

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB 1 KONSEP DASAR BELAJAR	1
A. Pengertian Belajar	1
B. Pengertian Pembelajaran	6
C. Teori Belajar	7
BAB 2 TEORI BELAJAR BEHAVIORISME	11
A. Konsep Dasar	11
B. Analisis Perilaku dalam Teori Behaviorisme	26
C. Aplikasi Teori Belajar Behaviorisme	29
BAB 3 TEORI BELAJAR KOGNITIVISME	31
A. Konsep Dasar Teori Kognitivisme	31
B. Aplikasi Teori Kognitivisme dalam Pendidikan	40
BAB 4 TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME	43
A. Konsep Dasar Teori Konstruktivisme	43
B. Proses Belajar Menurut Teori Konstruktivisme	49
BAB 5 TEORI BELAJAR SOSIO-KULTURAL	53
A. Konsep Dasar Teori Belajar Sosio-Kultural	53
B. Pengaruh Teori Sosio-Kultural Terhadap Aspek Kognisi	61
C. Aplikasi Teori Sosio-Kultural dalam Pembelajaran	62
BAB 6 TEORI BELAJAR KECERDASAN GANDA	69
A. Konsep Dasar Teori Kecerdasan Ganda	69
B. Aplikasi dalam Pembelajaran	73

BAB 7	MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN	75
	A. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran	75
	B. Hubungan antara Model, Strategi, dan Pendekatan Pembelajaran	79
BAB 8	MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	85
	A. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah	85
	B. Fase-fase Pembelajaran Berbasis Masalah	86
BAB 9	MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	91
	A. Pengertian CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	91
	B. Karakteristik CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	95
	C. Prinsip CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	98
	D. Peran Guru dalam Pembelajaran Kontekstual	107
	E. Komponen dalam Pembelajaran Kontekstual	111
BAB 10	MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF	117
	A. Pengertian Strategi Pembelajaran Kooperatif	117
	B. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	122
BAB 11	MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI	127
	A. Pengertian Strategi Pembelajaran Inkuiri	127
	B. Ciri-ciri Strategi Pembelajaran Inkuiri	127
	C. Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri	129
	D. Langkah-langkah Pelaksanaan Strategi Strategi Pembelajaran Inkuiri	130
	E. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Inkuiri	132
BAB 12	MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER	135
	A. Pengertian	135
	B. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Komputer	140

BAB 13 PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)	143
A. Pengertian	143
B. Urgensi Pengembangan Model PAIKEM	145
C. Penjabaran PAIKEM	151
BAB 14 MODEL PROJECT BASED BLENDED LEARNING (PjBBL)	163
A. Pengertian Project Based Learning (PjBL)	163
B. Identifikasi Pembelajaran Berbasis Proyek	166
C. Strategi Lain untuk Diferensiasi dalam PjBL	170
D. Langkah-langkah Pelaksanaan PBL	172
E. <i>Blended Learning</i>	174
F. Karakteristik <i>Blended Learning</i>	178
G. Peraturan Pemerintah tentang <i>E-learning</i> sebagai Bagian dari <i>Blended Learning</i>	182
H. Komponen Model PjBL Berbasis BL	184
I. Design Project Based Learning (PjBL) Berbasis <i>Blended Learning</i>	185
J. Kebutuhan Untuk Pembelajaran Berbasis Proyek di Abad Ke-21	187
K. Pemanfaatan Media Pembelajaran	188
L. Penelitian Terdahulu Terkait <i>Project Based Blended Learning</i>	190
DAFTAR PUSTAKA	193
PARA PENULIS	

