

Kelompok : 4
 Fuzi Fauziah : 212153069
 Silva Adinda Moryska : 212153066

OBSERVATION 5

Model Pembelajaran	Perbedaan	Persamaan	Komponen Model Pembelajaran
Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung pada siswa. • Siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran. 	Guru sebagai sumber utama informasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pembelajaran • Persiapan siswa • Demonstrasi pengetahuan dan keterampilan • Bimbingan Pelatihan • Penguatan Intruksi • Penilaian hasil belajar
Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning/PBL)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa belajar melalui pemecahan masalah autentik. • Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. 	Fokus pada pengembangan keterampilan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Masalah sebagai titik awal pembelajaran • Masalah yang nyata • Pertanyaan, kasus, masalah atau proyek • Kasus kasus yang kompleks • Orientasi siswa terhadap masalah • Organisasi siswa untuk belajar • Bimbingan guru • Evaluasi hasil belajar
Model Pembelajaran Inkuiri	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa belajar melalui penyelidikan dan eksperimen. • Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. 	Fokus pada pengembangan keterampilan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi • Merumuskan masalah • Mengajukan hipotesis • Mengumpulkan data • Menguji hipotesis • Mengambil kesimpulan • Evaluasi dan refleksi
Model Pembelajaran Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. • Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. 	Fokus pada pengembangan keterampilan sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok belajar • Komponen tugas kooperatif • Komponen struktur insentif kooperatif • Interaksi antar kelompok • Pembelajaran tanggungjawab individu • Pembelajaran interaksi social • Pembelajaran Penggunaan sumber daya
Model Teams Games Tournament (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengandung unsur permainan • Melibatkan seluruh siswa 	Fokus <i>skill – skill</i> dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa,	<ul style="list-style-type: none"> • Penyajian kelas • Kelompok (<i>team</i>) • <i>Game</i> • <i>Tournament</i> • Penghargaan kelompok

		harga diri, dan sikap.	
Model Pembelajaran Kontekstual	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. • Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. 	Fokus pada pengembangan keterampilan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Konstruktivisme • Bertanya (Questioning) • Menemukan (Inquiry) • Learning community • Pemodelan • Refleksi • Keterlibatan aktif