

ABSTRAK

Arnold Veliks Nadellam (01307190005)

GURU KRISTEN SEBAGAI FASILITATOR UNTUK MENDUKUNG HASIL BELAJAR SISWA DI DALAM PROSES PEMBELAJARAN

(viii + 20 halaman)

Pembelajaran saat ini belum sepenuhnya efektif, dikarenakan pembelajaran berpusat kepada guru yakni menciptakan pembelajaran yang monoton, sehingga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Melalui permasalahan tersebut, guru Kristen sebagai fasilitator adalah solusi dalam mengatasinya, sehingga hal ini membawa kepada tujuan penulisan, yaitu mendeskripsikan guru Kristen sebagai fasilitator untuk mendukung hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Penulisan ini menggunakan metode kajian literatur dengan sumber yang relevan dan kredibel sesuai dengan topik yang dibahas. Dalam menjalankan peran sebagai fasilitator, guru bukan hanya sekadar memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Melainkan guru Kristen dalam menjalankan perannya dapat mengarahkan siswa dengan kasih kepada pengenalan akan Allah sebagai sumber pengetahuan yang sejati di dalam seluruh proses pembelajaran untuk mendukung hasil belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran berpusat kepada Kristus, dan guru maupun siswa mampu memahami bahwa hasil belajar yang diperoleh merupakan respon atas anugerah yang Allah berikan. Saran dalam penelitian ini, yaitu dapat mengkaji lebih mendalam terkait dengan salah satu peran guru yaitu sebagai fasilitator agar lebih komprehensif saat mengintegrasikannya dengan hasil belajar, serta melakukan pemahaman yang mendalam berkaitan dengan hasil belajar yang dikaji berdasarkan perspektif Kristen.

Referensi: 36 (1987-2022).

ABSTRAK

Arnold Veliks Nadellam (01307190005)

PENERAPAN PERMAINAN UNTUK Mendukung Kemampuan Mengingat Siswa dalam Materi Pelajaran

(xi + 25 halaman: 2 gambar; 2 tabel; 7 lampiran)

Guru berperan dalam memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa mudah dalam mengingat materi pelajaran. Namun faktanya pembelajaran yang monoton masih sering terjadi di dalam pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi penghambat bagi siswa dalam mendukung kemampuan mengingat, sehingga berdampak terhadap hasil belajar. Dengan adanya penerapan permainan, menjadi solusi mengatasi hal tersebut, sehingga guru perlu kreatif dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan permainan. Melalui hal tersebut, membawa kepada tujuan penulisan yaitu mendeskripsikan penerapan permainan untuk mendukung kemampuan mengingat siswa dalam materi pelajaran, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam menjalankan perannya guru bukan hanya sekedar memfasilitasi, melainkan dapat menuntun siswa melalui aktivitas yang diberikan untuk semakin menyerupai Kristus. Permainan sangat baik untuk digunakan di dalam pembelajaran, karena merupakan aktivitas yang menarik dan menyenangkan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi siswa. Melalui hal tersebut, kemampuan siswa dalam mengingat akan semakin berkembang. Saran dalam penelitian ini, yaitu sebelum menerapkan permainan dapat dilakukan tes gaya belajar agar permainan yang diberikan dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, serta dapat menyediakan lembar kerja yang cukup dengan tujuan untuk mengukur kemampuan mengingat siswa secara mendalam.

Referensi: 51 (2000-2022).