



STRATEGY STRATEGI PEMBELAJARAN



**Andri Kurniawan
Achmad Maulana
Muhammad Akbar Syafruddin
Yenni
Dumiyati
Augusta De Jesus Magalhaes
Mohammad Ardani Samad
I Komang Mertayasa
Heriardus Riu Bere
Frida Tahu
Bilferi Hutapea
Ikadarny
Suriya Ningsyih**

ISBN 978-623-198-190-5



9 786231 981905

STRATEGI PEMBELAJARAN

**Andri Kurniawan
Achmad Maulana
Muhammad Akbar Syafruddin
Yenni
Dumiyati
Augusta De Jesus Magalhaes
Mohammad Ardani Samad
I Komang Mertayasa
Heriardus Riu Bere
Frida Tahu
Bilferi Hutapea
Ikadarny
Suriya Ningsyih**



PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

STRATEGI PEMBELAJARAN

Penulis :

Andri Kurniawan
Achmad Maulana
Muhammad Akbar Syafruddin
Yenni
Dumiyati
Augusta De Jesus Magalhaes
Mohammad Ardani Samad
I Komang Mertayasa
Heriardus Riu Bere
Frida Tahu
Bilferi Hutapea
Ikadarny
Suriya Ningsyih

ISBN : 978-623-198-190-5

Editor : Ari Yanto. M.Pd.

Penyunting : Tri Putri Wahyuni, S.Pd

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka Trianisa, S.Pd

Penerbit : PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001
Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tengah
Padang Sumatera Barat

Website : www.globaleksekuatifteknologi.co.id

Email : globaleksekuatifteknologi@gmail.com

Cetakan pertama, April 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dalam segala kesempatan. Sholawat beriring salam dan doa kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis telah menyelesaikan Buku Strategi Pembelajaran ini.

Buku Ini Membahas Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, Perubahan Paradigma Pembelajaran Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan, Teori Dan Karakteristik Edutainment Dalam Pembelajaran, Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Model Pembelajaran, Teknik Mengajar, Pengelolaan Kelas, Evaluasi Proses Belajar Mengajar, Keberhasilan Belajar Mengajar, Pendekatan Pembelajaran.

Proses penulisan buku ini berhasil diselesaikan atas kerjasama tim penulis. Demi kualitas yang lebih baik dan kepuasan para pembaca, saran dan masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan.

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian buku ini. Terutama pihak yang telah membantu terbitnya buku ini dan telah mempercayakan mendorong, dan menginisiasi terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.

Padang, April 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 KONSEP DASAR STRATEGI PEMBELAJARAN	1
1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran	1
1.2 Konsep Dasar Staretegi Pembelajaran	4
1.3 Klasifikasi dan Komponen Strategi Pembelajaran	6
DAFTAR PUSTAKA.....	9
BAB 2 TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	11
2.1 Pendahuluan.....	11
2.2 Teori Belajar Behavioristik	12
2.2.1 Watson.....	12
2.2.2 Edwin Guthrie	12
2.2.3 Skinner.....	13
2.3 Teori Belajar Kognitivistik.....	15
2.3.1 Brunner	16
2.3.2 Jean Piaget	16
2.4 Teori Belajar Humanistik	17
2.4.1 Bloom dan Krathwohl.....	18
2.4.2 Habernas	18
2.4.3 Carl Rogers	19
2.5 Teori Belajar Konstruktivistik.....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	24
BAB 3 PERUBAHAN PARADIGMA PEMBELAJARAN DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN	25
3.1 Paradigma Abad 21	25
3.2 Paradigma dalam Pendidikan	28
3.3 Perubahan Paradigma dalam Pembelajaran	32
DAFTAR PUSTAKA.....	37

BAB 4 PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN	39
4.1 Pendahuluan.....	39
4.2 Dasar Hukum Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan	40
4.3 Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.....	40
4.3.1 Pengertian Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan	42
4.3.2 Tujuan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.....	44
4.3.3 Ragam Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	49
BAB 5 TEORI DAN KARAKTERISTIK EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN	51
5.1 Pendahuluan.....	51
5.2 Pengertian Edutainment	52
5.3 Teori-Teori Belajar Edutainment.....	54
5.3.1 Teori Pembelajaran Kooperatif.....	55
5.3.2 Teori Otak Triune.....	55
5.3.3 Teori Multiple Intelegency/kecerdasan majemuk ..	55
5.4 Karakteristik Edutainment	56
5.5 Teori dan bentuk terapan Edutainment dalam pembelajaran	57
5.5.1 Memanusiakan ruang kelas.....	57
5.5.2 <i>Active Learning</i>	58
5.5.3 The accelerated learning.....	59
5.5.4 Pembelajaran Kuantum.....	60
5.6 Penutup	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
BAB 6 MEDIA PEMBELAJARAN	67
6.1 Pendahuluan.....	67

6.2 Konsep Media Pembelajaran	68
6.3 Fungsi Media Pembelajaran	69
6.4 Manfaat Media Pembelajaran	70
6.5 Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran	71
6.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	73
6.7 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	80
BAB 7 METODE PEMBELAJARAN	81
7.1 Pendahuluan.....	81
7.2 Jenis-Jenis Metode Pembelajaran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	91
BAB 8 MODEL PEMBELAJARAN.....	93
8.1 Pendahuluan.....	93
8.2 Pengertian Model Pembelajaran.....	94
8.3 Prinsip Model Pembelajaran.....	96
8.4 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	98
8.5 Manfaat Model Pembelajaran.....	100
8.5.1 Bagi Guru.....	100
8.5.2 Bagi Siswa	101
8.6 Model-Model Pembelajaran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	104
BAB 9 TEKNIK MENGAJAR.....	105
9.1 Pendahuluan.....	105
9.2 Pengertian Teknik Mengajar.....	105
9.2.1 Pengertian Teknik Mengajar Menurut Para Ahli	105
9.3 Macam-macam Teknik Mengajar	107
9.4 Unsur-Unsur Strategi Pembelajaran.....	110
9.5 Penentuan Strategi Pembelajaran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	116
BAB 10 PENGELOLAAN KELAS	117
10.1 Pendahuluan.....	117
10.2 Tujuan Pengelolaan Kelas.....	118
10.3 Peran Guru Dalam Strategi Pengelolaan Kelas	119

10.4 Prinsip-Prinsip Dalam Pengelolaan Kelas	119
10.5 Pendekatan-Pendekatan Dalam Pengelolaan Kelas	120
10.6 Penataan Ruang Kelas Dalam Pembelajaran	124
10.7 Masalah yang Timbul Dalam Pengelolaan Kelas	124
10.8 Penutup	126
DAFTAR PUSTAKA.....	128
BAB 11 EVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR	129
11.1 Hakikat Evaluasi Pembelajaran.....	129
11.2 Kedudukan Evaluasi Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan.....	131
11.3 Prinsip, Tujuan dan Fungsi Evaluasi Proses Belajar Mengajar	134
11.3.1 Prinsip Evaluasi Proses Belajar Mengajar.....	134
11.3.2 Tujuan Evaluasi Proses Belajar Mengajar	137
11.3.3 Fungsi Evaluasi Proses Belajar Mengajar.....	138
11.4 Ruang Lingkup Kajian Evaluasi Proses Belajar Mengajar	139
11.5 Instrumen Evaluasi Proses Belajar Mengajar.....	142
11.6 Langkah-langkah Evaluasi Proses Belajar Mengajar	146
DAFTAR PUSTAKA.....	150
BAB 12 KEBERHASILAN BELAJAR MENGAJAR.....	151
12.1 Pendahuluan.....	151
12.2 Belajar dan Mengajar.....	152
12.2.1 Definisi Belajar	152
12.2.2 Pengertian Mengajar	153
12.3 Indikator Keberhasilan Belajar Mengajar.....	155
12.4 Alat Penilaian Keberhasilan Belajar Mengajar.....	155
12.5 Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Mengajar	157
DAFTAR PUSTAKA.....	165
BAB 13 PENDEKATAN PEMBELAJARAN.....	167
13.1 Pengertian Pendekatan Pembelajaran.....	167
13.2 Tujuan Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar	168

13.3 Ciri-Ciri Pendekatan Pembelajaran..... 171

13.4 Manfaat Pendekatan Pembelajaran 173

13.5 Macam-Macam Pendekatan Pembelajaran 174

13.6 Pentingnya Pendekatan Dalam Strategi Mengajar 176

13.7 Pendekatan Dalam Proses Mengajar..... 178

DAFTAR PUSTAKA..... 183

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 8.1. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran.....	98
Gambar 8.2. Model Pembelajaran Joyce dan Weil.....	102
Gambar 11.1. Evaluasi Bidang Pendidikan	131
Gambar 11.2. Cakupan evaluasi proses pembelajaran ..	133

BAB 1

KONSEP DASAR STRATEGI PEMBELAJARAN

Oleh Andri Kurniawan

1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran

Semula istilah strategi digunakan dalam dunia militer dan diartikan sebagai cara menggunakan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan perang. Seorang pria yang berjuang ketika menyusun strategi untuk memenangkan perang sebelum mengambil tindakan mempertimbangkan kekuatan angkatan bersenjataanya baik secara kuantitas maupun kualitas. Setelah semuanya diketahui, ia mengatur tindakan yang akan diambil, baik dari segi strategi perang, taktik dan teknik perang, serta waktu yang tepat untuk menyerang. Oleh karena itu, berbagai faktor internal dan eksternal harus dipertimbangkan saat merumuskan strategi.

Istilah strategi digunakan dalam banyak konteks dengan arti yang berbeda. Dalam konteks belajar mengajar, strategi berarti model umum perilaku guru-siswa sebagai perwujudan kegiatan belajar mengajar. Sifat umum dari model ini berarti bahwa jenis dan kelompok kegiatan yang relevan tampaknya digunakan atau diyakini oleh guru dan siswa dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Dalam hal ini, konsep strategi mengacu pada karakteristik abstrak dari aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Terkandung dalam fitur-fitur abstrak ini adalah dasar pemikiran yang pada dasarnya membedakan satu strategi dari yang lain.

Strategi berasal dari kata Yunani *strategos*, yang berarti berjuang untuk kemenangan dalam perang, dan pada awalnya digunakan dalam konteks militer, tetapi istilah strategi digunakan di beberapa tempat yang memiliki esensi yang relatif sama, termasuk penguasaan perang. Suatu lingkungan belajar dikenal dengan istilah strategi pembelajaran.

Menurut J.R David (1976), strategi pembelajaran adalah rencana yang mencakup rangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sementara itu, Dick dan Carey (1985) mengatakan jika strategi pembelajaran merupakan seperangkat bahan dan proses pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk mencapai hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran menurut pendapat Moedjiono (1993) adalah kegiatan guru untuk merefleksikan dan mengusahakan aspek-aspek komponen yang membentuk sistem pembelajaran, dengan menggunakan strategi khusus guru untuk dimaknai secara sempit dan luas. Dalam arti yang lebih sempit, strategi memiliki kemiripan dengan metode, yang berarti cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum strategi dapat diartikan sebagai cara untuk menentukan segala aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa konsep strategi pembelajaran adalah rencana tindakan (*action sequence*) yang meliputi perencanaan penggunaan metode dan penggunaan sumber daya/kekuatan yang berbeda dalam pembelajaran. Strategi dikembangkan untuk mencapai tujuan tertentu. Ini berarti bahwa semua keputusan perencanaan strategis diarahkan untuk mencapai tujuan. Penyusunan langkah-langkah pembelajaran, penggunaan berbagai fasilitas dan sumber belajar didasarkan pada pencapaian tujuan. Sebelum menentukan strategi, maka perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya,

karena tujuan merupakan ruh dari implementasi strategi. Tidak semua tujuan dapat dicapai dengan satu strategi.

Setelah memahami konsep strategi pembelajaran, kita juga harus memahami istilah lain yang berkaitan erat dengan strategi pembelajaran dan memiliki arti yang berkaitan yaitu pendekatan, metode dan teknik.

- a. Pendekatan pembelajaran adalah cara pandang untuk melihat dan memahami situasi belajar. Terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa.
- b. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang mencapai tujuan atau kompetensi inti.

Strategi pembelajaran berbeda dengan kurikulum karena strategi pembelajaran mengacu pada kemungkinan variasi model dalam arti bahwa jenis dan urutan umum kegiatan belajar-mengajar berbeda terutama satu sama lain, sedangkan desain instruksional mengacu pada cara perencanaan yang spesifik. Sistem lingkungan pembelajaran setelah dikonfigurasi untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu. Ketika kita berbicara tentang membangun rumah, berbicara tentang strategi pembelajaran (berbeda) seperti menelusuri kemungkinan jenis rumah yang akan dibangun, sedangkan desain instruksional menentukan denah rumah yang akan dibangun dan bahan yang dibutuhkan serta urutan bangunannya. Tahapan konstruksi dan kriteria penyelesaian dari tahap ke tahap hingga penyelesaian akhir ketika jenis rumah yang akan dibangun ditentukan.

1.2 Konsep Dasar Staretegi Pembelajaran

Terdapat empat konsep dasar strategi pembelajaran menurut Mansur (1991):

1. Mengidentifikasi dan menentukan perilaku kepribadian yang diharapkan dari siswa sesuai dengan kebutuhan dan perubahan zaman.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem belajar mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan tertentu.
3. Memilih dan mengidentifikasi prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang paling tepat dan efektif yang akan digunakan untuk membimbing guru dalam kegiatan kelas.
4. Menetapkan standar dan batasan minimal atau kriteria dan standar keberhasilan yang dapat menjadi pedoman bagi guru untuk mengevaluasi hasil kegiatan belajar mengajar, yang selanjutnya digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki sistem pendidikan umum yang bersangkutan.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah menambah pengetahuan dan keterampilan baru. Sambil memikirkan pengetahuan dan keterampilan apa yang perlu dimiliki siswa, pendidik juga perlu memikirkan strategi apa yang harus dikembangkan agar semua itu tercapai secara efektif dan efisien. Ini sangat penting untuk dipahami karena apa yang perlu dicapai menentukan bagaimana hal itu dicapai. Oleh karena itu, sebelum memutuskan strategi pembelajaran yang akan digunakan, beberapa aspek harus diperhatikan.

- a. Aspek yang berkaitan dengan tujuan yang dapat dicapai
- b. Pertimbangan yang berkaitan dengan materi atau materi pembelajaran
- c. Pertimbangan dari sudut pandang siswa
- d. Pertimbangan-pertimbanagan lainnya

Terdapat prinsip penerapan strategi pembelajaran dalam konteks standar proses pengajaran. Dalam pembahasan ini, prinsip berarti hal-hal yang harus diperhatikan ketika pendidik sedang mengaplikasikan strategi pembelajaran. Perlu diketahui jika tidak semua strategi pembelajaran cocok untuk diaplikasikan untuk dapat mencapai semua tujuan. Setiap strategi memiliki kekhasan masing-masing. Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berorientasi pada tujuan

Dalam sistem pembelajaran, tujuan adalah komponen yang utama. Semua kegiatan guru dan siswa harus dipraktikkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sangat penting karena mengajar adalah suatu proses dengan tujuan. Oleh karena itu, keberhasilan strategi pembelajaran dapat ditentukan oleh tercapainya tujuan pembelajaran siswa.

2. Aktivitas

Kegiatan belajar bukanlah menghafal beberapa fakta dan informasi. Belajar berarti berbuat (*Learning is doing*), yaitu memperoleh pengalaman khusus sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus mampu memotivasi kinerja siswa. Kegiatan tersebut tidak dimaksudkan terbatas pada kegiatan siswa, tetapi juga mencakup kegiatan psikologis seperti kegiatan kerohanian. Guru sering melupakan hal ini. Banyak guru yang tertipu dengan sikap siswa yang berpura-pura aktif padahal tidak.

3. Individualitas

Pengajaran bertujuan untuk mendukung setiap siswa secara individual. Seorang guru akan dinilai sebagai pendidik yang baik dan profesional ketika membimbing 50 siswa yang semuanya berhasil mencapai tujuannya. Sebaliknya, seorang guru dianggap kurang atau tidak berhasil ketika berhadapan

dengan 50 siswa, tetapi 49 di antaranya tidak memenuhi tujuan pembelajaran.

4. Kejujuran

Pengajaran harus dilihat sebagai upaya untuk mengembangkan kepribadian siswa secara keseluruhan. Kelas tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus mampu mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terpadu.

1.3 Klasifikasi dan Komponen Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran langsung

Strategi pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya diarahkan langsung oleh seorang guru. Strategi ini efektif untuk mendapatkan informasi langkah demi langkah atau mengembangkan keterampilan. Pembelajaran langsung biasanya bersifat deduktif.

Keunggulan dari strategi ini adalah mudah untuk dirancang dan digunakan, sedangkan kelemahannya adalah sulit dalam mengembangkan keterampilan, proses dan sikap yang digunakan untuk berpikir kritis pada siswa. Agar siswa dapat mengembangkan sikap dan berpikir kritis, strategi pembelajaran langsung harus dipadukan dengan strategi pembelajaran lainnya.

2. Strategi pembelajaran tidak langsung

Strategi pembelajaran tidak langsung disebut dengan induktif. Tidak seperti strategi pembelajaran langsung,

pembelajaran tidak langsung dalam pelaksanaannya berpusat pada peserta didik, meskipun kedua strategi tersebut dapat saling melengkapi. Peran guru berubah dari penceramah menjadi moderator. Guru mengarahkan lingkungan belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi.

3. Strategi pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif difokuskan pada diskusi dan diskusi antar siswa. Diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi ide, pengalaman, pendekatan dan informasi dari guru atau teman dan untuk membangun alternatif cara berpikir dan merasakan.

4. Strategi pembelajaran empirik

Strategi pembelajaran empirik berorientasi pada aktivitas induktif, berpusat pada siswa, dan berbasis aktivitas. Refleksi pribadi pada pengalaman dan merancang formulasi yang dapat diterapkan pada konteks lain merupakan faktor penting dalam pembelajaran empirik yang efektif.

5. Strategi belajar mandiri

Autonomous learning atau strategi belajar mandiri adalah strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif, kemandirian dan pengembangan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan pembelajaran mandiri siswa dengan bantuan guru. Strategi belajar mandiri juga dapat diaplikasikan bersama teman atau dalam kelompok kecil.

Pembelajaran adalah suatu sistem pengajaran yang mengacu pada sekumpulan komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Pembelajaran sebagai suatu

sistem meliputi komponen-komponen antara lain tujuan, guru, siswa, penilaian, dan lain sebagainya. Untuk mencapai tujuan tersebut, semua komponen harus diatur sedemikian rupa agar komponen-komponen tersebut bekerja sama. Karena itulah guru tidak dapat hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu seperti metode, materi dan evaluasi, tetapi harus melihat komponen-komponen tersebut secara keseluruhan.

Komponen strategi pembelajaran dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran, Sehingga semua komponen strategi pembelajaran mempengaruhi faktor strategi pembelajaran. Agar memudahkan dalam menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi strategi pembelajaran, maka komponen strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik sebagai raw input
- b. Interling behavior peserta didik
- c. Instrumental input atau sasaran

Dari semua penjelasan diatas, dapat dipahami jika setiap guru membutuhkan strategi pembelajaran karena terdapat kegiatan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan serta disusun untuk mencapai tujuan. Setiap proses pembelajaran memiliki strategi pembelajaran yang spesifik. Tujuannya agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dan mencapai manfaat belajar yang maksimal. Guru dapat menerapkan berbagai strategi yang digunakan agar siswa tidak bosan selama proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahamad, Abu, Joko Triprasetyo. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Dewi, Masitoh & Laksmi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: DEPAG RI.
- Paturrohmah, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Prasetya, Abu Ahmadi dan Joko Tri. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pusaka Setia.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

BAB 2

TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Oleh Achmad Maulana

2.1 Pendahuluan

Manusia memiliki aktualitas sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial yang melahirkannya untuk mencoba memperebutkan komoditas di luar dirinya. Itulah yang disebut literasi. Tetapi pertanyaannya adalah mengapa orang mau belajar. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak lepas dari membiarkan pengkondisian. Mengizinkan adalah proses internal yang mengaitkan atau membandingkan data, ide, atau peristiwa dengan data, ide, atau peristiwa lain. Setelah proses belajar, seseorang mendapat kesimpulan tentang hasil belajarnya. Shukor (dalam Muhfahroin, 2009), menyatakan bahwa menghadapi perubahan dunia yang begitu cepat adalah munculnya budaya berpikir kritis di masyarakat. Pemikiran kritis melatih para siswa untuk membuat pendapat secara tepat, lengkap, dan logis dari sudut pandang yang penuh warna. Dengan bantuan pemikiran kritis, para siswa dapat mempertimbangkan pendapat orang lain dan mengungkapkan pendapat mereka sendiri. dengan demikian, pembelajaran di pendidikan harus mendidik para siswa untuk mengeksplorasi daging dan kapasitas untuk mencari, memproses, dan memperkirakan secara kritis berbagai jenis informasi.

2.2 Teori Belajar Behavioristik

Sejalan dengan proposisi gerakan literasi, literasi didefinisikan sebagai proses yang mengubah isyarat sebagai hasil perdagangan dorongan dan tanggapan. Menurut psikologi perilaku, literasi diperlukan bimbingan yang berasal dari tempat. Seseorang belajar atau tidak tergantung pada faktor adat yang diwariskan oleh medan. Beberapa penulis dan pendukung biologi adalah Thorndike Warson, Hull Guthrie, dan Skinner.

2.2.1 Watson

Watson (1970), setelah melakukan serangkaian uji coba, menyimpulkan bahwa perubahan isyarat dapat dipaksakan melalui pelatihan atau kepahlawanan terhadap respons terhadap stimulan, dinyatakan Watson, stimulan dan respons ini harus merupakan tindakan yang dapat diamati yang diabaikan oleh Watson.. perubahan internal yang berwarna-warni itu dapat dilakukan dengan literasi dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui. Menurut Watson, faktor-faktor yang tidak terlalu mencolok ini tidak dapat menjelaskan apakah literasi telah berlalu atau belum. Ia tak mau mengandaikan efek yang tak bisa diukur, meski diakuinya penting. Menurut Watson, hal itu dapat meramalkan perubahan apa yang akan terjadi pada para siswa, dan hanya dengan cara ini psikologi dan kearifan literasi dapat disesuaikan dengan pengetahuan lain yang dikenal secara empiris secara luas yang mirip dengan obat-obatan atau biologi.

2.2.2 Edwin Guthrie

Guthrie (1935 INT) menyatakan bahwa gerak tubuh yang fana dapat diubah, gerak tubuh yang baik dapat diubah menjadi gerak tubuh yang buruk dan sebaliknya gerak tubuh yang buruk dapat diubah menjadi gerak tubuh yang baik. Proposisi Guthrie didasarkan pada model mengubah satu dorongan menjadi dorongan lainnya. Tanggapan terhadap situasi diulang ketika orang menghadapi situasi analog. Itulah nama perkumpulan tersebut.

Menurut Guthrie, persyaratan dorongan tidak membentuk persyaratan alami karena hubungan antara dorongan dan tanggapan umumnya bersifat sementara. Oleh karena itu, perlu sering menawarkan stimulan untuk membuat hubungan tampak lebih tanpa akhir (responsnya lebih kuat dan menjadi kebiasaan ketika respons tersebut dikaitkan dengan dorongan yang berbeda). Setiap situasi keaksaraan adalah kombinasi dari stimulan dan respons yang berbeda, dalam beberapa situasi banyak stimulan dikaitkan dengan banyak respons. Asosiasi bisa benar, tetapi juga salah. Guthrie juga percaya bahwa disiplin memegang peranan penting dalam literasi karena bila diberikan pada waktu yang tepat dapat mengubah kebiasaan seseorang.

Tiga cara mengubah tingkah laku yang dikemukakan Guthrie.

1) Metode respon bertentangan

Sebagai ilustrasi, jika anak histeris terhadap suatu komoditas, mirip kucing, letakkan mainan kesukaan anak di dekat kucing, dekatkan kucing ke tempat bermain anak, sedikit demi sedikit anak tidak lagi histeris terhadap kucing. Tapi ini harus diulang.

2) Metode Membosankan

Misalnya, seorang anak mencoba meminta mereka terus merokok sampai lelah; ketika dia lelah, dia sendiri berhenti merokok.

3) Sistem mengubah lingkungan

Mengubah lingkungan perlu dilakukan, mengubah lingkungan literasi menjadi suasana yang lebih nyaman dan bersahabat agar mereka betah saat belajar, jika anak-anak lelah belajar.

2.2.3 Skinner

Selanjutnya Skinner mengembangkan teori kondisioning dengan menggunakan tikus sebagai percobaan. Menurutny, suatu respon sesungguhnya juga menghasilkan sejumlah konsekuensi

yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku manusia (untuk memahami tingkah laku siswa secara tuntas menurut Skinner perlu memahami hubungan antara satu stimulus dengan stimulus lainnya, memahami respon itu sendiri dan berbagai konsekuensi yang dikaitkan oleh respon tersebut (lihat Bell-Gredler, 1986)). Skinner juga mengemukakan bahwa menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan membuat segala sesuatunya menjadi bertambah rumit. Sebab alat itu akhirnya juga harus dijelaskan lagi. Dari hasil percobaannya, Skinner membedakan respon menjadi dua yaitu: Selain itu, Skinner mengembangkan proposisi pengerahan tenaga menggunakan tikus sebagai percobaan. Menurutny, respon faktual juga menghasilkan beberapa konsekuensi yang juga berdampak pada kehamilan fana (menurut Skinner, untuk memahami gerakan pupil secara keseluruhan perlu memahami hubungan antara dorongan dan yang lain, respon itu sendiri dan konsekuensi warna-warni yang terkait dengannya, lihat Tanggapan Bell-Gredler, 1986)). Skinner juga berpendapat bahwa menggunakan perubahan internal sebagai alat untuk menjelaskan gerak tubuh hanya memperumit masalah. Karena alatnya akhirnya mau dijelaskan lagi.

Proposisi Skinner dikenal sebagai "pengerahan tenaga operan" dan enam generalitasnya adalah

1. Dasar positif dan negatif.
2. *Shaping*, proses pembentukan gestur yang mendekati gestur yang diantisipasi.
3. *successional approach*, proses pembentukan gestur yang menggunakan underpinning pada waktu yang tepat agar respon sesuai dengan isyarat.
4. pemusnahan, pengakhiran usaha karena tidak adanya landasan.
5. Kategorisasi tanggapan, tanggapan dan stimulan berafiliasi.

6. rencana dasar, pilihan produk untuk dasar tingkat tetap dan variabel, interval tetap dan variabel.

Skinner lebih percaya pada "dasar negatif", yang tidak sama dengan disiplin. Bedanya dengan disiplin adalah bahwa disiplin harus diberikan terlebih dahulu, sedangkan penyokong negatif (mirip dengan dorongan) harus dikurangi untuk mendukung respon yang sama. Sebagai ilustrasi, seorang murid harus dihukum karena kesalahan yang dia buat, tetapi jika dia tetap melakukannya, disiplinnya meningkat. Tetapi ketika siswa membuat kesalahan dan mengurangi komoditas yang mereka suka (tidak menambahkan apa-apa), deduksi itu mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka, ini disebut "dasar negatif".

2.3 Teori Belajar Kognitivistik

Proposisi ini lebih menekankan proses literasi daripada masalah pembelajaran. Menurut pengalaman kognitif, literasi tidak hanya melibatkan hubungan antara dorongan dan tanggapan. lebih jauh dari keaksaraan adalah proses belajar yang benar-benar kompleks. Menurut proposisi kognitif, pengetahuan didirikan dalam diri seseorang melalui proses perdagangan tanpa henti dengan medan. Proses ini tidak dilakukan sepotong demi sepotong, secara mandiri, melainkan melalui proses tanpa henti. Seolah-olah seseorang yang membuat musik tidak hanya memahami nada sebagai informasi yang saling eksklusif dan independen, tetapi menggabungkannya secara total ke dalam studi dan minatnya. Menurut psikologi kognitif, literasi dipandang sebagai upaya untuk memahami komoditas. para siswa berbagi dengan susah payah. Pengerahan tenaga ini bisa berupa mencari pengalaman, mencari ilmu, mengerjakan soal, mengamati medan dan berolahraga untuk mencapai pretensi tertentu. Psikolog kognitif percaya bahwa pengetahuan sebelumnya dapat menentukan keberhasilan dalam mempelajari informasi/pengetahuan baru.

2.3.1 Brunner

Brunner mengusulkan proposisi yang disebut *Free Discovery Learning*. Proposisi ini menjelaskan bahwa ketika guru sekolah membiarkan siswa menemukan aturan (termasuk generalisasi, proposisi, delineasi, dll) melalui contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan sumber, literasi berlangsung dengan baik dan kreatif. siswa dibimbing secara induktif untuk pesta kebenaran umum. Sebagai ilustrasi, untuk memahami konsepsi disiplin, siswa tidak perlu mempelajari delineasi kata untuk pertama kalinya, tetapi mempelajari contoh.

Contoh nyata dari tindakan yang menunjukkan disiplin dan yang tidak. Contoh-contoh ini akan memandu para siswa untuk mendefinisikan kata disiplin. Kebalikan dari pendekatan ini disebut "literasi penjelasan". Cendekiawan diberi informasi umum dan diminta mencari contoh konkrit yang dapat menggambarkan makna dari informasi tersebut, literasi ini bersifat *deducible*.

Keuntungan dari "belajar untuk menemukan" adalah membangkitkan keingintahuan para siswa, dapat memotivasi mereka untuk mencari jawaban. menghasilkan masalah bekerja sendiri-sendiri dan menanggung analisis dan pemrosesan data. Proposisi kognitif ini juga banyak disalahkan, terutama proposisi kognitif Piaget, karena sulit untuk dipraktikkan, terutama pada posisi lanjutan. Selain itu, generalisasi tertentu yang mendasari proposisi ini, mirip dengan kecerdasan, melek huruf atau pengetahuan, sulit dipahami dan masih kurang dipahami.

2.3.2 Jean Piaget

Menurut Piaget, belajar terdiri dari tiga fase, beragam asimilasi, adaptasi, dan kompensasi. Asimilasi adalah proses mengintegrasikan informasi baru menjadi struktur kognitif. Akomodasi adalah proses dimana struktur kognitif disesuaikan dengan situasi baru. Keseimbangan juga merupakan kontinum adaptasi antara asimilasi dan adaptasi. Sebagai ilustrasi, ketika

guru sekolah memperkenalkan prinsip penjumlahan kepada siswa yang sebelumnya mengetahui prinsip penjumlahan, terjadi proses integrasi prinsip penjumlahan (yang dulu ada dalam pikiran para siswa) dan prinsip penjumlahan (sebagai baru). informasi), inilah yang dimaksud dengan proses asimilasi. Ketika seorang siswa dihadapkan pada masalah penjumlahan, situasi ini disebut akomodasi, dalam hal ini berarti menerapkan prinsip penjumlahan pada situasi baru dan terpisah. Proses penyeimbangan itu dituntut agar para siswa dapat lebih mengembangkan dan menyempurnakan ilmunya, namun sekaligus menjaga stabilitas internal. Proses ini disebut keseimbangan, keseimbangan antara dunia luar dan dunia batin. Tanpa proses ini, perkembangan kognitif seseorang berhenti dan berlanjut tanpa tujuan, seseorang dengan keseimbangan yang baik cocok untuk mengatur warna-warni informasi yang diterimanya dalam urutan yang baik, jelas dan logis. Di sisi lain, ketika kemampuan keseimbangan seseorang lemah, dia cenderung menyimpan semua informasi dengan cara yang membingungkan, membuatnya merasa seperti orang yang proses belajarnya kompleks, keliru, dan membingungkan. Piaget juga menyarankan agar proses literasi disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dialami oleh para siswa. Ada empat tahap, yaitu tahap sensorimotor (anak berkembang 1,5 sampai 2 kali), tahap praoperasional (2 sampai 8 kali) dan tahap tindakan khusus (usia 7/8 sampai 12/14 kali). panggung resmi . fase fungsional (dari 14 kali). Keaksaraan yang dipertahankan oleh seorang anak pada umumnya berbeda dalam satu hal dari yang lain.

2.4 Teori Belajar Humanistik

Bagi pendukung proposisi humanistik, belajar proposisi harus dimulai dan diakhiri dengan manusia. Dari proposisi literasi yang mirip dengan proposisi perilaku, kognitif dan konstruktivis, proposisi ini yang paling abstrak dan lebih dekat dengan dunia injil

daripada dunia pendidikan. Padahal proposisi ini berbicara lebih jauh tentang pendidikan dan literasi dalam bentuk idealnya. Dengan kata lain, proposisi ini lebih tertarik pada gagasan literasi dalam bentuk idealnya daripada pembelajaran yang bisa dijalani oleh dunia sehari-hari. jadi dalil ini bermacam-macam, artinya dalil apapun boleh digunakan asalkan bertujuan untuk “memanusiakan manusia” (*areach tone-consummation*). Sebagai ilustrasi, proposisi literasi bermakna dan taksonomi objek pembelajaran dikemukakan oleh Bloom dan Krathwohl sebagai pendekatan yang dapat digunakan oleh akademi humanis (walaupun proposisi ini juga termasuk dalam akademi kognitif).

2.4.1 Bloom dan Krathwohl

Bloom dan Krathwohl menunjukkan apa yang bisa dipelajari (para siswa belajar dalam tiga bidang, wawasan kognitif, afektif dan psikomotorik). Taksonomi Bloom telah berhasil memberikan informasi kepada banyak profesional lain untuk pengembangan bimbingan belajar dan proposisi keaksaraan. Pada posisi praktis, taksonomi telah membantu banyak pembimbing dalam merumuskan pretensi.

Belajar dengan bahasa yang mudah dipahami, praktis, dan terukur. Selain itu, proposisi Bloom juga sering digunakan sebagai pedoman untuk soal-soal ujian, bahkan di antara mereka yang sering mengecam taksonomi.

2.4.2 Habernas

Dalam perspektif lain, menurut Habermas , literasi diceritakan secara eksplosif melalui relasi dengan medan dan sesama makhluk fana. Habermas membagi pembelajaran menjadi tiga jenis

1. Literasi khusus, siswa belajar untuk berinteraksi dengan alam, mereka mencoba untuk mengontrol dan mengelola alam dengan memperoleh daging dan pengetahuan yang diperlukan.

2. Belajar dengan melakukan, Pada tahap ini, cendekiawan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Pemahaman para siswa tentang alam tidak berhenti pada pemahaman hubungan fana yang kering dan jauh, tetapi pemahaman memang penting ketika kepentingan fana dipertaruhkan.
3. Literasi emansipatoris, siswa berusaha untuk mencapai pemahaman gaya dan perhatian dari perubahan artistik yang terjadi di medan. Pemahaman ini dianggap sebagai posisi paling tinggi dari literasi karena dianggap sebagai hal yang paling utama dari pendidikan.

2.4.3 Carl Rogers

Meskipun Carl Rogers berpendapat bahwa siswa tidak boleh dipaksa untuk belajar tetapi harus belajar dengan bebas, siswa diantisipasi agar cocok untuk menentukan pilihannya sendiri dan berani bertanggung jawab atas pilihan yang diambarnya. Dalam lingkungan ini, Rogers memaparkan lima poin penting dalam literasi humanistik

- 1) Semangat untuk belajar, Keinginan untuk belajar muncul dari keinginan konstan seseorang untuk mengetahui dunia di sekitarnya, untuk mencari jawaban, seseorang melakukan tindakan.
- 2) Belajar bermakna, setiap orang yang aktif selalu mengimpor apakah pengerahan tenaga masuk akal bagi mereka atau tidak, mereka tidak.
- 3) Belajar tanpa sanksi, Literasi punitif membuat anak-anak bebas melakukan apapun yang mereka inginkan. coba sampai Anda menemukan komoditas baru untuk diri Anda sendiri.
- 4) Belajar dengan inisiatif sendiri, berarti provokasi alami yang tinggi. Siswa inisiatif tahu bagaimana mengendalikan

diri. Putuskan sendiri dan cobalah menimbang yang baik demi kebaikan Anda .

- 5) Pelajari dan Lakukan Perubahan, Dunia terus berubah, sehingga siswa harus belajar bagaimana menghadapi kondisi dan situasi yang berubah. dengan demikian , mereka yang hanya belajar mempelajari data atau mempelajari efek dianggap tidak memadai.

2.5 Teori Belajar Konstruktivistik

Mengkonstruksi artinya membentuk pengetahuan. Pengetahuan berada pada mereka yang tahu dan tidak bisa begitu saja ditransfer dari satu guru sekolah ke yang lain (murid). Beberapa gagasan proposisi literasi konstruktivis dapat dipahami dari penjelasan berikut.

Glaserfeld, Dettencourt (1989) dan Matthews (1994) berpendapat bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang (kita) merupakan hasil konstruksi (konformasi) kita sendiri. Sementara itu, Piaget (1971) berpendapat bahwa pengetahuan adalah ciptaan fana yang dibangun di atas pengalaman, proses konformasi selalu berlangsung, dan setiap kali ada rekonstruksi untuk pemahaman baru. Sedikit berbeda dengan pendahulunya, Lorsbach dan Tubin (1992) berpendapat bahwa pengetahuan ada pada mereka yang tahu, pengetahuan tidak begitu saja berpindah dari otak satu orang ke otak orang lain. siswa harus menafsirkan apa yang dipelajari untuk diri mereka sendiri, menggunakan pra konstruksi berpartisipasi.

Untuk lebih memahami akademi konstruktivis ini, ada baiknya kita menyebutkan karakteristik pembelajaran yang didasarkan pada konstruktivisme. Fitur-fitur tersebut dihubungkan oleh Motorist dan Oldham (1994), fitur yang dimaksud adalah:

1. Exposure, misalnya siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan provokasi untuk mempelajari subjek dengan menawarkan pembukaan observasi.

2. Survei, Siswa mengekspresikan studi mereka dengan mengagitasi mencatat, membuat tagihan dan lain-lain.
3. Reorganisasi ide, yaitu . menjelaskan gagasan dengan gagasan lain, menegakkan gagasan baru, menilai gagasan baru.
4. Penggunaan ide-ide baru, yaitu.H . ide atau pengetahuan yang dihasilkan dalam suatu situasi harus diterapkan pada situasi yang berbeda.

Cerita, video dalam operasi pengetahuan, sedang ide harus direvisi melalui penambahan atau perubahan.

Menurut pandangan konstruktivis, literasi adalah proses pembentukan pengetahuan. Pendidikan ini adalah tugas para ulama. Ia harus aktif melakukan conditioning, aktif berpikir, merumuskan generalisasi dan makna literasi, namun dalam hal mewujudkan gejala literasi, yang paling menentukan adalah intensi literasi siswa itu sendiri. pembimbing tidak tidur menjadi pengetahuan, tetapi membantu para siswa memodifikasi pengetahuan mereka sendiri dan lebih memahami cara-cara para siswa untuk mengizinkan atau mempelajari perspektif. Peran guru dalam pendekatan konstruktivis ini lebih sebagai fasilitator dan alat bagi para siswa, yang meliputi:

1. Untuk memberikan pengalaman literasi yang memungkinkan siswa untuk mengambil tanggung jawab les atau hukum les, yang merupakan tanggung jawab utama guru sekolah.
2. memberikan atau memberikan pengkondisian yang akan membangkitkan rasa ingin tahu para siswa dan membuat mereka mengungkapkan gagasannya. pembimbing harus mendorong siswa dan menyampaikan gerakan bentrok.
3. Amati, perkirakan, dan tunjukkan apakah cara berpikir murid berhasil atau tidak. Guru sekolah mendemonstrasikan dan mempertanyakan apakah

pengetahuan cendekiawan dapat diterapkan untuk memecahkan masalah baru yang terkait dengan mata pelajaran tersebut.

Mengenai perangkat literasi, pendekatan konstruktivis menekankan bahwa bagian utama dari literasi adalah keaktifan para siswa dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Perlengkapan, media, pakaian, medan dan instalasi lainnya diserahkan untuk mendukung pelatihan. Medan literasi secara eksplisif mendukung munculnya sesuatu dan interpretasi realitas yang berbeda, konstruksi pengetahuan dan pengondisian lain yang didasarkan pada pengalaman, sehingga memunculkan gagasan untuk mengevaluasi literasi konstruktivis. Pandangan konstruktivis menegaskan bahwa realitas ada dalam pikiran fana, dibangun dan ditafsirkan melalui pengalaman. Konstruktivis berkonsentrasi pada bagaimana orang membangun pengetahuan, struktur internal, dan keyakinan dari gests mereka, yang digunakan untuk menafsirkan objek dan peristiwa ketika interpretasi ini sesuai dengan latar belakang pengetahuan fana individu.

Dari perspektif ulasan, lebih baik lagi jika pakar tidak mengakui informasi tentang pretensi mereka yang akan datang. Sebelum literasi dimulai, proses literasi dan penilaian bersifat sepihak. Kriteria penilaian mengarah pada medan literasi. Objek pembelajaran literasi pendamping, yang juga memandu pengondisian literasi siswa. Masalah literasi konstruktivis dinilai cepat dengan gaya penilaian tidak terarah. Asesmen yang digunakan dalam menilai masalah literasi konstruktivis membutuhkan proses pengalaman kognitif untuk tujuan konstruktivis. Beberapa efek penting untuk diperkirakan dalam arus masuk pembangun adalah panduan untuk tugas asli, membangun pengetahuan yang menggambarkan proses belajar

lanjutan, membangun gerakan murid, menemani evaluasi dalam lingkungan yang luas dari perspektif yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Imron, Ali, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Irawan, Prasetya dkk. 1997. Teori belajar, Motivasi, dan Keiramngilan Mengajar, Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti Depdikbud.
- Budiningsih, Asri. 2004. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Pannen, Paulina dkk. 2001. konstruktivisme dalam Pembelajaran, Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti Depdikbud.
- Anderson dan Krathwohl. 2001. A Taxonomy for Learning, teaching and assesing, USA: Addison Wesley Longman, Inc.
- S Winkel. 1991. Psikologi Pengajaran, Jakarta: Penerbit PT. Firasindo.

BAB 3

PERUBAHAN PARADIGMA

PEMBELAJARAN DAN IMPLIKASINYA

DALAM PEMBELAJARAN

Oleh Muhammad Akbar Syafruddin

3.1 Paradigma Abad 21

Friedrichs mempopulerkan istilah paradigma setelah Kuhn (1962) awalnya menciptakannya (1970). Paradigma adalah cara mengetahui realitas sosial yang diciptakan oleh cara penyelidikan atau cara berpikir tertentu, yang selanjutnya menghasilkan cara mengetahui yang unik. Sebagai pandangan mendasar tentang suatu disiplin ilmu yang akan diteliti, Friedrichs mendukung definisi ini. Dengan demikian, jelaslah bahwa salah satu cabang atau disiplin ilmu harus mempelajari paradigma sebagai pandangan fundamental para ilmuwan mengenai apa yang menjadi pokok bahasan utamanya.

Tiga komponen membentuk paradigma: epistemologi, ontologi, dan metodologi. pertanyaan tentang bagaimana kita mengetahui sesuatu dalam epistemologi. Ontologi membahas masalah mendasar mengenai sifat realitas. Menurut Zamroni dalam (Fakhruddin *et al.*, 2013) tujuan metodologi adalah bagaimana kita memperoleh pengetahuan. Ilmuwan dapat merumuskan berbagai hal yang terkait dengan: (1) apa yang harus dipelajari, (2) pertanyaan apa yang harus dijawab, (3) apa cara untuk melakukannya, dan (4) aturan apa yang harus diikuti dalam menafsirkan informasi yang diperoleh. menggunakan posisi paradigma sebagai alat.

Abad ke-21 dikenal dengan era keterbukaan atau globalisasi yang berarti kehidupan yang dialami orang di abad ini pada dasarnya berbeda dengan apa yang terjadi di abad sebelumnya. Abad ke-21 dianggap sebagai abad yang membutuhkan keunggulan dalam semua upaya dan hasil manusia. Abad ke-21 itu sendiri membutuhkan sumber daya manusia berkualitas tinggi untuk diciptakan melalui institusi yang dikelola secara ahli sehingga menghasilkan hasil yang unggul. Persyaratan baru ini membutuhkan berbagai inovasi dalam perilaku, pemikiran, dan penyusunan konsep. Filsuf Khun menjelaskan bahwa untuk mengatasi kesulitan baru, diperlukan paradigma baru. Filsuf Khun menegaskan bahwa semua upaya tidak akan berhasil jika kesulitan baru ini dihadapi dengan pendekatan lama yang sama atau tanpa inovasi.

Jika perubahan ini tujuannya adalah untuk menghasilkan sesuatu yang berkualitas yang mampu bersaing dengan karya-karya di dunia terbuka, maka hal tersebut membutuhkan proses berpikir yang maju (*breakthrough thinking process*). Abad ke-21 berbeda secara signifikan dari abad ke-20 dalam berbagai bidang, termasuk pekerjaan, kehidupan sosial, dan aktualisasi diri. Abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dan pertumbuhan otomatisasi, dimana banyak pekerjaan rutin dan berulang mulai digantikan oleh mesin, termasuk komputer dan mesin produksi. Ini telah berubah secara radikal di abad ke-21, termasuk dalam dunia pendidikan.

Abad ke-21 juga dikenal sebagai "zaman pengetahuan". Di era ini, segala upaya alternatif untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berbagai konteks lebih banyak didasarkan pada pengetahuan. Pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan, upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan, pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan, pengembangan dan pemberdayaan masyarakat

berbasis pengetahuan, dan pengembangan industri juga berbasis kepada ilmu pengetahuan.

Ekonomi global abad kedua puluh satu didorong oleh jaringan teknologi informasi, di mana semua transaksi dilakukan secara online dan di mana investasi dan pasar modal beroperasi tanpa perubahan dunia nyata selain dari apa yang dapat dilihat dalam data yang ditampilkan di monitor. Angkanya berfluktuasi dari menit ke menit, mencerminkan pergolakan ekonomi, perdagangan, politik, kondisi sosial, dan bahkan "tindakan" para pemimpin dunia. Dalam kondisi pasar global seperti ini, apa yang terjadi di satu negara akan berdampak pada negara lain. Pada abad kedua puluh satu, pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan belajar dan berkembang, menggunakan media dan teknologi informasi. Abad 21 juga ditandai dengan informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja, komputasi yang semakin cepat, otomatisasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin, dan komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Litbang Kemdikbud, 2013) dalam (Rahayu *et al.*, 2022).

Tantangan abad ke-21 juga semakin rumit, saling terkait, dinamis, dan paradoks sebagai akibat dari perkembangan tersebut. Pertumbuhan populasi dunia, yang terjadi dengan cepat, biasanya dikutip oleh para futuris sebagai katalisator. Misalnya, jika populasi dunia pada tahun 2010 adalah 6,9 miliar, Divisi Populasi Perserikatan Bangsa-Bangsa memperkirakan akan mencapai 9,2 miliar pada tahun 2050, peningkatan 2,5 miliar orang akan terjadi pada waktu itu. Dampak pertumbuhan ini terhadap manusia biasa sepanjang hidupnya dimulai dengan masalah pangan, kesehatan, kesejahteraan, keamanan, dan pendidikan.

Menurut Trilling dan Fadel (2009) dalam (Warsita, 2017), perubahan yang terjadi pada abad ke-21 adalah sebagai berikut :

- a. Dunia menjadi lebih kecil karena kemajuan teknologi dan transportasi yang semakin pesat dan memudahkan;

- b. Layanan teknologi informasi dan media berkembang pesat;
- c. Perubahan lapangan kerja dan pendapatan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi global
- d. Penekanan pelayanan kehidupan masyarakat ditempatkan pada pengelolaan sumber daya seperti air, makanan, dan energi;
- e. Kerjasama dalam penanganan pengelolaan lingkungan; dan
- f. Peningkatan keamanan terhadap privasi.

Pergeseran dari masyarakat industri ke masyarakat berbasis informasi (zaman pengetahuan) berdampak pada sejumlah faktor budaya dan pendidikan (Etistika Yuni Wijaya *et al.*, 2016). Munculnya pekerja-pekerja baru di bidang\industri berbasis pengetahuan (*knowledge work*) (pekerjaan pengetahuan). Mayoritas pekerjaan baru menuntut kredensial yang tidak dimiliki oleh karyawan industri sekarang. Teori pengetahuan analitik (*analytical knowledge*), yang bagi pekerja baru membutuhkan pendidikan formal untuk memperoleh dan menerapkannya, melibatkan gaya kerja yang berbeda serta kebiasaan belajar terus menerus (*continuous learning*), sehingga mendorong sumber daya manusia untuk terus berusaha dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki. Pekerja model baru tidak hanya harus beralih dari pekerjaan yang berbasis di sektor pertanian dan rumah tangga menjadi berbasis industri, tetapi mereka juga harus menjadi pekerja dengan pengetahuan (*knowledge work*). Perubahan diperlukan khususnya di bidang pendidikan, untuk mendidik manusia hidup dan bekerja di era pengetahuan.

3.2 Paradigma dalam Pendidikan

Meskipun abad ke-21 baru ada selama satu dekade, namun telah terlihat pergerakan dalam konsep, tujuan, dan arah pendidikan. Tidaklah berlebihan untuk menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer adalah

katalis pencapaian ilmiah (Baroya, 2018). Dengan ini sains dan teknologi telah maju, khususnya di bidang sains kognitif, biomolekuler, teknologi informasi, dan nanosains, yang sejak saat itu mewakili abad ke-21 secara keseluruhan. Fakta bahwa dunia pengetahuan menjadi semakin saling berhubungan, menyebabkan sinergi mereka semakin cepat, adalah salah satu karakteristik paling menonjol dari abad ke-21. Variabel 'ruang dan waktu' yang selama ini menjadi faktor penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan umat manusia, telah dibuktikan dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan.

Era pengetahuan di mana pendidikan saat ini berlangsung telah melihat ekspansi yang cepat dalam pengetahuan. Proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Materi pembelajaran harus dirancang dengan cara yang lebih nyata sehingga siswa dapat bekerja sama untuk mengembangkan jawaban atas masalah. Siswa yang memecahkan masalah pertanyaan dan mencari jawaban kemudian dapat menggunakan sumber pengetahuan yang mereka miliki untuk mencari solusi atas masalah dalam pembelajaran konteks.

Peningkatan kesejahteraan manusia melalui pendidikan merupakan salah satu komponen pembangunan nasional. Visi dan pendidikan yang terarah dalam menghadapi perubahan era reformasi dan proses globalisasi yang juga mempengaruhi kehidupan sehari-hari sangatlah penting. Strategi pendidikan nasional merupakan fokus dari visi dan rencana yang terarah. Memahami peta tantangan masa kini diperlukan untuk menetapkan visi dan rencana strategis pembangunan pendidikan nasional. Dalam rangka mempersiapkan masyarakat dan negara menuju era pengetahuan (*the knowledge age*) sebagai era kompetitif, maka upaya membangun keunggulan sumber daya manusia diprioritaskan di atas pertumbuhan pendidikan nasional (Etistika Yuni Wijaya *et al.*, 2016).

Pengelolaan pendidikan nasional yang efisien, kompeten, dan bersih merupakan tanggung jawab utama untuk mencapai tujuan tersebut. Era ilmu pengetahuan akan menguji kemampuan manajemen pendidikan yang profesional untuk mendorong ketahanan nasional, serta upaya untuk meningkatkan kesadaran persatuan dan kesatuan bangsa dalam konteks wawasan nusantara. Strategi untuk pendidikan dan pembelajaran yang sukses dan efisien juga diperlukan untuk memberikan keselarasan antara semua fase perkembangan siswa di lingkungan alaminya, yang menjadi lebih umum di era pengetahuan (Syafuruddin *et al.*, 2022).

Sesuai dengan tekad dan upaya untuk lebih memberdayakan masyarakat, diperlukan otonomi dalam penyelenggaraan pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan pendidikan. Sejak lahirnya UUD 1945, telah diakui pentingnya pendidikan dalam membangun bangsa, khususnya dalam mempersiapkan era informasi. Tidak mungkin suatu bangsa bersaing di era pengetahuan tanpa intelektual (Wijaya *et al.*, 2016).

Jika memperhatikan apa yang baru saja dikatakan, pendidikan sekarang lebih terfokus pada masa depan daripada masa lalu atau masa kini karena orang di masa depan akan mengalami perubahan bahkan lebih cepat dari kita. Akibatnya, fokus utama pendidikan harus pada peningkatan standar di semua bidang pengajaran, termasuk kualitas guru dan siswa, kualitas infrastruktur dan fasilitas, kualitas bagaimana pelajaran dilaksanakan, dan kualitas manajemen pendidikan.

Ada beberapa hal yang dapat diterapkan untuk menghasilkan organisasi belajar yang berkualitas di masa yang akan datang, seperti (BSNP: 2010) :

- 1) Penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi prioritas utama.

Salah satu faktor penyebab perubahan dalam dunia pendidikan adalah perkembangan teknologi informasi dan

komunikasi. Penemuan dan pertumbuhan internet sebagai jaringan luas yang menjembatani miliaran pusat data/informasi, orang, dan individu di seluruh dunia telah mengubah cara orang mencari informasi dan mengembangkan pengetahuannya di berbagai institusi pendidikan.

2) Peran pendidik dan peserta didik

Karena siswa sekarang dapat segera mengakses informasi dan pengetahuan yang pernah disebarluaskan atau didistribusikan oleh guru atau dosen di kelas, sehingga tugas pendidik tidak lagi sebatas sebagai "mediator informasi". Guru akan berperan lebih besar dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator, pembimbing, dan pendamping bagi siswa. Bahkan dalam kasus yang paling ekstrim, terlihat jelas bahwa dalam berbagai setting, guru dan siswa memperoleh pengetahuan dan menuntutnya secara bersama-sama melalui interaksi mereka saat memperdebatkan topik tertentu.

3) Metode pembelajaran yang kreatif

Penting untuk merancang model pembelajaran yang berfokus pada sifat dan keragaman sifat siswa. Juga harus disorot bahwa individu harus bekerja sama untuk belajar untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan sosial mereka. Salah satu tanggung jawab utama guru adalah memastikan bahwa setiap siswa dapat mencapai potensi penuh mereka sebagai pembelajar yang sukses melalui mekanisme pembelajaran yang dikembangkan.

4) Materi pembelajaran yang kontekstual

Banyak perubahan dilakukan pada cara materi diajarkan, memindahkannya dari berbasis konten menjadi berorientasi konteks. Kesulitan yang dihadapi dalam hal ini adalah mengubah gaya pengelolaan dan mengubah materi pembelajaran dari materi ajar menjadi materi pemahaman.

- 5) Kurikulum mandiri berbasis pengembangan individu
Kerangka kurikulum juga harus dapat diadaptasi agar dapat memenuhi kebutuhan dan rencana masing-masing individu. Sulit untuk membuat kurikulum individual dan mandiri. Diperlukan desain dan konsep yang dikembangkan dan berhasil diterapkan. Selain itu, ada sejumlah persyaratan atau prasyarat yang harus dipenuhi sebelum menerapkan struktur kurikulum dengan cara ini. Persyaratan tersebut antara lain: kesiapan infrastruktur, kematangan peserta didik, infrastruktur dan suprastruktur pengelolaan kelembagaan yang handal, dan pengetahuan materi pelajaran yang komprehensif.

Mengenai paradigma belajar mengajar yang dibahas di atas, paradigma pengajaran lebih menekankan pada peningkatan kuantitas informasi, sedangkan paradigma pembelajaran lebih menekankan pada efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dalam hal apa yang telah diketahui siswa dan apa yang dapat mereka lakukan dengannya. Perubahan ini mengharuskan guru memperoleh keterampilan baru dan menemukan kembali diri mereka sendiri sebagai sumber daya dan lingkungan belajar yang dapat diandalkan oleh siswa dan komunitas kampus.

3.3 Perubahan Paradigma dalam Pembelajaran

Tuntutan untuk mengubah pola pikir manusia abad ke-21 yang telah didiskusikan menyerukan perubahan yang signifikan dalam pendidikan nasional, yang saat ini merupakan peninggalan dari sistem pendidikan sebelumnya yang mengajarkan siswa bahwa metode menghafal memiliki nilai yang kecil. Perubahan sistem pendidikan Indonesia merupakan tugas yang berat. Dengan lebih dari 30 juta murid, 200 ribu lembaga pendidikan, dan 4 juta tenaga pendidik yang tersebar di wilayah yang hampir seluas benua Eropa, sistem pendidikan Indonesia merupakan salah satu

yang terbesar di dunia. Namun jika kita tidak ingin terinjak-injak oleh perubahan zaman dunia, transformasi ini sangat penting untuk dilakukan.

Kerangka pembelajaran abad ke-21 mengamanatkan peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan di bidang teknologi, media, informasi, serta keterampilan belajar dan inovasi (Simatupang & Yuhertiana, 2021). Keterampilan, pengetahuan, dan keahlian yang perlu dipelajari siswa agar berhasil dalam kehidupan dan tempat kerja juga dijelaskan dalam kerangka kerja ini. Kerangka pembelajaran abad-21 (BSNP, 2010) dalam (Etistika Yuni Wijaya *et al.*, 2016) adalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah;
- 2) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak;
- 3) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah;
- 4) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak;
- 5) Kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif;

- 6) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari;
- 7) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan
- 8) Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Perubahan paradigma pembelajaran ditandai oleh sejumlah faktor, termasuk pergeseran dari perspektif berpusat pada guru ke berpusat pada siswa, dari satu arah ke interaktif, dari isolasi ke lingkungan jaringan, dari penyelidikan pasif ke aktif, dari abstrak ke konteks dunia nyata, dari pembelajaran berbasis individu ke tim, dari perilaku luas ke perilaku khas yang memberdayakan aturan keterikatan, dan dari stimulasi satu indra ke stimulasi ke segala arah. Empat konsep panduan untuk pembelajaran abad 21 disediakan oleh Nichols (2013) dalam (Zubaidah, 2016) yaitu, secara khusus, pendidikan harus kolaboratif (*collaborative education*), pembelajaran harus kontekstual (*contextual learning*), dan sekolah harus terintegrasi dengan masyarakat. Pengajaran juga harus berpusat pada siswa (*student centered learning*).

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik harus digunakan dalam pertumbuhan pendidikan. Siswa ditugaskan untuk secara aktif mengembangkan mata pelajaran berdasarkan minat dan potensinya. Mahasiswa tidak lagi diharapkan untuk mendengarkan ceramah dan menghafal informasi; sebaliknya, mereka didorong untuk berpartisipasi dalam membantu menemukan solusi atas masalah publik aktual sambil membangun

pengetahuan dan keterampilan mereka sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan kognitif mereka.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak berarti memberikan otoritas penuh kepada guru peserta atas proses pembelajaran. Masih diperlukan intervensi, dan pendidik dapat berperan sebagai fasilitator dengan berusaha mengintegrasikan pengetahuan masa lalu peserta dengan materi baru yang akan mereka peroleh.

Berikan siswa kesempatan untuk belajar bagaimana mereka belajar dengan baik dan dengan cara yang sesuai dengan mereka, dan dorong mereka untuk memikul tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Juga, pendidik berfungsi sebagai pengawas, berusaha membantu siswa ketika mereka mengalami masalah dalam mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka.

Keterampilan kolaboratif perlu diajarkan kepada siswa. berkolaborasi dengan orang lain yang memiliki latar belakang budaya dan nilai yang berbeda dari dirinya sendiri. Siswa perlu terinspirasi untuk bekerja secara kooperatif dengan orang lain di kelas saat menyelidiki fakta dan menciptakan makna. Siswa perlu belajar bagaimana menghargai bakat dan kekuatan satu sama lain saat mengerjakan sebuah proyek, serta bagaimana mengambil peran yang berbeda dan menanggapi dengan benar. Kampus (termasuk fakultas) harus bekerja sama dengan institusi pendidikan di negara lain untuk bertukar pengetahuan dan keahlian mengenai prosedur dan strategi pengajaran yang telah ditetapkan. Mereka kemudian menunjukkan kemauan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Jika tidak, pendidikan tidak akan banyak berdampak pada kehidupan siswa di luar kelas. Akibatnya, materi pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Guru menciptakan strategi pengajaran yang menghubungkan siswa dengan dunia luar. Guru membantu siswa

dalam menemukan nilai, makna, dan keyakinan dari apa yang mereka pelajari dan bagaimana itu dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menilai prestasi siswa saat berinteraksi dengan dunia nyata sebagai pendidik. Kampus harus memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosial dalam upaya untuk membantu mereka menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Penggunaan teknologi dan internet oleh peserta memungkinkan anak-anak saat ini mencapai lebih banyak lagi (Tarihoran, 2019). Lingkup sosial siswa sekarang melampaui universitas atau tempat tinggal mereka dan dapat ditemukan di semua kelas sosial di seluruh dunia. Siswa harus belajar bagaimana menggunakan teknologi secara bertanggung jawab melalui pendidikan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroya, E. H. 2018. Strategi pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101–115.
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
<http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278>
Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Fakhrudin, M., Ananda, R., & Istiningsih, S. 2013. PERUBAHAN PARADIGMA DALAM ORGANISASI BELAJAR Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta PARADIGM SHIFT IN LEARNING ORGANIZATION. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, 27(2), 111–117.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. 2022. Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. 2021. Merdeka belajar kampus merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38.
- Syafruddin, M. A., Jahrir, A. S., Yusuf, A., Makassar, U. N., & Makassar, U. N. 2022. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan THE ROLE OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS IN FORMING Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*. 10.
- Tarihoran, E. 2019. Guru dalam pengajaran abad 21. *SAPA-Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46–58.

- Warsita, B. 2017. Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. 2016. Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.
- Zubaidah, S. 2016. Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.

BAB 4

PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN

Oleh Yenni

4.1 Pendahuluan

Persoalan bagaimana menyajikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan merupakan topik sepanjang karier seorang guru. Guru Harus selalu berinovasi dalam mengemas dan menyajikan materi. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekiranya secara rutin harus dievaluasi dampaknya, baik terhadap sikap siswa, dan terutama pada hasil belajar siswa yang pada umumnya berpatokan dari pencapaian siswa dalam indikator belajar.

Kemajuan teknologi semakin pesat. Masa pandemi diduga menjadi pemacu makin canggihnya teknologi berbasis penggunaan internet dan alat elektronik. Semua aspek berimbas, termasuk didalamnya adalah kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, hingga saat ini, tidak semua sekolah mampu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Masih ditemui ketimpangan dalam hal ini. Pada umumnya, daerah terdepan, terpencil dan tertinggal atau 3T masih ditemui ketidakmerataan teknologi. Daerah 3T masih ada.

Oleh karena itu, keterbaruan dalam pembelajaran tidak tergantung pada teknologi atau alat canggih, namun lebih tepat bersumber pada kreatifitas guru kelas. Hidup tidaknya suasana kelas, ramai sepihnya aktifitas siswa, termotivasi atau tidaknya siswa, dan berujung bermakna atau tidaknya pembelajaran masih

bergantung pada guru. Gurulah yang menjadi aktor sekaligus sutradaranya.

4.2 Dasar Hukum Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan

Pemerintah Republik Indonesia memandang bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Termasuk penyajian dari pembelajaran telah diatur oleh pemerintah. Di setiap kurikulum yang diberlakukan pada satuan pendidikan terdapat peraturan yang menghendaki bahwa proses pembelajaran harus diawali dengan perencanaan pembelajaran yang akan mencipta pembelajaran aktif, kreatif, efisien dan menyenangkan. Rancangan pembelajaran harus menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berkaitan dengan kurikulum yang saat ini sedang diberlakukan berikut peraturan yang dimaksud:

1. Permendikbud No 22 tahun 2016 yang mengatur tentang standar proses untuk pendidikan dasar dan menengah.
2. PP No 57 Tahun 2021 tentang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran.

4.3 Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan

Mendesain pembelajaran aktif, kreatif, efisien dan menyenangkan merupakan tantangan yang dijumpai oleh semua pengajar atau guru. Perasaan bahagia akan hadir di hati guru melihat siswanya tersenyum lepas, mengikuti pelajaran dengan antusias, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Terdengar sulit, namun semua bisa dilaksanakan

melalui perencanaan. Sejalan dengan pendapat Julio Markoto (2013) bahwa guru terbaik akan menunjukkan kepedualian terhadap siswanya dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Dari pendapat tersebut dapat kita katakan, bahwa tidak mungkin guru membiarkan siswanya tidak bisa. Guru akan mencari solusi jika melihat siswanya kesulitan. Bahkan guru akan berdialog dengan orang siswa jika dirasakan perlu mencari penyelesaian yang pas.

Guru yang peka akan mampu melihat, bahwa setiap individu siswa adalah unik, masing-masing memiliki kemampuan yang spesifik, dan memiliki pilihan minat bakat yang berbeda. Oleh karena itu, secara logis dapat kita ketahui bahwa pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan cara itu-itu saja. Pembelajaran harus dapat dirasakan oleh semua siswa, dan yang terpenting membuat siswa merasa nyaman.

Menyajikan pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa dapat dilakukan melalui penggunaan teknologi. Teknologi sederhana dapat berupa alat-alat yang ada di sekitar kita. Akan lebih baik, jika alat peraga berupa benda-benda yang telah dikenal siswa. Hal ini membantu siswa untuk dapat lebih memahami konsep dari suatu formula dan berakibat lebih menguasai materi pelajaran.

Lebih lanjut (Markoto, 2013: Jamal, 2011) merinci bahwa dasar pemikiran dari pembelajaran aktif, kreatif dan efisien adalah sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa.
2. Mengembangkan kreatifitas siswa.
3. Suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.
4. Mengembangkan kemampuan kritis, kreatif dan memecahkan masalah.
5. Belajar melalui “melakukan”.
6. Menekankan pada penggalian, penemuan, dan penciptaan.
7. Pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya.

4.3.1 Pengertian Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan

Pembelajaran aktif atau *active learning* terinspirasi dari sebuah pepatah Filsuf Tiongkok yaitu Konfusius, yang berbunyi: “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya kerjakan, saya pahami”. Dari kalimat Konfusius dapat kita simpulkan, bahwa jika ingin lebih menguasai suatu materi, maka tidak sekedar mendengarkan dan melihat, namun harus sambil mengerjakan atau melakukan. Dengan melakukan, ingatan akan lebih melekat dan ketrampilan dapat dikuasai.

Pada implementasi pembelajaran di kelas, guru harus menciptakan suasana belajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif bertanya, menjawab, mencoba, membuktikan, dan menciptakan solusi. Efek langsung dari pembelajaran aktif adalah bahwa siswa akan merasa bagian dari kelas, penting dalam menyelesaikan tugas, dan bermakna bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal tersebut di dukung oleh pendapay Jamal (2011) yang menyatakan bahwa peran aktif siswa sangatlah penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Bagaimana dengan pembelajaran kreatif?

Telah diungkapkan, bahwa pada dasarnya guru akan mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang tidak termotivasi untuk belajar, atau gagal dalam mencapai tujuan belajar. Solusi dari guru hendaknya memunculkan kreatifitas bagi siswa. Salah satu cara memunculkan kreatif siswa adalah dengan menugaskan siswa untuk penyelesaian proyek sederhana, menyelesaikan soal yang bertahap tingkat kesulitannya, sehingga ketrampilan siswa akan terasah. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyono (2011) bahwa guru diharapkan mampu mencipta kegiatan belajar mengajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Dapat disimpulkan, benang merah antara pembelajaran aktif dan kreatif adalah suatu hubungan yang sebab akibat. Penggunaan pembelajaran aktif akan menghasilkan siswa yang kreatif.

Selanjutnya, seperti apakah pembelajaran yang efektif? Efektif dan efisien seringkali dipadankan artinya. Berdasarkan bahasa, efektif atau efisien berarti lebih mudah, lebih hemat tenaga, minimal usaha, lebih ringkas dari tahapan, lebih cepat di waktu namun menghasilkan sesuatu yang lebih besar. Jika dihubungkan dengan pembelajaran maka dapat diartikan sebagai metode yang memungkinkan siswa dapat mengikutinya lebih mudah, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran sesuai harapan. Tentu saja bukan hal mudah merencanakan pembelajaran yang demikian. Perlu ketelitian, perhitungan waktu, dan trik jitu agar dapat terwujud. Sejalan pendapat Resti (2019) bahwa cara belajar efektif dan efisien terasa seperti slogan yang sulit dilakukan. Seperti apakah pembelajaran yang menyenangkan?

Pembelajaran menyenangkan merujuk pada suasana proses pembelajaran yang nyaman, tidak tertekan, dan tenang. Siswa benar-benar merasa lepas sehingga mudah berkonsentrasi, mudah melibatkan diri dalam kegiatan belajar, sehingga mampu mencapai prestasi tertinggi. Mengacu pendapat Mulyono (2011), terdapat lima ciri dari pembelajaran menyenangkan, yaitu: 1) menciptakan lingkungan tanpa stress; 2) menjamin bahwa bahan ajar relevan; 3) menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif; 4) melibatkan secara sadar semua indra dan pikiran; 5) menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh kedepan.

Contoh pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan mudah dapat kita temukan, baik berupa teori-teori dalam buku, video pembelajaran di laman media sosial, atau melalui pencarian dengan kata kunci pada google. Umumnya, konsep pembelajaran aktif mengisyaratkan bahwa guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswanya. Namun

demikian, berdasar Permendikbud No 22 Tahun 2016 tercantum bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar berbasis aneka sumber belajar. Artinya, guru tetap sebagai aktor utama dalam mengelola kelas, dalam rangka menyampaikan materi, menjalankan pembelajaran dengan bantuan sumber-sumber belajar lain, dengan tetap mengaktifkan siswa.

Hal ini senada dengan pendapat Nurdyansyah dan Andiek (Nurdyansyah, 2015) yang mengatakan bahwa *active learning* merupakan sebuah usaha dalam kegiatan pembelajaran yang mencoba membangun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Lebih lanjut Nurdyansyah menekankan bahwa kegiatan pembelajaran yang aktif perlu melibatkan semua indra dari peserta didik. Pendapat serupa diungkap Ginanjar Adhi (2020) yang menuliskan bahwa *active learning* adalah pembelajaran yang meminta siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran seperti berpikir, berdiskusi, menyelidiki, dan mencipta.

Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, sekaligus kreatif, efektif dan menyenangkan perlu bagi guru memikirkan banyak hal. Seperti waktu yang disediakan, beban materi yang harus tersampaikan dan capaian ketrampilan belajar.

4.3.2 Tujuan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan

Penyajian pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dikatakan merupakan usaha guru untuk berinovasi. Dengan adanya inovasi pembelajaran maka proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pada setiap kurikulum yang diberlakukan, Tujuan dari pembelajaran relatif sama dengan menonjolkan ciri khas tiap

kurikulum. Secara umum tujuan dari merancang pembelajaran aktif, kreatif, dan efisien (Markoto, 2013; Nurhakim; 2023) adalah:

1. Meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa pada belajar,
2. Meningkatkan efektifitas pembelajaran.
3. Meningkatkan mutu pembelajaran.
4. Mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai pelajaran sesuai gaya masing-masing.
5. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan
6. Memotivasi siswa agar berusaha menguasai materi yang terasa menjemukan.
7. Melatih kerjasama antar siswa.
8. Melatih siswa untuk memiliki rasa bertanggung jawab.
9. Menjaga perhatian/konsentrasi siswa.

4.3.3 Ragam Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan

1. Pembelajaran Inovatif

Salah satu pembaharuan dalam pembelajaran adalah dengan menambahkan ide, media, metode, strategi, serta berbagai hal yang berada disekitar kita dalam suatu paket pembelajaran. Artinya, kita dapat berinovasi dengan berbekal hal yang berada disekitar kita. Beberapa guru mungkin berpendapat, bahwa keterbaruan tidaklah wajib asal capaian belajar dapat tercapai. Namun, sebagai seorang pendidik, wajib kiranya dapat mengemas suatu pembelajaran menjadi kegiatan yang asik dan menyenangkan.

Keterbaruan dalam pembelajaran pada umumnya disebut dengan pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dirancang untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh kelas berdasarkan kondisi kelas dan guru merasa solusi yang

dipilih adalah sesuai atau tepat. Pembelajaran inovatif terdengar sulit dan menguras energi karena karena mengisyaratkan keterbaruan dalam memecahkan masalah. Padahal keterbaruan tersebut dapat dilakukan dengan hal-hal sederhana, Tentu saja, harus disesuaikan dengan situasi di kelas, seperti waktu, target pencapaian indikator belajar, jumlah siswa, serta ketertiban agar tidak mengganggu kelas yang lain.

Pembelajaran inovatif juga menjadi cara yang pas untuk menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan, karena dalam pembelajaran ini guru berkreasi dalam mengemas kegiatan pembelajaran. Hal ini serupa dengan pendapat Darmadi (2017) bahwa pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri apabila dilakukan dengan cara mengelola media yang berbasis teknologi dalam membangun rasa percaya diri siswa.

Mengutip pendapat Sartono Wahyuari (2012), ciri dari pembelajaran inovatif adalah: 1) memiliki prosedur yang sistematis dengan tujuan memodifikasi perilaku siswa; 2) Hasil belajar yang ditetapkan secara khusus, yaitu perubahan perilaku positif siswa; 3) Penetapan lingkungan belajar secara khusus dan kondusif; 4) ukuran keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran serta menetapkan kriteria keberhasilan dalam proses belajar-mengajar, 5) interaksi dengan lingkungan agar mendorong siswa aktif dalam lingkungannya.

2. Metode Pembelajaran

Menyiapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Metode adalah cara untuk mencapai sesuatu. Pada umumnya, metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mengkondisikan kelas agar

tercipta rangkaian belajar yang runtut demi ketercapaian tujuan belajar. Hal ini serupa pendapat Abdul Majid (2014) bahwa guru menggunakan metode belajar untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran.

Pada metode pembelajaran selalu ada tahapan atau langkah pembelajaran. Guru dan siswa harus mematuhi rancangan tersebut dari awal hingga akhir. Untuk mengetahui keefektifannya, metode biasanya diterapkan beberapa kali secara berurutan dengan maksud memperoleh kebiasaan siswa yang baru.

3. Model Pembelajaran

Selain pembelajaran inovatif dan metode, pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan juga dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Merujuk Wikipedia, model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan melibatkan segala fasilitas terkait, yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran terkadang diberikan sebagai selingan pada bagian proses belajar mengajar. Gerlach & Ely (1980) mengartikan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu.

Penyampaian materi mata pelajaran dapat menerapkan strategi untuk mengatasi kejenuhan atau

kebosanan. Misal dengan bermain games, simulasi, presentasi, dan penayangan materi melalui video.

5. Pembelajaran dengan *Ice Breaking*

Terkadang, guru menjumpai siswa kurang bersemangat dalam kegiatan belajar. Banyak hal yang menyebabkan siswa kehilangan semangat dan motivasi saat belajar sedang berlangsung. Secara umum, unsur tersebut antara lain:

- a. Siswa terlalu tegang.
- b. Materi yang dipelajari susah.
- c. Materi yang dipelajari tidak menarik bagi siswa.
- d. Lelah.
- e. Siswa pasif karena hanya sebagai pendengar.
- f. Jenuh.
- g. Monoton.
- h. Mengantuk.

Jika salah satu unsur dirasakan oleh siswa, bisa jadi akan berakibat ke hal lain, seperti tidak paham pada materi yang sedang dipelajari, tidak minat belajar dan pastinya tidak tercapai tujuan pembelajaran saat tersebut. Guru harus dapat menganalisa kebosanan yang muncul, sehingga pembelajaran dapat maksimal.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan melakukan *ice breaking*. *Ice breaking* dalam pembelajaran sangat membantu agar siswa kembali bersemangat, menemukan motivasi, dan kembali dapat berkonsentrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2014. Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmadi 2017. Pengembangan Metode Pembelajaran: Dasar Dinamika Belajar Siswa. Jakarta: Penerbit Depublish
- Gerlach, V. S & Ely, D., P. 1980. Teaching and Media a Systematic Approach. New Jersey: Prentice Hall.
- Ginanjari Adhi. 2020. Active Learning.
<https://www.tripven.com/active-learning/>
- Hapsari Sri, dkk. 2023. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Jamal Ma'mur Asmani. 2011. 7 Tips Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Diva Press.
- Julio Markoto. 2013. Pendidikan Efektif.
https://www.slideshare.net/JULIO_MARKOTO/pembelajaran-anefektif
- Mulyono. 2011. Strategi Pembelajaran. Malang: Maliki Press.
- Murhakim Ahmad. 2023. Pengertian Pembelajaran Aktif (Active Learning) Fungsi, Tujuan dan Prosesnya.
<https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/pembelajaran-aktif/>
- Nurdyansyah, N. & Andiek Widodo. 2015. Inovasi Teknologi Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Resti Pujayanti. 2019. Cara belajar Efektif dan Efisien.
<http://kronika.id/cara-belajar-efektif-dan-efisien/#:~:text=Belajar%20efektif%20adalah%20cara%20belajar,tetapi%20mendapatkan%20hasil%20yang%20maksimal>.
- Wahyuari, Sartono. 2012. Metode Pembelajaran Inovatif, Jakarta: Penerbit Grasindo.

BAB 5

TEORI DAN KARAKTERISTIK *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN

Oleh Dumiyati

5.1 Pendahuluan

Belajar saat ini harus menarik dan menyenangkan. Pembelajaran kini berkembang melalui berbagai pendekatan, strategi, metode, dan langkah-langkah yang direncanakan dan didesain secara menarik untuk menghilangkan rasa “belajar yang membosankan”, tanpa meninggalkan tujuan belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah mengajarkan materi pelajaran sesuai dengan prinsip *edutainment*. Pembelajaran berbasis *edutainment* bersifat dinamis sejalan dengan perkembangan IPTEKS dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan berkembangnya teknologi media digital di era industri 4.0, dimana semua bisa dilakukan dengan komputer atau *gadget*, sehingga generasi milenial (terutama anak-anak) mulai terbiasa dengan teknologi ini. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan, namun terlepas dari efek negatif tersebut, jelas bahwa dunia digital saat ini adalah bagian dari era masa depan. Teknologi di era digital tidak bisa dibenci/tidak disukai, tapi kita harus bersahabat dan dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif termasuk pendidikan. *Edutainment* adalah suatu program pendidikan yang dibalut dengan konsep hiburan yang begitu menarik dan memikat sehingga setiap siswa tidak merasa bahwa dirinya sebenarnya diajak untuk belajar atau memahami pokok bahasan dan nilai-nilai masing-masing individu maupun kelompok.

Ini membuat belajar menjadi menyenangkan dan lebih masuk akal. Pada Bab 6. Tentang Teori dan karakteristik *edutainment* dalam pembelajaran, penulis mencoba membahas: 1) apa itu konsep *edutainment*, 2) apa saja teori belajar yang berbasis *edutainment*, 3) apa karakteristik pembelajaran *edutainment*, 4) apa saja teori dan bentuk *edutainment* dalam pembelajaran.

5.2 Pengertian *Edutainment*

Ada banyak pengertian *edutainment* yang disampaikan oleh para ahli diantaranya:

1. Menurut Fallillah (Fadlillah, 2016) mengatakan bahwa secara etimologis, *edutainment* dapat diartikan sebagai pendidikan yang menyenangkan.
2. Dalam *New World Encyclopedia*, *edutainment* atau *education through entertainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*, artinya pembelajaran yang menyenangkan. *Edutainment* bertujuan untuk mengajarkan atau memfasilitasi siswa melakukan interaksi sosial dengan mengintegrasikan pelajaran dan hiburan, antara lain program TV, game dari perangkat komputer atau video, musik, film, situs web, dan perangkat multimedia. dll. Selain itu, *edutainment* dapat disajikan bentuk pendidikan di alam tentang kehidupan dan lingkungannya (Fouad Ghafor, Mustafa and Ahmad, 2019).
3. Menurut Setiawan (Setiawan, 2022), pengertian *edutainment* secara terminologi, sebagai bentuk hiburan yang harus memenuhi fungsi pendidikan. Pengertian ini juga dapat diartikan sebagai *edutainment* yang memungkinkan anak untuk belajar melalui bermain. Dari sudut pandang epistemologis, *edutainment* dapat diartikan pembelajaran yang menawarkan peluang pada siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang nyaman, menyenangkan dan terbebas dari stres, baik secara fisik maupun mental.

4. Menurut Dr.H. Hamruni dalam bukunya *Edutainment Concepts in Islamic Education*, konsep *edutainment* secara formal diperkenalkan pada tahun 1980-an dan berkembang menjadi metode pembelajaran yang efektif dan sangat mempengaruhi bidang pendidikan dan pelatihan. *Edutainment* adalah pembelajaran yang berlangsung dan dilaksanakan dengan siswa dianggap sebagai pusat proses pembelajaran dan objek pendidikan. Hamruni lebih lanjut berpendapat bahwa *edutainment* adalah proyek pendidikan yang mengintegrasikan konten pendidikan dan hiburan secara terpadu dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Albab, 2018).
5. Menurut Nasution, konsep pembelajaran *edutainment* mengorientasikan pendekatan pada pusat siswa, yang bukan lagi menjadi tujuan pembelajaran melainkan objek pembelajaran. Ditunjukkan dengan penampilan siswa yang aktif, gembira dan semangat dalam setiap pelajaran, tanpa istilah atau pernyataan yang mengganggu yang tidak bisa lagi dibuat, serta penilaian setiap mata pelajaran sangat memuaskan (Nasution, 2017).
6. Menurut Sutrisno dalam (Tasuah and Diana, 2017), *Edutainment* adalah proses belajar mengajar yang menyenangkan yang dapat dipadukan dengan *games* atau permainan, *role playing* atau bermain peran dan demonstrasi atau yang lainnya untuk membuat siswa senang selama menjalani proses pembelajaran .

Berdasarkan beberapa definisi di atas, konsep *edutainment* berupaya menggabungkan dua kegiatan yang sebelumnya terpisah dan tidak terkait (yaitu, pendidikan dan hiburan). *Edutainment* lebih menekankan pada tataran metode, strategi dan taktik. Strategi umumnya dikaitkan dengan taktik, sedangkan taktik

adalah kumpulan sarana dan kekuatan untuk menghadapi tujuan dan kondisi tertentu untuk mencapai hasil maksimal yang diharapkan. Akan tetapi suatu strategi dapat dikatakan baik jika juga dapat menghasilkan metode yang baik, karena metode merupakan sarana untuk mengimplementasikan strategi tersebut. Dengan *edutainment* membuat siswa merasa melakukan aktivitas yang menyenangkan dan tetap mempelajari sesuatu. Selama penelitian, rekomendasi dan saran yang ditujukan untuk memastikan kenyamanan dan kebahagiaan diungkapkan dengan berbagai cara. Pada saat siswa senang melakukan sesuatu, cenderung mudah ingat dan melakukan hal yang mereka senangi, belajar dengan senang. Siswa yang merasa puas akan mudah menyerap bahan ajar, selalu memperhatikannya, dan menciptakan produk pendidikan yang berkualitas di masa depan. *Edutainment* dengan demikian merupakan inovasi dalam pengembangan teori belajar sebelumnya. *Edutainment* menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Siswa memiliki kemerdekaan bereksplorasi melalui pembelajaran yang menyenangkan, menciptakan aktivitas dan potensi kreativitas mereka sendiri.

5.3 Teori-Teori Belajar *Edutainment*

Teori belajar *edutainment* adalah teori-teori yang menunjukkan atau menjelaskan kesenangan dan kegembiraan belajar. Ada banyak teori tentang belajar telah dirumuskan para pakar. Teori ini mengacu pada bagaimana siswa diperlakukan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mudah memahami materi pelajaran. Ada perbedaan antara satu teori dengan teori lainnya, tetapi semua teori saling melengkapi. Dengan bantuan teori belajar *edutainment*, guru memilih salah satu teori yang sesuai untuk digunakan dalam membimbing serta menciptakan kesenangan dan kegembiraan dalam belajar. Teori belajar yang sesuai dengan implementasi *edutainment* (Ramadhan, 2020) meliputi:

5.3.1 Teori Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning adalah pembelajaran kelompok. Kelompok adalah sekumpulan kegiatan belajar siswa dalam kelompok guna mencapai target belajar yang telah ditetapkan. Dalam *Collaborative Learning* atau strategi pembelajaran kolaboratif (Apriantyningsih and Wurianto, 2017) memiliki empat komponen penting, yaitu kehadiran siswa dalam kelompok, adanya interaksi sosial, kegiatan belajar masing-masing anggota, dan tujuan pembelajaran. Salah satu strategi model pembelajaran kelompok adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi akademik, mengembangkan keterampilan interaksi sosial, harga diri dan sikap menghargai kekurangan dan kelebihan orang lain melalui pembelajaran kelompok.

5.3.2 Teori Otak Triune

Paul Maclean dalam (Maghfiroh, 2015) telah menciptakan teori otak *triune* yaitu teori 3(tiga) otak di satu ujung. Pengetahuan tentang fungsi otak berkembang pesat saat ini, dibahas secara lebih kompleks dan mendalam. Teori ini berguna untuk memahami cara kerja otak dalam hal kemampuan belajar (Purwati, 2016). Tiga bagian teratas otak adalah satu. Ini berarti otak bekerja dengan baik. Suasana belajar harus menyenangkan untuk menciptakan pembelajaran yang baik, agar otak dapat berfungsi secara optimal. Ketika sirkuit otak dibiarkan berfungsi dengan baik, siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Jadi ini adalah salah satu hal terpenting untuk menciptakan pengalaman belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan.

5.3.3 Teori *Multiple Intelegency*/kecerdasan majemuk

Teori ini menjelaskan tentang kecerdasan majemuk yang kemungkinan dimiliki oleh setiap siswa. Setiap siswa/orang memiliki kecerdasan majemuk, walaupun tidak semuanya sama

dan memiliki kecerdasan dan kemampuan yang berbeda. Howard Gardner (Gardner, 1993, 2000; Chen, Moran and Gardner, 2009; Davis *et al.*, 2011; Strauss, 2013) memperkenalkan teori kecerdasan majemuk pada buku *Frame Of Mind* (Gardner, 2011). Teori ini menegaskan banyak jenis kecerdasan otak, antara lain: kecerdasan musik, logis, verbal, visual, jasmani, intrapersonal, interpersonal dan naturalistik.

5.4 Karakteristik *Edutainment*

Menurut DePorter dkk (De Porter and Hernacki, 1992; DePorter, 2000; DePorter, Reardon and Singer-Nourie, 2010), istilah *edutainment* dicirikan oleh 4 hal, yaitu:

1. *Edutainment* merupakan seperangkat pendekatan pembelajaran yang bertujuan menjembatani kesenjangan antara proses belajar mengajar sehingga hasil belajar diharapkan meningkat.
2. *Edutainment* bertujuan menjadikan belajar dalam situasi yang menggembirakan.
3. *Edutainment* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan subjek pendidikan, menawarkan sistem pembelajaran yang efektif antara siswa, guru, proses pembelajaran dan lingkungan belajar,
4. *Edutainment* mengarah pada kegiatan pembelajaran yang humanistik dan dalam interaksi pedagogik inilah tercipta pembelajaran yang efektif. Efektifitas pembelajaran menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran.

Asumsinya adalah bahwa setiap orang, jika menggunakan potensi logis dan emosionalnya dengan benar, dapat mencapai hasil yang dapat diprediksi sebelumnya, jika seseorang dapat mengidentifikasi jenis pembelajaran, memilih dan melaksanakan metode pembelajaran yang sesuai dan meneyengkan akan mencapai hasil yang optimal.

Mengacu pada karakteristik yang telah diuraikan di atas, maka *edutainment* mempunyai ciri menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pelajaran guru (pendidik), menyenangkan, serta berpengaruh positif terhadap perkembangan siswa dalam pemahaman yang diberikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, pendidik harus memperhatikan teori-teori, karakteristik dan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran *edutainment*.

5.5 Teori dan bentuk terapan *Edutainment* dalam pembelajaran

Pada prinsipnya, *edutainment* dapat diterapkan pada model pendidikan apapun. Karena seiring berjalannya waktu, *edutainment* mengalami perubahan dalam berbagai bentuk, antara lain:

5.5.1 Memanusiakan ruang kelas

Humanisasi kelas atau *humanizing the classroom* (Bickle and Rucker, 2018; Andrews *et al.*, 2019; Tigert *et al.*, 2022) adalah proses memberdayakan potensi dasar manusia, baik fisik dan mental dengan seimbang, serta memperhatikan nilai-nilai kemanusiaan lainnya. Melalui pendidikan humanistik ini memerlukan hubungan yang seimbang antara potensi jasmani dan rohani. Biarkan siswa menjadi manusia di kelasnya dengan tidak menjadi sombong, suka memerintah, dan tidak setara dengan mereka. Inilah inti dari memanusiakan kelas, yaitu bagaimana siswa menjadi manusia yang setara dalam belajar. Tidak ada atasan dan tidak ada yang memerintah atau mendominasi. Setiap orang belajar untuk tumbuh bersama dan mengembangkan potensinya sehingga menjadi sesuatu yang dapat digunakan dalam kehidupannya kelak.

Beberapa penelitian penerapan *humanizing the classroom* dalam pembelajaran antara lain: penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayati (2016) menunjukkan bahwa metode *edutainment*

humanizing the classroom dalam bentuk *moving class* bahwa dapat mengatasi bentuk belajar berdiam diri di satu kelas berlama-lama yang akan menimbulkan kejenuhan, lebih-lebih kondisi siswa yang sifatnya kinestetis. Dalam Kajian Indriani (2020) menemukan bahwa model pembelajaran *edutainment* yang memanusiakan kelas benar-benar disesuaikan dengan kondisi psikologis siswa, menjadikannya model pembelajaran yang sangat menyenangkan, membebaskan dan interaksi siswa yang imersif digunakan secara efektif. Kajian Nurcahya (2021) menyimpulkan bahwa humanisasi kelas berdampak pada perkembangan emosi anak prasekolah di Taman Kanak-kanak. Penerapan pendekatan ini di dalam kelas dapat merangsang kecerdasan emosional, karena siswa tidak merasa tertekan, tidak ada paksaan, semua masalah yang muncul di kelas diselesaikan oleh guru dengan mengidentifikasi masalah secara manusiawi, mencari penyebab dan menawarkan solusi.

5.5.2 Active Learning

Semua jenis instruksi yang memungkinkan siswa untuk secara aktif berperan serta dalam proses pembelajaran, termasuk interaksi siswa-ke-siswa dan guru-ke-siswa, disebut sebagai pembelajaran aktif. Agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan informasi baru dan menerapkannya untuk keuntungan mereka sendiri atau orang lain, pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menarik dapat diberikan melalui penggunaan pembelajaran aktif, yang juga merupakan strategi pengajaran yang sangat efektif.

Hamruni dalam (Shodiqin, 2016) mengatakan bahwa untuk mempelajari sesuatu dengan baik, teknik belajar aktif membantu siswa mendengarkan, melihat, bertanya, berbicara dengan orang lain, memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh, melatih keterampilan dan mengerjakan tugas berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki atau perlu dilakukan. Rofiah (Putri *et al.*, 2019; Sheehy and Rofiah, 2021) mengatakan bahwa teori belajar aktif

adalah teori yang bernuansa *edutainment*, pembelajaran harus melibatkan beberapa pengertian dan dilakukan melalui metode pembelajaran yang berbeda. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan. Pada saat pembelajaran aktif, siswa menyelesaikan pembelajaran dengan mempelajari ide, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya.

5.5.3 *The accelerated learning*

Pembelajaran akselerasi adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain, *accelerated learning* adalah gerakan kontemporer yang mendisrupsi model pembelajaran tradisional yang terdapat pada pendidikan formal. Ini adalah cara belajar yang cepat dan alami. Belajar pada dasarnya cepat, menyenangkan, dan memuaskan. Percepatan pembelajaran bertujuan untuk melakukan perubahan secara sistemik dan bukan hanya mekanis. Pembelajaran yang dipercepat adalah pembelajaran alami yang berakar sejak zaman kuno dan dipraktikkan oleh setiap anak yang lahir.

Pemilik konsep ini, Dave Meier, (Dave, 2002; Alfiani, 2016) menyarankan para guru untuk menggunakan pendekatan SAVI dalam pengelolaan pembelajaran, meliputi 1) *somatic* (bergerak dan melakukan), 2) *auditory* (berbicara dan mendengarkan), 3) *visual* (mengamati dan menggambar) dan 4) intelektual (pemecahan masalah dan refleksi). Perpaduan empat unsur pendekatan SAVI yaitu pembelajaran sensori selama pembelajaran, peserta didik tipe somatik, auditori dan visual dapat memenuhi kebutuhan belajarnya untuk meningkatkan kemampuan intelektualnya.

5.5.4 Pembelajaran Kuantum

DePorter & Hernacki (DePorter, 2000) menemukan bahwa pembelajaran kuantum di Dr. Lozanov, seorang ahli geologi melakukan eksperimen yang disebut "*suggestion*" atau "*suggestopedia*" (Radlović-Čubrilo *et al.*, 2014).

Ide yang mendasarinya adalah bahwa setiap aspek dari pengalaman belajar memiliki potensi untuk menghasilkan umpan balik positif atau negatif. Siswa harus duduk dengan nyaman, musik latar harus dimainkan di kelas, keterlibatan pribadi harus ditingkatkan, poster harus digunakan untuk menciptakan efek yang mendorong partisipasi pribadi, poster harus digunakan untuk membuat dampak yang kuat dan menekankan informasi, dan guru harus menerima pelatihan yang memadai dalam seni pengajaran sugestif. Ide-ide mendasar dari berbagai teori dan taktik pembelajaran, bersama dengan umpan balik dan teknik fasilitasi, semuanya digabungkan dalam pembelajaran kuantum.

Frasa "pembelajaran kuantum" sebenarnya adalah istilah fisika yang digunakan untuk menggambarkan paket energi yang dilepaskan oleh benda yang dipanaskan. Dengan kata lain, interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya inilah yang dimaksud dengan istilah kuantum. Inti dari kehidupan adalah energi. Menurut deskripsi aslinya, energi pembelajaran kuantum dimaksudkan untuk menginspirasi siswa dari segala usia dengan tingkat antusiasme tertinggi untuk belajar. Hubungan antara interaksi manusia dan inspirasi untuk memproduksi energi cahaya adalah apa yang ingin dipahami oleh pembelajaran kuantum untuk menghasilkan cahaya sebanyak mungkin. Menurut pembelajaran kuantum, jika siswa menggunakan kemampuan logis dan emosional mereka secara efektif, mereka dapat membuat lompatan yang mengejutkan. Ia memiliki potensi untuk unggul secara akademis dengan strategi studi yang tepat.

5.6 Penutup

Dari uraian di atas secara umum dapat disimpulkan bahwa *edutainment* dalam pembelajaran dilaksanakan dengan memenuhi (mencermati) aspek-aspek berikut:

- 1) Mengupayakan situasi belajar menyenangkan melalui suasana akrab, komunikasi yang bersahabat, kehangatan, perlakuan yang lembut dan percakapan dengan anak;
- 2) Membangun lingkungan belajar yang kondusif, santai, bebas stress dan aman untuk melakukan kesalahan tetapi harapan keberhasilan yang tinggi;
- 3) Membangkitkan minat melalui pendahuluan dan langkah-langkah pembelajaran sehingga atensi siswa tertuju pada materi yang diajarkan. Pengalaman dan ajaran yang masuk ke dalam pikirannya dikombinasikan dengan presentasi baru membentuk jembatan yang menghubungkan pemahaman yang lahir dalam pikirannya untuk memfasilitasi pemahaman mempelajari materi;
- 4) Berikan siswa materi pendidikan yang relevan karena mereka akan lebih terlibat jika mereka menyadari pentingnya dan urgensi informasi. Siswa lebih bahagia dan lebih terlibat ketika pembelajaran dibimbing oleh prinsip-prinsip rasional, proses belajar mengajar berjalan lebih mudah, pemahaman materi pelajaran lebih mudah, dan belajar lebih terarah;
- 5) Pengetahuan baru disajikan dalam pendekatan yang menghibur (positif) untuk mendorong pembelajaran dan memori pada anak-anak. Emosi akan berdampak positif pada pembelajaran jika materi yang dipelajari meliputi komponen seperti mewarnai, menggambar, bermain, dan bernyanyi;
- 6) Pikiran dan indera diaktifkan: Belajar membutuhkan penggunaan semua panca indera serta seluruh tubuh dan jiwa;

- 7) Sesuaikan instruksi dengan tingkat keterampilan siswa: Belajar bukan sekedar transfer ilmu, yang terpenting membuat materi mudah dipahami. Agar hal ini dapat terlaksana, guru harus memilih pendekatan edutainment dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, U. 2018. 'Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EL-TARBAWI*, 11(1).
- Alfiani, D. A. 2016. 'Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini', *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Andrews, D. J. C. *et al.* 2019. 'Beyond damage-centered teacher education: Humanizing pedagogy for teacher educators and preservice teachers', *Teachers College Record*, 121(6), pp. 1–28.
- Apriantyningsih, E. and Wurianto, A. B. 2017. 'Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Bimbingan Konseling DI SMA Negeri 1 Kalabahi', *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Bickle, M. C. and Rucker, R. 2018. 'Student-to-student interaction: Humanizing the online classroom using technology and group assignments', *Quarterly Review of Distance Education*, 19(1), pp. 1–56.
- Chen, J.-Q., Moran, S. and Gardner, H. 2009. *Multiple intelligences around the world*. John Wiley & Sons.
- Dave, M. 2002. 'Accelerated learning'. Bandung.
- Davis, K. *et al.* 2011. 'The theory of multiple intelligences', Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H.(2011). *The theory of multiple intelligences. In RJ Sternberg & SB Kaufman (Eds.), Cambridge Handbook of Intelligence*, pp. 485–503.
- DePorter, B. 2000. *Quantum teaching*. PT Mizan Publika.
- DePorter, B., Reardon, M. and Singer-Nourie, S. 2010. *Quantum teaching: mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Kaifa.

- Fadlillah, M. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada media.
- Fouad Ghafor, O., Mustafa, G. O. and Ahmad, H. M. (2019) 'Edutainment Tendencies among EFL Learners at the University of Halabja\Department of English Language', *Journal of University of Human Development*, 5(3).
- Gardner, H. 1993. *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic books.
- Gardner, H. E. 2000. *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Hachette UK.
- Gardner, H. E. 2011. *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Maghfiroh, A. 2015. 'TEACHING WITH HEART; MENDIDIK ANAK TANPA HUKUMAN'.
- Nasution, A. G. J. 2017. 'Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam', *Ihya al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 3(2).
- De Porter, B. and Hernacki, M. 1992. *Quantum learning*. PT Mizan Publika.
- Purwati, E. 2016. 'Optimalisasi pendidikan Islam melalui Pembelajaran berbasis cara kerja otak', *Islamica: jurnal studi keislaman*, 11(1), pp. 86–112.
- Putri, A. A. F. et al. 2019. 'Teacher function in class: A literature review', in *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. Atlantis Press, pp. 5–9.
- Radlović-Čubrilo, D. et al. 2014. 'The application of multimedia and its effects on teaching physics in secondary school', *Zbornik Instituta za pedagogoska istrazivanja*, 46(2), pp. 339–363.
- Ramadhan, M. R. 2020. 'IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN EDUTAINMENT BERBASIS KARAKTER DI TENGAH PANDEMI COVID-19', *ISoLEC Proceedings*, 4(1), pp. 87–90.

- Setiawan, A. Y. I. 2022. 'Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah', *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 1(2), pp. 181–202.
- Sheehy, K. and Rofiah, K. 2021. 'Should Meaningful Online Learning Experiences be Fun for Higher Education students in Indonesia?'
- Shodiqin, R. 2016. 'Pembelajaran berbasis edutainment', *Jurnal Al-Maqayis*, 4(1). Strauss, V. (2013) 'Howard Gardner: "Multiple intelligences" are not "learning styles"', *The Washington Post*, 16.
- Tasuah, N. and Diana, D. 2017. 'The Implementation of Edutainment Method in Preschool Learning', in *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*. Atlantis Press, pp. 281–283.
- Tigert, J. M. *et al.* 2022. 'Humanizing classroom management as a core practice for teachers of multilingual students', *TESOL Quarterly*, 56(4), pp. 1087–1111.

BAB 6

MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Augusta De Jesus Magalhaes

6.1 Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung saat ini, harus disesuaikan dengan perkembangan kurikulum pendidikan, dan teknologi pendidikan yang terus mengalami perubahan dan lebih khususnya harus sesuai dengan perkembangan psikologis anak di semua jenjang. Kemampuan dari pendidik menciptakan media pembelajaran yang baru dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan merupakan upaya dari seorang pendidik dalam menghadirkan suasana belajar yang kondusif.

Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja, di mana terjadinya interaksi antara manusia dengan lingkungan disekitarnya. Interaksi yang terjadi antara pendidik dengan siswanya dalam ruang kelas, terkadang membuat peserta didik mengalami kejenuhan terhadap apa yang mereka pelajari, dan dalam situasi tersebut pengguna media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dengan tujuan menarik perhatian dari peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

Dalam pembelajaran, media menempati peran yang sangat penting sebagai penyalur informasi dari sumber informasi kepada pihak lain. Dengan media yang ada, pendidik mengharapkan anak didik mendapat kemudahan untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran dalam kegiatan belajar sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Fatikh Inayahtur Rahma, 2019).

Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan saat ini, menuntut semua pendidik di semua jenjang untuk dapat memanfaatkan pembaharuan teknologi yang ada dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi menjadi hal yang baru bagi para pendidik. Saat ini sudah banyak pendidik yang mengetahui bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat membantu mereka.

6.2 Konsep Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu dalam menyampaikan atau meneruskan informasi dari sumbernya ke penerima informasi tersebut, atau dengan kata lain sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dengan peserta didiknya di berbagai moment. Hal senada juga dijelaskan oleh Gerlach & Ely dalam (Arsyad Azhar, 2014) bahwa media sebagai sumber, materi, atau peristiwa yang membangun situasi untuk di mana peserta didik mendapatkan ilmu, keterampilan dan adanya perubahan sikap dalam diri mereka. Untuk mendukung perubahan tersebut, pendidik, bahan ajar, dan lingkungan sekitar dapat berperan sebagai media dalam perubahan.

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, salah satu komponen strategi pembelajaran adalah media, yaitu wadah atau penyalur pesan yang disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang akan disampaikan merupakan pesan pembelajaran yang ingin dicapai. . . proses pembelajaran. Dari sini dapat diartikan bahwa lingkungan belajar merupakan sarana yang digunakan guru untuk menunjang keberhasilan belajar dan membangkitkan minat belajar siswa.

6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran, seorang pendidik selalu berusaha dan berupaya menghadirkan suasana belajar yang kondusif bagi anak-anak didiknya dan untuk mewujudkannya, maka pendidik harus melibatkan berbagai komponen pendidikan salah satunya adalah media. Dalam kegiatan belajar mengajar, media berperan sangat penting dalam membantu pendidik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal atau memuaskan. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhara Arsyad, yang memberikan penjelasan singkat terkait berfungsi media pembelajaran dalam proses belajar di dalam kelas:

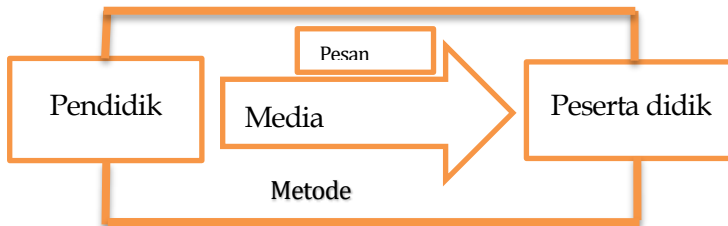
1. Menarik perhatian dari peserta didik agar fokus pada kegiatan pelajaran yang berlangsung dengan menghadirkan materi pelajaran dalam bentuk gambar;
2. Menghadirkan emosi dari peserta didik ketika mengikuti materi yang disampaikan oleh gurunya;
3. Materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, membantu daya ingat peserta didik.

Terdapat tiga fungsi dari media pembelajaran terdiri dari:

1. Media memberikan semangat atau motivasi belajar;
2. Melalui media, pendidik dapat menyajikan materi yang menarik; dan
3. Media dapat memberikan rangsangan terhadap peserta didik agar bertindak. Artinya dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam ruang kelas, peserta didik harus terlibat secara langsung dalam kegiatan atau aktivitas tersebut (Sukiman, 2012).

Media Pembelajaran dalam kegiatan belajar berperan sebagai pembawa kabar dari pendidik kepada peserta didik. Untuk membantu peserta didik menerima informasi dan mengolah informasi tersebut dengan tujuan mencapai target yang

diharapkan dalam kegiatan belajar (). Peran media dalam kegiatan belajar dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



6.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki banyak mamfaat dalam kegiatan pembelajaran, yang terdiri dari:

1. Media memperjelas penjabaran materi atau pesan yang hendak disampaikan;
2. Keterbatasan ruang dan waktu dapat teratasi dengan hadirnya media pembelajaran seperti; (a) Benda-benda yang berukuran besar dapat ditampilkan dalam ruang belajar dalam bentuk foto, gambar, dan film. (b) Objek yang kecil, dapat ditampilkan dalam ruang belajar dalam bentuk gambar, film atau dengan bantuan mikroskop. (c) Dapat menampilkan kembali peristiwa yang sudah terjadi dalam kurung waktu yang cukup lama dalam bentuk video, film, atau foto. (d) menampilkan objek yang sulit dalam prosesnya melalui gambar, simulasi komputer, dan video. (e) dapat menampilkan peristiwa atau kejadian yang cukup membahayakan melalui film, video atau simulasi komputer. Contohnya letusan gunung berapi.
3. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat membantu peserta yang bersikap pasif.
4. Memberikan rangsangan kepada peserta didik terhadap isi materi yang ada.

5. Memberikan pengalaman belajar yang sama kepada peserta didik melalui Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran(Sukiman, 2012).

Mu'awanah juga memberikan penjelasan singkat bahwa kegunaan dari media dalam proses belajar mengajar meliputi;

1. Memperjelas pesan yang disampaikan sehingga pesan tersebut tidak bersifat verbal.
2. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat membantu:
 - a. Merangsang semangat peserta didik dalam belajar;
 - b. Terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya, dan dengan lingkungan sekitar.
 - c. Siswa dilatih untuk belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan minatnya.
3. Dengan potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda pula, menyebabkan pendidik mengalami kesulitan dalam menyiapkan materi belajar. Dan kesulitan tersebut, dapat teratasi dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai: (a) Perangsang, (b) memberikan pengalaman belajar yang sama, (c) memberikan pemahaman yang sama terhadap peserta didik (Mu'awanah, 2011).

6.5 Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Pendidik tidak hanya mengetahui fungsi dan kegunaan dari media dalam proses pembelajaran, akan tetapi seorang pendidik juga perlu mengetahui prinsip penggunaan dari media dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1. Media yang digunakan tidak akan mengurangi peranan seorang pendidik dalam rung kelas, tetapi hanya sebagai

alat bantu yang dipakai untuk proses belajar mengajar di kelas

2. Jenis media yang digunakan akan disesuaikan dengan kegunaan masing-masing, tanpa menghilangkan media belajar lain.
3. Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahannya, oleh karena itu pendidik harus menggunakan kelebihan dari media tersebut seoptimal mungkin sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
4. Meningkatkan daya paham terhadap isi materi. Artinya dalam proses pembelajaran, pendidik tidak harus menggunakan beberapa media, karena dapat membingungkan siswa untuk menerima materi yang disampaikan.
5. Media yang digunakan oleh guru, harus meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajarnya.
6. Media yang digunakan harus memperlihatkan penampilan yang menarik dan positif, artinya media yang dipakai oleh pendidik, harus menampilkan hal yang positif dan membangun motivasi belajar peserta didik.
7. Pendidik harus mampu mengenal karakteristik dari masing-masing media yang hendak digunakan, sehingga penggunaannya tepat dan relevan dengan tujuan pengajaran yang diharapkan.
8. Pendidik harus melakukan persiapan yang matang dalam menggunakan media pada setiap kegiatan belajar mengajarnya, di mana waktu menampilkan, dan sesudah menampilkan harus diperhatikan dengan baik-baik.
9. Menggunakan media harus disesuaikan dengan waktu yang ada, karena dapat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi belajar yang disajikan (Mu'awanah, 2011).

Berdasarkan prinsip penggunaannya, oleh Wina Sanjaya mengemukakan 6 prinsip penggunaan media secara singkat sebagai berikut:

1. Media diarahkan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar, sehingga seorang pendidik dalam menggunakan media dalam menyampaikan isi materinya harus sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya.
 2. Media yang digunakan harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
 3. Media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan isi materinya harus disesuaikan.
 4. Pendidik harus memperhatikan kondisi, minat, dan kebutuhan dari peserta didiknya.
 5. Pendidik harus memperhatikan efektifitas dan efisiennya sebuah media dalam penggunaannya, sehingga tujuan dan sasaran yang diharapkan tercapai.
 6. Dalam penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, pendidik harus menyesuaikan dengan kemampuannya.
- (Wina Sanjaya, 2014)

6.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Masa perkembangan teknologi saat ini, media mengambil peran yang cukup penting dalam mensukseskan kegiatan belajar mengajar dikelas, oleh sebab itu setiap pendidik harus cermat dan tepat dalam memilih media belajar yang hendak digunakan dan sesuai dengan kemampuan pengoperasian dari guru yang bersangkutan. Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media meliputi:

1. Pemilihan media, pendidik harus menyesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pemilihan media belajar disesuaikan dengan isi materi yang hendak disampaikan, yang bersifat konsep, realita, generalisasi, dan prinsip.
3. Pemilihan media, haruslah media yang praktis dalam penggunaannya. Jadi media tidak harus yang mengeluarkan biaya besar dan membutuhkan waktu yang lama dalam menyediakannya.
4. Dalam pembelajaran, pemilihan media yang penting di mana harus disesuaikan dengan kemampuan dari pendidik untuk menggunakannya, dan kriteria ini menjadi kriteria utama yang harus diperhatikan oleh semua pendidik atau guru.
5. Pemilihan media harus sesuai dengan sasarannya.
6. Kualitas yang dimiliki oleh media juga menjadi dari perhatian utama (Azhar Arsyad, 2014).

Untuk memilih media belajar yang tepat, maka pendidik harus memperhatikan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran (Muhammad Hasan, Milawati, dkk. 2021) yang terdiri dari:

1. Tujuan dari pengajaran berpengaruh terhadap ketepatan penggunaan media.
2. Isi dari bahan pelajaran yang disajikan oleh pendidik, harus didukung dengan media yang tepat juga.
3. Media yang hendak digunakan, tersedia atau tidak.
4. Kemahiran dari seorang pendidik dalam menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Waktu untuk menggunakan media tersebut tidak memakan banyak waktu.
6. Kebutuhan dan daya tangkap anak harus dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media belajar.

Tenaga pengajar atau guru harus cermat dalam pemilihan dan penetapan media yang akan digunakannya dalam kegiatan pembelajaran, karena kecermatan dan ketepatan seorang pendidik memilih media akan sangat berpengaruh terhadap penunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Beberapa faktor yang turut mempengaruhi pemilihan media oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar antara lain:

1. Sumber yang tersedia
2. Adanya dana dalam menyiapkan media.
3. Media tersebut dapat digunakan dimana saja, kapanpun serta kemudahan dalam mengoperasikannya.
4. Efektifitas biaya yang digunakan dalam waktu yang lama atau tidak (Arief S .Sadiman, dkk).

6.7 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, banyak ragam jenis media yang dimanfaatkan oleh seorang pendidik dalam mentransfer materi pelajarannya kepada peserta didik. Jenis media yang paling sederhana dengan biaya yang cukup terjangkau hingga yang paling modern dengan biaya operasi yang tinggi, dan terdapat juga media belajar yang dapat dirancang oleh pendidik untuk keperluan pembelajaran, ada juga media yang langsung dari tempat produksi. Jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi dalam beberapa kelompok (Susanti, 2018) yang meliputi:

1. Media Visual

Media ini merupakan media belajar yang bersisikan informasi terkait materi yang akan diajarkan, dan hanya bisa ditangkap oleh indera penglihatan. Jenis media ini seperti:

- a. Foto atau gambar, sebagai media belajar yang digunakan untuk penyampaian materi dalam bentuk gambar atau foto. Melalui media gambar, pendidik diberi

kemudahan untuk menyampaikan isi materinya dengan tujuan agar peserta didik dengan mudah memahaminya.

- b. Peta konsep: media belajar yang menyajikan materi pelajaran dari pokok materi yang kemudian di rangkum. Media belajar ini mendorong siswa berperan aktif dalam belajar dengan berpikir kritis.
- c. Diagram: media belajar yang menyajikan data atau informasi secara akurat melalui gambar.
- d. Grafik: Media belajar yang dalam penyampaian informasinya menggunakan titik-titik atau garis dan dalam hal ini informasi yang berkaitan dengan statistik.
- e. Poster: Media belajar yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan disertai dengan tulisan sehingga memudahkan pembaca melihat dan memahami isi informasinya.
- f. Peta atau globe: Media yang menyajikan data atau lokasi suatu tempat dalam bentuk gambar.

2. Media Audio

Media pembelajaran yang dalam penyampaian materi atau informasinya hanya dapat ditangkap oleh indera pendengar saja. Yang tergolong dalam media audio ini terdiri dari:

- a. Radio, media belajar yang digunakan untuk memberikan informasi dalam proses belajar mengajar dan hanya dapat ditangkap oleh indera pendengar saja.
- b. Alat perekam, jenis media pembelajaran yang berbasis audio dan dalam penerapannya hanya bisa ditangkap oleh indera pendengar saja. Alat perekam ini digunakan untuk merekam suara atau materi pelajaran, sehingga dalam proses belajarnya, pendidik dapat memutarinya berulang-ulang.

- c. Laboratorium Bahasa: Jenis media laboratorium digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan isi materi yang akan dipelajari, contohnya; siswa atau peserta didik akan mendengarkan dialog dalam bahasa indonesia, bahasa inggris dan bahasa arab yang sudah disediakan. Media ini hanya bisa ditangkap oleh indera pendengar.

3. Media Audio Visual

Jenis sumber belajar yang boleh ditangkap dengan indera penglihatan dan indera pendengar, karena pesan atau materi pelajaran yang sudah disediakan akan dibuat secara menarik dan kreatif. Yang tergolong dalam media belajar ini antara lain:

a. Media audio visual murni

1) Televisi

Media pembelajaran yang berbasis media elektronik yang mana dapat menayangkan gambar hidup sekaligus gambar diam dengan disertai dengan suara. Dengan adanya jenis media belajar ini, pendidik sangat terbantu sekali dalam mentransfer materi belajarnya kepada para siswa.

2) Video Kaset.

Media belajar ini dapat dapat menampilkan gambar gerak yang disertai dengan suara. Jenis media belajar ini cocok dipakai oleh pendidik dalam kelas.

3) Film bersuara

Media audio visual ini mengambil posisi terpenting dalam mensukseskan kegiatan belajar mengajar dalam ruang kelas, sebab film dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Melalui media ini, peserta didik dapat mengembangkan minat mereka, dan juga mereka dapat termotivasi untuk lebih giat belajar.

- b. Audio visual tidak murni, jenis media ini seperti sound slide, yakni gabungan antara gambar dengan suara. *Sound slide* meliputi: a) *power point*, b) *adobe flash*, c) *adobe premiere*, dan d) *windows movie maker*. Jenis media ini sangat efektif bila digunakan untuk proses belajar mengajar karena peserta didik diberikan kesempatan untuk berkreasi dan slide suara yang dipakai juga bagus. Jenis media ini dapat diputar berulang, dan dapat juga diatur kecepatan atau diperlambat sesuai dengan keinginan.

Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi saat ini, turut memberikan perubahan yang sangat besar pada media pembelajaran seperti:

1. Audio, jenis media yang hanya dapat menampilkan bunyi suara seperti; a) piringan hitam, b) radio, dan c) kaset rekaman.
2. Visual, sumber belajar yang hanya dapat mengandalkan indera penglihatan seperti; a) media foto, b) gambar, c) grafik, dan d) poster.
3. Audio visual, jenis sumber belajar yang menggunakan suara dan gambar contohnya; a) televisi, b) kaset video, dan c) VCD atau *video compact disk*.
4. Animasi. Jenis media gambar bergerak, di mana karakter dalam media animasi ini bisa berupa manusia, hewan yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi. Sumber belajar ini dibuat dengan merekam gambar yang diam, kemudian rekaman gambar tersebut diputar ulang secara berurutan.
5. Multimedia, jenis media yang dalam penggunaannya harus menggabungkan unsur audio, visual, audio visual dan animasi (Hasnul Fikri & Sri Madona, 2018).

Selanjutnya, Sharon E. Smaldino dkk juga menerangkan bahwa media yang pada umumnya dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas meliputi:

1. Media Teks, sebagai media yang karakter alfanumeriknya dapat ditampilkan contohnya; buku, poster, layar komputer, dan papan tulis.
2. Audio yakni jenis media yang dapat didengar contohnya; suara orang, suara mekanis, suara music, dan suara kebisingan.
3. Visual, yang termasuk dalam media ini adalah; diagram, gambar yang terdapat pada buku, dan kartun. Jenis media ini dipakai untuk memicu semangat belajar dari siswa.
4. Video, jenis media yang dapat menampilkan gerakan. Contohnya; DVD, Video yang sudah direkam, dan animasi yang ditampilkan lewat komputer (Smaldino Sharon.E, Debora L.Lowther dkk, 2011).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Aryadillah & Fifit Fitriansyah. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Bogor: Herya Media
- Fatikh Inayahtur Rahma. 2019. *Media Pembelajaran. (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*. Pasuruan: Pancawahana.
- <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608>.
- Fikri Hasnul & Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Hasan Muhammad, Milawati, Darodjat dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media.
- Sadiman S. Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemamfaatannya)*. Jakarta: Grafindo Prasada.
- Smaldino E.Sharon, Debora L.Lowther dkk. 2011. *Instructional Technology dan Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media Pembelajaran)*. Jakarta: Prenamedia Group
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pegagogia: PT.Pustaka Insana Madani.
- Susanti. 2018. *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- <http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT%20Jenis%20media.pdf>.
- Wina Sanjaya. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

BAB 7

METODE PEMBELAJARAN

Oleh Mohammad Ardani Samad

7.1 Pendahuluan

Pembelajaran terjadi sebagian besar sesuai dengan apa yang telah direncanakan yaitu melalui proses yang memperhatikan banyak hal diantaranya penggunaan berbagai media dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran ini merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan dengan cara atau prosedur yang terstruktur sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif ataupun psikomotor. Dapat dianalogikan bahwa, metode pembelajaran ini bagaikan memancing ikan dimana umpan yang digunakan sesuai dengan ikan yang akan didapat. Jadi metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan didapatkan.

Dalam menghadapi peserta yang memiliki gaya belajar yang bervariasi dituntut untuk memiliki kemampuan dalam penguasaan bukan hanya kemampuan mengartikulasikan, akan tetapi harus mampu mentransfer ilmu pengetahuan, memahami peserta yang diajar dan mampu beradaptasi pada situasi apapun serta bersedia bersikap terbuka pada ide-ide atau pendapat peserta. Dengan menggunakan metode pembelajaran maka.

7.2 Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran berbagai upaya yang mesti dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu upaya adalah memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam setiap pertemuan tidak semestinya menggunakan metode pembelajaran yang

monoton, karena banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan, diantaranya :

a. Metode Ceramah

Metode ini merupakan salah satu metode yang menyajikan informasi secara lisan atau dengan kata lain penjelasan yang diberikan kepada peserta secara langsung. Metode ini banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, karena bentuknya sederhana dan tidak sulit digunakan. Penggunaan metode ini pula sifatnya sangat praktis dan efisien bagi pengajar yang mempunyai bahan ajar yang banyak serta peserta yang melebihi kapasitas.

Metode ceramah ini dianggap sebagai salah satu penyebab utama dari rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran. Namun hal ini sepatutnya tidak boleh dibenarkan, karena setiap metode yang digunakan mempunyai kelebihan atau kekurangan masing-masing. Anggapan negatif terhadap metode ceramah sudah seharusnya merubah mindset tersebut, baik dari segi pemahaman maupun penerapannya dalam proses belajar mengajar. Metode ceramah ini merupakan sebuah metode yang membutuhkan interaksi melalui lisan dari pengajar ke peserta didik, namun dalam pelaksanaannya jika menjelaskan sebuah materi sebaiknya pengajar dibantu dengan media pembelajaran baik berupa gambar ataupun audio visual.

Pada prinsipnya metode ceramah berpatokan pada beberapa hal yaitu (1) berorientasi pada tujuan, hal ini sangat penting karena sebelum strategi ini diterapkan, pengajar terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur. Namun metode ceramah ini tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan kemampuan berpikir tingkat rendah juga perlu di rumuskan (Supriyadi Saputro, 2004). (2) Prinsip komunikasi, hal ini merupakan suatu proses pembelajaran

dimana seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain berupa materi pelajaran yang telah di buat dan disusun sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Komunikasi tersebut dikatakan sampai atai efektif apabila pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh orang yang mendengarkan atau disampaikan. (3) Prinsip Kesiapan, hal ini patut diperhatikan, sebab peserta didik yang akan menerima informasi harus dalam keadaan siap fisik dan mental untuk dapat menerima pelajaran. (4) Prinsip berkelanjutan, hal ini dapat mendorong peserta didik untuk dapat menerima pelajaran selanjutnya. Dengan materi yang runtut atau berkelanjutan, maka peserta didik diharapkan dan diarahkan untuk dapat mencari informasi atau wawasan tambahan melalu proses belajar mandiri yang dapat mereka cari, baik melalui media online ataupun offline. Keberhasilan metode ceramah dapat berhasil dengan baik jika kemampuan komunikasi atau penyampaian pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran dapat dipahami oleh peserta didik.

b. Metode Diskusi

Metode yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan dalam memecahkan masalah, menjawab suatu permasalahan, menambah pemahaman peserta didik, serta membuat suatu kesimpulan. Diskusi ini bukanlah berdebat dengan mengadu mulut atau argumentasi namun berupa bertukar pikiran untuk mendapatkan kesimpulan secara bersama-sama. Pada prinsipnya metode diskusi berpatokan pada beberapa hal, yaitu (1) secara aktif melibatkan peserta didik dalam diskusi. (2) Adanya sesorang ketua dan moderator yang mengarahkan agar diskusi berjalan dengan sangat baik. (3) Sesuatu yang dibahas dan didiskusikan memperhatikan kemampuan peserta didik. (4) Pengajar memotivasi peserta didik untuk berani mengeluarkan pendapatnya. (5) Peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain dalam menentang

atau menerima suatu pendapat. (6) Menjelaskan kepada peserta didik tatacara berdiskusi agar berjalan dengan lancar. Adapun hal yang mesti diperhatikan bahwa masalah yang akan didiskusikan haruslah masalah yang sifatnya terbuka, artinya jawaban tidak menutup hanya satu namun lebih dari satu jawaban benar.

c. Metode Demonstrasi

Metode yang digunakan untuk mengajarkan kepada peserta dengan cara memperagakan atau menceritakan terhadap proses sampai dengan hasil yang telah didapatkan. Tujuan demonstrasi ini ada dua yaitu demonstrasi proses untuk memahami step by step, dan demonstrasi yang memaparkan hasil dari sebuah proses. Menurut Wina Sanjaya, metode demonstrasi adalah suatu metode dalam menyajikan, memperagakan dan memaparkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi ataupun alat peraga lainnya baik itu berupa tiruan ataupun benda yang asli. Pada prinsipnya metode demonstrasi ini berpatokan pada beberapa hal, yaitu (1) Adanya hubungan yang harmonis dan menarik bagi peserta sehingga terdapat keinginan untuk menyaksikan sesuatu yang didemonstrasikan. (2) Adanya usaha agar demonstrasi ini menarik sehingga peserta yang belum paham pada awalnya dan dapat memahami pada akhirnya. (3) Mengantisipasi dengan sangat baik sebelum mendemonstrasikan suatu topik tertentu,, sehingga dapat menghindari kemungkinan siswa sulit untuk mencari cara mengatasinya. Selain dari prinsip tersebut, ada beberapa aspek yang penting dalam metode demonstrasi, yaitu metode ini menjadi metode yang tidak tepat digunakan apabila peserta tidak mengamati apa yang ditampilkan atau dijelaskan. Selain dari itu metode ini pula menjadi kurang efektif bila berpusat hanya berpusat kepada yang memaparkan, akan baiknya jika

ada aktivitas peserta yang dapat menjadikan sebuah pengalaman yang berharga.

d. Metode Tanya Jawab

Metode yang digunakan dengan cara komunikasi berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada peserta dan kemudian peserta memberikan jawaban sebagai umpan balik. Metode ini menjalin komunikasi langsung antara pendidik dan peserta didik, ataupun antara peserta didik dengan peserta didik yang lainnya. Dalam metode ini, pertanyaan yang digunakan diharapkan dapat merangsang keaktifan dan kreativitas berpikir peserta. Pada umumnya, setiap proses pembelajaran terdapat tanya jawab didalamnya, namun di metode tanya jawab ini, pertanyaan bisa dari dua arah, artinya pertanyaan bisa muncul dari pendidik, dan bisa juga muncul dari peserta didik. Sehingga metode ini dapat membuat peserta menjadi lebih aktif dibanding dengan metode yang lain. Dalam proses pembelajaran, sebelum pertanyaan-pertanyaan tersebut dilontarkan kepada peserta, diperlukan terlebih dahulu pengarahannya terlebih dahulu sebagai informasi awal. Setelah pengarahannya dilakukan, dimulailah dengan mengajukan pertanyaan yang dapat menstimulus peserta untuk dapat mengemukakan pendapatnya satu sama lain. Banyak kelebihan dalam metode ini, diantaranya jika pertanyaan yang dilontarkan kepada peserta menarik dan dapat memusatkan perhatiannya, maka peserta yang dalam keadaan mengantuk sebelumnya akan menjadi segar dan tertantang untuk menjawab permasalahan yang dilontarkan. Selain dari itu dapat mengembangkan keberanian dan keterampilan peserta dalam mengemukakan pendapat dan pemikiran yang dimilikinya.

e. Metode Simulasi

Metode yang dalam proses pembelajaran menggunakan teknik tiruan terhadap sesuatu yang nyata, baik itu keadaan ataupun

proses. Metode ini sifatnya pura-pura yang dirancang agar peserta mengalami berbagai macam proses atau fenomena sosial untuk menguji keterampilan dalam membuat suatu keputusan. Metode simulasi bertujuan untuk: (1) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (2) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (6) menumbuhkan daya kreatif siswa, (7) memberikan motivasi belajar kepada siswa, dan (8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi. Pada prinsipnya metode simulasi ini tergantung peran pada fasilitator, sehingga ada empat prinsip yang mendasari, yaitu (1) Penjelasan, dalam melakukan proses simulasi, peserta harus memahami apa aktivitas yang mesti dilakukan beserta dengan konsekuensinya. (2) Mengawasi, peserta harus selalu diawasi selama jalannya simulasi agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan. (3) Melatih, kesalahan dalam simulasi tidak bisa dihindari, oleh karena itu peserta selalu diberikan arahan, petunjuk ataupun saran agar kesalahan-kesalahan tersebut bisa dihindari. (4) Diskusi, setelah simulasi selesai, maka diperlukan refleksi dan mendiskusikan apa yang sulit atau hambatan apa yang dialami serta bagaimana solusi memperbaiki terhadap kekurangan yang telah dilakukan.

f. Metode Karya Wisata

Metode yang dalam proses pembelajarannya membawa langsung peserta kepada objek yang akan dipelajari di luar ruangan. Sebelum metode ini digunakan, pendidik merancang terlebih dahulu yang hasilnya peserta membuat laporan dari hasil diskusi dengan peserta lain. Metode karya wisata ini merupakan suatu proses belajar mengajar yang menyenangkan, karena mendapatkan pengetahuan langsung

kepada objek yang dituju. Bukan hanya itu, metode ini juga dapat menghilangkan kejenuhan belajar dalam kelas yang dilakukan setiap hari. Jika metode ini tidak dirancang dengan baik, maka proses pembelajaran ini hanyalah dianggap kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Oleh karena itu pendidik harus mengoptimalkan dengan cara merancang mulai dari sebelum, selama sampai dengan selesainya karya wisata tersebut. Contoh dari penggunaan dari metode karya wisata misalnya mengajak peserta ke kebun binatang Bantimurung, Maros untuk mengetahui bagaimana proses pengembangbiakkan kupu-kupu, sampai dengan proses terjadinya kupu-kupu. Agar penggunaan teknik karya wisata ini dapat berjalan dengan efektif, maka diperlukan langkah-langkah berikut, (1) Persiapan, Hal yang paling utama dilakukan yaitu menentukan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan karya wisata tersebut, kemudian mempersiapkan tim survey objek yang akan dituju agar ada gambaran mengenai lokasi, transportasi, jalan yang akan dilalui serta biaya transportasi. (2) Perencanaan, hasil dari tim survey didiskusikan bersama dengan menyusun kepanitiaan, acara, mengurus perizinan serta menentukan biaya yang akan dikeluarkan. (3) Pelaksanaan, Peserta melaksanakan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang diawasi oleh pembimbing. Bila diperlukan peserta diberikan teguran apabila kurang mentaati tata tertib acara yang telah ada. (4) Pembuatan laporan, akhir dari karya wisata adalah mendiskusikan dan menyusun laporan sesuai dengan format yang telah disepakati.

g. Metode Pemecahan Masalah

Metode yang dalam proses pembelajaran yang dimulai dari mencari data sampai dengan menarik kesimpulan. Metode ini melatih peserta untuk menghadapi berbagai masalah baik masalah pribadi atau pun kelompok yang solusinya di

pecahkan secara bersama-sama. Menurut N. Sudirman (1987) metode problem solving adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa. Sedangkan menurut Gulo (2002) menyatakan bahwa problem solving adalah metode yang mengajarkan penyelesaian masalah dengan memberikan penekanan pada terselesaikannya suatu masalah secara menalar. Menurut Ardani (2019) pembelajaran dengan berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran berbasis masalah ini bentuknya diawali oleh siswa dihadapkan pada persoalan atau masalah yang harus ditemukan solusinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Masalah yang diberikan diselesaikan dengan penyelidikan otentik dan seksama yang dimulai dari mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan informasi sampai dengan menarik kesimpulan. Ada beberapa keunggulan dengan metode pemecahan masalah ini diantaranya melatih peserta didik untuk dapat mendesain suatu penemuan dengan kemampuan berpikir dan bertindak kreatif sehingga masalah yang dihadapi dapat dipecahkan secara realistis dan relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja. Namun dengan menggunakan metode ini membutuhkan alokasi waktu yang sangat baik karena membutuhkan waktu yang lebih panjang dibanding dengan metode yang lain.

h. Metode Eksperimen

Menurut Syaiful Bahri (2006) metode eksperimen merupakan suatu proses pembelajaran dengan melakukan percobaan dan membuktikan hasil percobaan tersebut sesuai dengan teori. Menurut Roestiyah (2001) mengatakan bahwa metode eksperimen merupakan variasi mengajar dengan melakukan suatu percobaan terhadap sesuatu kemudian mengamati

proses dari hasil percobaan tersebut dan terakhir dilakukan evaluasi dari kesimpulan yang telah didapatkan. Pada metode ini peserta diharapkan untuk mencoba sendiri, mencari kebenaran dan menarik kesimpulan atas apa yang telah dilakukannya. Metode ini banyak digunakan pada pelajaran-pelajaran yang bersifat eksak seperti biologi, kimia, fisika ataupun rumpun ilmu lainnya. Pada prinsipnya metode eksperimen ini berpatokan pada beberapa hal, yaitu (1) Dalam eksperimen setiap peserta harus mengadakan percobaan, maka jumlah alat dan bahan atau materi percobaan harus cukup bagi tiap peserta. (2) Agar eksperimen itu tidak gagal dan siswa menemukan bukti yang meyakinkan, atau mungkin hasilnya tidak membahayakan, maka kondisi alat dan mutu bahan percobaan yang digunakan harus baik dan bersih. (3) Dalam eksperimen peserta perlu teliti dan konsentrasi dalam mengamati proses percobaan, maka perlu adanya waktu yang cukup lama, sehingga mereka menemukan pembuktian kebenaran dari teori yang dipelajari itu. (4) Peserta dalam eksperimen adalah sedang belajar dan berlatih, maka perlu diberi petunjuk yang jelas, sebab mereka disamping memperoleh pengetahuan, pengalaman serta ketrampilan, juga kematangan jiwa dan sikap perlu diperhitungkan oleh guru dalam memilih obyek eksperimen itu. (5) Tidak semua masalah bisa dieksperimentasikan, seperti masalah mengenai kejiwaan, beberapa segi kehidupan sosial dan keyakinan manusia. Kemungkinan lain karena sangat terbatasnya suatu alat, sehingga masalah itu tidak bisa diadakan percobaan karena alatnya belum ada. Dalam metode eksperimen ini dapat membuat peserta didik lebih percaya diri atas kesimpulan yang dibuat sehingga dapat membuat penemuan-penemuan baru dari hasil percobaan yang telah dilakukan

sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi kesejahteraan hidup manusia.

i. Metode Penugasan

Metode yang dalam proses pembelajaran dengan cara menyajikan bahan pelajaran dari pendidik memberikan tugas kepada peserta didik agar melakukan aktivitas pembelajaran kemudian dipertanggungjawabkan agar tugas yang diberikan itu dapat diselesaikan. Metode ini banyak dikenal dengan istilah pekerjaan rumah, namun metode ini memperhatikan beberapa fase, antara lain pendidik memberikan tugas, peserta didik mengerjakan tugas dan peserta didik mempertanggungjawabkan tugas yang telah dikerjakan. Dengan metode ini diharapkan siswa mempunyai tanggung jawab dan mendapatkan pengalaman dari mengerjakan tugas yang mungkin saja mempunyai kesulitan. Disamping itu, dapat juga merangsang agar peserta didik lebih giat belajar, mandiri, bertanggungjawab, memanfaatkan waktu senggang untuk hal-hal yang menunjang belajar baik individu ataupun kelompok. Metode ini digunakan pendidik kadangkala biasanya apabila materi yang akan diajarkan tidak sesuai dengan waktu yang tersedia yang artinya banyak materi yang akan diajarkan kepada peserta namun waktu yang kurang. Tugas yang diberikan biasanya dalam bentuk pertanyaan ataupun tugas lapangan berupa pencarian data atau bisa juga mengumpulkan atau membuat suatu karya baik secara individu ataupun secara kelompok. Saat memberikan tugas, pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik agar tugas yang diberikan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik dan benar. Kelebihan dari metode penugasan ini dapat mengembangkan daya berfikir mandiri, inisiatif, kreatif dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Gulo, W. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mohammad Ardani Samad dan Mangindra. "Pengaruh Model Pembelajaran, Akreditasi Sekolah dan Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Gowa". Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika EQUALS, 2 (Desember 2019).
- Riyanto, Yatim. 2009. Paradigma Baru Pembelajaran, Prenada Media, Jakarta.
- Roestiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudirman, N. dan Tabrani, A. 1987. Ilmu Pendidikan. Bandung: Remaja Karya.

BAB 8

MODEL PEMBELAJARAN

Oleh I Komang Mertayasa

8.1 Pendahuluan

Belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai bagian yang saling berkaitan satu sama lain. Bagian-bagian tersebut meliputi tujuan, materi, model, pendekatan strategis, metode, teknik dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi langsung maupun tidak langsung. Interaksi langsung berupa kegiatan tatap muka, dan interaksi tidak langsung yaitu melalui pemanfaatan media dan lingkungan belajar.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003). Proses belajar manusia telah berkembang dari waktu ke waktu yang didasarkan pada pemenuhan kebutuhan hidup manusia, mengikuti perkembangan zaman yang semakin cepat, praktis dan efisien. Selain itu, berbagai informasi dan penemuan baru juga menambah kompleksitas aspek pembelajaran.

Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari guru dan peserta didik, pendidik sebagai orang dewasa yang membimbing, mendidik dan mengajar, sedangkan peserta didik adalah manusia terdidik dengan karakteristik, karakter dan potensi yang berbeda. Perbedaan yang terdapat antar siswa memerlukan model pembelajaran sehingga dapat memfasilitasi perbedaan tersebut agar pembelajaran menjadi efektif. Model pembelajaran secara umum merupakan pedoman atau acuan dalam pelaksanaan

pembelajaran agar pembelajaran dapat selaras dengan tujuan pendidikan.

Model pembelajaran merupakan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran agar siswa memahami konsep yang disajikan. Cara guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran dilihat dari sudut proses pembelajaran yang dilaksanakan. Guru harus benar-benar memahami langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Penguasaan terhadap model pembelajaran menjadikan guru dapat merasakan kemudahan dalam penyampaian materi pelajaran yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan benar dan tepat. Begitu pula dengan siswa, dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Keunggulan model pembelajaran sebagaimana disebutkan oleh Mulyono memiliki beberapa manfaat bagi guru, yaitu a). Memfasilitasi pengajaran; b). Sebagai alat untuk memotivasi siswa; c). Mempermudah dalam menganalisis perilaku siswa; d). Sebagai dasar perancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selin itu juga bermanfaat bagi siswa antara lain yaitu a). Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran; b). Memudahkan dalam pemahaman materi; c). Belajar menjadi lebih bersemangat dan tertarik; dan d). Mampu membaca pribadi di dalam kelompok secara objektif (Octavia, 2020).

8.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan (Anim, 2022). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, meliputi tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan

pembelajaran dan pengelolaan pengajaran (Arends, 1997). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan cara-cara sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar (Darmadi, 2017).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis untuk mengatur pengalaman belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Peran model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, yang meliputi tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi dengan segala situasi di sekitar individu. Belajar dapat dilihat sebagai suatu proses yang diselaraskan dengan tujuan dan proses tersebut melalui berbagai pengalaman. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku yaitu guru dan siswa. prilaku mengajar dan prilaku belajar berkaitan dengan mata pelajaran. Materi pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai moral, seni, agama, sikap dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa dan materi pelajaran bersifat dinamis dan kompleks. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang memuat strategi, teknik, metode materi, media dan alat yang digunakan dalam pembelajaran.

8.3 Prinsip Model Pembelajaran

Prinsip model pembelajaran merupakan syarat-syarat yang harus dipenuhi pada saat penerapan model dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut sebagai komponen utama pembelajaran, yang meliputi bagaimana pembelajaran terjadi agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Joyce and Weil, (2003) menyebutkan beberapa prinsip umum model pembelajaran sebagai berikut:

- a. *Syantax* (langkah-langkah) merupakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
- b. *Social system* (sistem sosial) memberikan gambaran peran dan hubungan siswa dengan guru dan aturan yang direkomendasikan untuk menerapkan model.
- c. *Principles of reaction* (prinsip reaksi) menggambarkan bagaimana seharusnya siswa memandang, memperlakukan, dan merespon.
- d. *Support system* (sistem pendukung) menjelaskan fasilitas, alat atau lingkungan belajar yang mendukung.
- e. *Intructional and nurturant effects* (dampak Pembelajaran) menjelaskan hasil belajar langsung dari tujuan pembelajaran (*intructional effects*) dan hasil belajar pengiring/penyerta tujuan pembelajaran (*nurturant effects*).

Prastowo, (2017) mengungkapkan model pembelajaran memiliki sejumlah prinsip yaitu sebagai berikut:

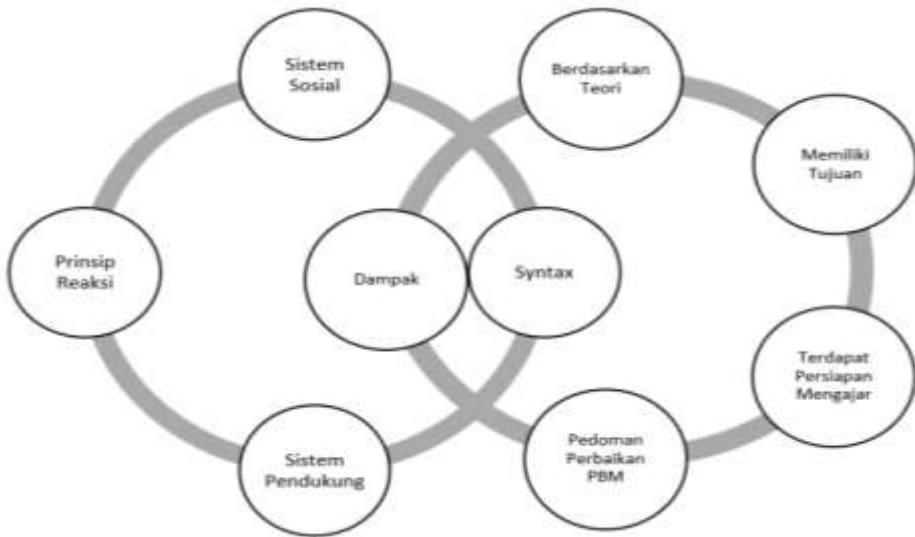
- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Menjadi pedoman untuk perbaikan proses belajar mengajar (PBM) di kelas.

- d. Memiliki bagian-bagian model yang berupa urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), terdapat prinsip-prinsip umpan balik, sistem sosial dan sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan pembelajaran.
- f. Terdapat persiapan pembelajaran (perencanaan) sesuai petunjuk model pembelajaran yang dipilih.

Prinsip-prinsip model pembelajaran sebagaimana disebutkan di atas, apabila digabungkan maka akan terdapat sembilan prinsip umum dalam model pembelajaran. Kesembilan prinsip model pembelajaran tersebut terdiri dari :

- a. Adanya urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*);
- b. Memiliki sistem sosial;
- c. Prinsip reaksi;
- d. Memiliki sistem pendukung;
- e. Didasarkan atas teori pendidikan dan teori belajar;
- f. Memiliki tujuan/misi;
- g. Pedoman perbaikan PBM;
- h. Memiliki dampak pembelajaran;
- i. Memiliki desain instruksional.

Prinsip-prinsip tersebut dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 8.1. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran
(Sumber : Diolah oleh penulis)

8.4 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri atau sifat umum sehingga dapat mudah dikenali, ciri-ciri tersebut yaitu

- Menggunakan prosedur yang sistematis; Model pembelajaran merupakan prosedur sistematis yang dapat digunakan untuk memodifikasi perilaku siswa berdasarkan asumsi-asumsi tertentu.
- Hasil belajar didefinisikan secara khusus; model mengajar menentukan secara spesifik hasil belajar yang diharapkan dari siswa dalam bentuk unit yang diamati.
- Penetapan secara khusus lingkungan belajar; model pembelajaran menetapkan keadaan lingkungan belajar secara spesifik.

- d. Menggambarkan ukuran keberhasilan; model pembelajaran memberi gambaran hasil belajar berbentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa ketika telah selesai belajar.
- e. Terdapat Interaksi dengan lingkungannya; model pembelajaran menentukan cara-cara siswa dapat berinteraksi dan bereaksi dengan lingkungan (Octavia, 2020).

Selain yang diungkapkan di atas ciri-ciri khusus lain dari model pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Darmadi, (2017) adalah sebagai berikut:

- a. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari pendapat tersebut di atas maka setidaknya terdapat delapan yang menjadi ciri umum dari sebuah model pembelajaran. Ciri-ciri tersebut antara lain a). Memiliki prosedur yang sistematis; b). Hasil belajar ditetapkan secara khusus; c). Penetapan lingkungan secara khusus; d). Menggambarkan ukuran keberhasilan; e). Terdapat Interaksi dengan lingkungannya; f). Rasional teoretis logis; g). Menggambarkan bagaimana siswa belajar; h). Membutuhkan tingkah laku mengajar. Ciri-ciri tersebut merupakan hal-hal yang memudahkan untuk mengenali sebuah model pembelajaran, dan dalam mengidentifikasi sebuah model pembelajaran.

8.5 Manfaat Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu sifat materi ajar juga turut serta memberi pengaruh terhadap penentuan model pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan sifat materi akan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan untuk merumuskan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran dan memandu pembelajaran di kelas lain (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Model pembelajaran memiliki banyak manfaat mulai dari merencanakan pembelajaran, merencanakan kurikulum sampai pada perencanaan bahan pelajaran termasuk juga program multimedia. Disamping memberi manfaat dalam memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, model pembelajaran juga memiliki manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa. Beberapa manfaat model pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh (Octavia, 2020) adalah sebagai berikut.

8.5.1 Bagi Guru

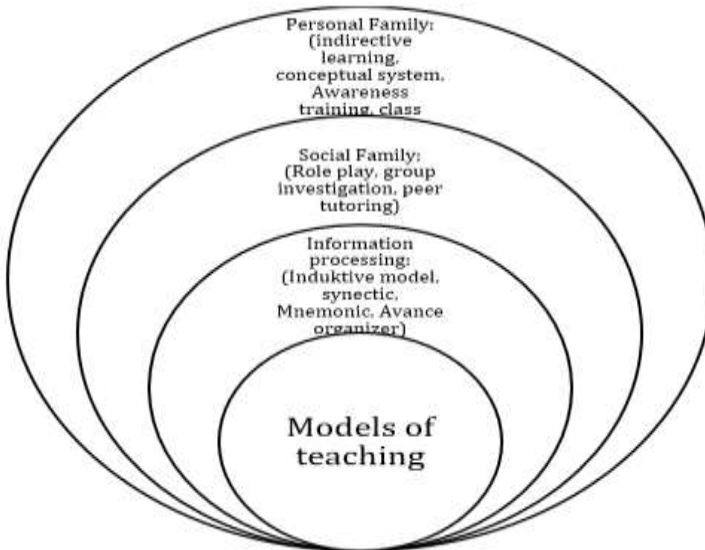
- a. Memudahkan guru dalam melaksanakan tugas mengajar, karena dalam model pembelajaran telah terdapat langkah-langkah pembelajaran yang dapat digunakan.
- b. Dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam belajar.
- c. Mempermudah dalam melakukan analisis terhadap perilaku siswa baik secara personal maupun secara berkelompok dalam waktu yang relative singkat.
- d. Memudahkan dalam menyusun aspek-aspek mendasar yang dalam merancang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

8.5.2 Bagi Siswa

- a. Mendapatkan kesempatan dalam berperan aktif pada proses pembelajaran secara luas.
- b. Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.
- c. Meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa mengikuti pelajaran secara penuh.
- d. Membuat siswa secara objektif melihat atau membaca keterampilannya sendiri di dalam kelompok.

8.6 Model-Model Pembelajaran

Model pembelajaran didasarkan pada berbagai prinsip atau teori yang menjadi dasar pengembangannya. Model pembelajaran berorientasi pada manusia dalam kaitannya dengan bagaimana seseorang dapat belajar dan bagaimana seseorang mengajar. Pengelompokan model pembelajaran menurut Joyce dan Weil yaitu *These are the social family, the information-processing family, the personal family, and the behavioral systems family* (Joyce & Weil, 2003). Model belajar diklasifikasikan menjadi empat rumpun yaitu model interaksi sosial, pengolahan informasi, pribadi dan model perilaku. Model-model tersebut dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 8.2. Model Pembelajaran Joyce dan Weil
(Rayanto & Supriyo, 2021)

Menurut Ponidi model dalam pembelajaran mencakup model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), Model pembelajaran kognitif social (*cognitive-social learning model*), model pembelajaran ICARE (*Intruduction, connection, application, reflection, Extention*) (Ponidi dkk, 2021). Selain itu menurut Medsker & Holdsworth mengungkapkan bahwa “*States that there are three kinds of model of teaching, they are: behavioral model, cognitive model and humanistic, social and affective models*” (Rayanto & Supriyo, 2021). Model pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu model perilaku, model kognitif dan model humanistik, social dan afektif.

Supriawan dan Surasega mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat kelompok yaitu 1). Model interaksi sosial; 2). Pengolahan informasi; 3). Personal-humanistik; dan 4). Model modifikasi tingkah laku (Majid, 2021). Selain itu Lufri et al.,

(2020) mengemukakan beberapa model pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran, model tersebut yaitu 1). Model Pembelajaran Kooperatif; 2). Pembelajaran *Science Technology dan society*; 3). Pembelajaran Konstruktivistik; 4). Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*; 5). Pembelajaran *Problem solving*; dan 6). Model Pembelajaran *Problem Based learning*.

Dari beberapa pendapat di atas, setidaknya ada 10 model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran di kelas. Pemilihan model pembelajaran sangat tergantung pada tujuan pembelajaran, jenis materi yang akan diajarkan dan ketersediaan sarana pendukung lainnya. Guru harus mampu mengidentifikasi model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model-model pembelajaran yang dapat dipilih yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).
2. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.
3. Model Pembelajaran *Problem Based learning*.
4. Model Pembelajaran *Problem solving*.
5. Model personal-humanistik.
6. Model interaksi social.
7. Model pengolahan informasi.
8. Model Pembelajaran Konstruktivistik.
9. Model pembelajaran kognitif social (*cognitive-social learning model*).
10. Model pembelajaran ICARE (*Intruduction, connection, application, reflection, Extention*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anim. 2022. Model Pembelajaran. In *Model Pembelajaran Inovatif II*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Arends. 1997. *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstuktivitis*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Darmadi, H. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Joyce, B., & Weil, M. 2003. *Model of Teaching Fifth Edition*. Prentice Hall Of India.
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH.
- Majid, A. 2021. *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, F. E. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Ponidi dkk. 2021. Model Pembelajaran Karakter. In *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. CV. Adanu Abimata.
- Prastowo, A. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Kencana.
- Rayanto, Y. H., & Supriyo. 2021. *Models And Design Of Teaching Theory And Practice*. CV. Jejak.
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

BAB 9

TEKNIK MENGAJAR

Oleh Heriardus Riu Bere

9.1 Pendahuluan

Guru menjadi salah satu profesi yang rasanya sukar dilakoni karena sebagai guru moderen dituntut untuk terus mengembangkan diri dalam tugasnya sebagai pengajar. Arah suatu pembelajaran tidak akan berhasil jika dalam prosesnya tidak mempraktikkan teknik mengajar yang baik. Proses pembelajaran yang baik dapat tercapai apabila prestasi belajar peserta didik meningkat. Komitmen profesional guru sangat dibutuhkan ketika berada di dalam ruang kelas. Salah satu komitmen professional adalah menerapkan teknik mengajar yang menarik atensi peserta didik. Pencapaian tujuan pembelajaran merupakan dampak dari pengaplikasian teknik mengajar yang terencana. Kunci penting bila peserta didik berhasil mengetahui isi materi ajar secara seksama merupakan efek dari penerapan teknik mengajar yang baik pula. Akan terjadi ketidakadilan jika seorang guru hanya menyalahkan peserta didik hanya karena tidak mampu dengan cepat memahami pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditargetkan guru. Guru harus mengevaluasi diri atas ketidaktercapaian tujuan pembelajaran dengan melakukan strategi mengajar dan teknik mengajar yang lebih bagus.

9.2 Pengertian Teknik Mengajar

9.2.1 Pengertian Teknik Mengajar Menurut Para Ahli

- a. Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 219) mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik)

dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman.

- b. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1158). Teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.
- c. Cecep (2013). Teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Sanjaya (2008), teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode.
- e. Morris (1976:1321), Teknik adalah prosedur yang sistematis sebagai petunjuk untuk melaksanakan tugas pekerjaan yang kompleks atau ilmiah, merupakan tingkat keterampilan atau perintah untuk melakukan patokan-patokan dasar suatu penampilan.
- f. Nana Sudjana (2001:76) metode mengajar adalah, “Metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran.”
- g. L. James Havery (2000) Teknik adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.
- h. Suprihatiningrum (2013:158) Teknik Pembelajaran yaitu langkah-langkah yang digunakan, yang ditempuh guru selama pembelajaran dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.

Jadi, teknik mengajar dapat dipandang sebagai gaya guru dalam mempraktikkan suatu metode secara lebih mendetail. Sebagai contoh, dalam pemberlakuan metode *problem based*

learning terhadap banyak peserta membutuhkan teknik khusus, hal ini berbeda jika pemberlakuan metode *problem based learning* pada kelas yang sedikit pesertanya. Demikian halnya, dengan penggunaan metode-metode pembelajaran yang lain. Guru sepatutnya menjadi kreatif dalam mempraktikkan metode-metode tercapainya arah pembelajaran yang dimaksud.

9.3 Macam-macam Teknik Mengajar

1. *Creative*

Guru yang kreatif akan menjadi ujung tombak terjadinya proses pembelajaran yang baik. Peserta didik akan berkembang hanya jika ia dididik seorang guru yang profesional. Selayaknya seorang pendidik menjadi *role modle* bagi setiap peserta didik. Parameter ketercapaian tujuan pembelajaran adalah kreatifitas guru dalam menerapkan metode belajar yang baik dan tepat.

2. *Giving and receiving*

Tidak ada peserta didik yang memiliki tingkat intelektualitas sama dan juga tidak semua guru sempurna dalam penerapan model pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya kesalingpahaman karakter antara pendidik dan peserta yang dididik. Dengan demikian guru akan dengan mudah mengaplikasikan metode penyampaian materi ajar secara efektif dan efisien terhadap peserta didik yang berbeda-beda karakter.

3. *Introvert dan Extrovert*

Dalam suatu proses pembelajaran, perlu adanya keterbukaan antara peserta didik dan guru. Peserta didik diharapkan jujur ketika tidak memahami isi materi yang disampaikan guru, dengan demikian guru akan dengan rendah hati menjelaskan kembali materi dengan baik dan mudah dipahami peserta

didik. Keterbukaan antara kedua pihak tersebut akan berakibat pada terkabulnya harapan akan tujuan pembelajaran.

4. *Teaching questioner center*

Ketika berada di dalam ruang kelas, setiap peserta didik harus merasa dihargai dan merasa nyaman. Ketika kenyamanan itu dirasakan setiap peserta didik, maka mereka pun akan dengan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya relasi yang baik maka peserta didik dengan sendirinya akan merasakan bahwa keberadaanya di kelas sungguh dihargai dan semakin aktif terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Maka dari itu, hendaklah seorang pengajar yang baik mestinya berperan sebagai pendengar dan penjawab yang ramah terhadap para peserta didiknya.

5. *The questioner*

Seorang guru profesional tentunya selalu berperan sebagai penanya sekaligus penjawab yang kreatif dan inovatif. Sejak awal sudah diutarakan bahwa Parameter berhasilnya suatu proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang sering melontarkan pertanyaan kepada setiap peserta didik terutama yang memiliki daya ingat yang lemah akan memacu keaktifan siswa, dan dengan demikian guru telah melakukan salah satu teknik pembelajaran yang mujarab. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, dengan sendirinya akan terjalin komunikasi yang baik ketika peserta didik mampu menjawab setiap pertanyaan guru.

6. ***Sharing***

Hal yang menjadi fokus bahasan antara peserta didik dan guru adalah perkembangan teknologi, perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu mengikuti dan membaharui diri dengan memahami perkembangan dunia saat ini. Guru yang memiliki pengetahuan luas akan memacu peserta didik turut mengembangkan diri dan memahami perkembangan dunia modern. Selain berbagi ilmu, seorang guru juga mampu berbagi pengalaman hidup agar membentuk karakter baik setiap peserta didik.

7. ***Information technology (IT)***

Menjadi seorang pengajar yang profesional berarti harus menjadi pribadi “*zaman now*” yang melek IT demi menunjang tugasnya sebagai seorang pengajar. Bukan hanya mengandalkan media pembelajaran “tradisional” melainkan mampu memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer, proyektor dan internet dalam membahas materi pembelajaran. Penggunaan media belajar berupa computer, proyektor, dan internet akan membangkitkan minat belajar peserta didik.

8. ***Focus on learning materials***

Hal penting yang harus dilakukan guru ketika mengaplikasikan materi pembelajaran adalah fokus pada tujuan pembelajaran. Profesionalitas seorang guru teruji ketika berada di dalam kelas atau menjadi bagian dari proses belajar-mengajar. Maka dari itu hal mendasar bagi pendidik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran melakukan persiapan atau perencanaan yang matang.

9. ***Repeat things hard***

Guru harus mengetahui dan memahami secara baik materi-materi ajar yang dirasa tidak mudah dimengerti peserta didik. Seorang guru harus mengulangi apa yang disampaikan jika tidak dipahami peserta didik. Pada level ini seorang guru sepatutnya berlaku kreatif dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami.

10. ***Discussion***

Untuk menguji kemampuan verbal dan menimbulkan rasa percaya diri peserta didik, guru perlu memiliki teknik mengajar yang baik, salah satunya dengan trik diskusi. Trik ini baik digunakan untuk memotivasi peserta didik dan mengasah bakat yang dimiliki, dan pada akhirnya akan dengan berani tampil di depan rekan-rekannya bahkan di depan umum.

11. ***Motivator***

Menjadi seorang guru yang baik dan professional adalah seorang yang selalu menjadi contoh, memberi nasihat hingga menjadi motivator yang dapat membentuk karakter yang berintegritas saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan lancar ketika seorang guru sudah betul-betul memahami karakter masing-masing peserta didik.

9.4 Unsur-Unsur Strategi Pembelajaran

Walter Dick dan Carey (2005) menyebutkan bahwa ada lima (5) unsur strategi dalam suatu proses pembelajaran, yaitu:

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan menjadi peran utama dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pada bagian ini, materi pelajaran yang disampaikan dapat menambah semangat belajar

peserta didik. Kegiatan pendahuluan jika dilakukan secara kreatif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Teknik guru dalam menyampaikan materi menggunakan contoh-contoh konkret yang berkaitan dengan kehidupan para peserta didik akan sangat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Kegiatan pendahuluan dapat dilakukan dengan beberapa cara: (a) Memaparkan hasil yang akan diperoleh semua peserta didik setelah menerima materi ajar. Adanya penjelasan tersebut, peserta didik sudah mengetahui hasil yang akan diperoleh setelah mempelajari materi-materi yang diberikan. Demikian pula, guru harus menyampaikan tujuan menggunakan ilustrasi yang gampang dimengerti. (b). Melakukan apersepsi, di mana guru dalam penjelasannya menghubungkan topik yang telah dipelajari dengan yang ingin dipelajari. Kegiatan ini memudahkan peserta didik menginternalisasi materi ajar yang hendak didalami.

2. Penyampaian Informasi

Salah satu bagian terpenting dari strategi pembelajaran adalah penyampaian informasi. Kegiatan penyampaian informasi menjadi tidak berguna jika kegiatan pendahuluan tidak disampaikan dengan baik oleh guru. Penyampaian informasi yang baik tanpa kegiatan pendahuluan yang membangkitkan semangat belajar peserta didik akan berakibat pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran. Dalam penyampaian informasi perlu mencermati perihal berikut:

a. Susunan penyampaian

Perlu digunakan pola yang tepat dalam penyampaian informasi. Penyampaian informasi secara sistematis akan memudahkan pemahaman peserta didik atas

bahan ajar. Dengan demikian tujuan pembelajaran pun akan mudah tercapai.

b. Cakupan materi yang disampaikan

Kondisi peserta didik dan bentuk bahan ajar merupakan tolok ukur dari cakupan suatu materi yang akan disampaikan pendidik. Dalam pemaparan materi ajar, agar dapat berjalan efektif maka guru wajib menerapkan pembelajaran sesuai dengan karakter lingkungan belajar para peserta didik.

c. Bahan Ajar

Menurut Kemp (1977), bahan ajar umumnya terdiri dari gabungan antara pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan Merrill (1977, h. 37) mengemukakan bahwa ada 4 macam isi pelajaran antara lain: fakta, konsep, prosedur dan prinsip. Oleh karena itu, guru harus mendalami materi ajar terlebih dahulu agar diperoleh teknik mengajar yang tepat.

3. Keterlibatan Peserta Didik

Merujuk pada tujuan kurikulum saat ini baik K-13 maupun merdeka belajar, prinsip suatu pembelajaran adalah *Student centered* di mana peserta didik menjadi pusat pengembangan kegiatan belajar. Jika peserta didik secara aktif melakukan latihan-latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan tidak dapat dipungkiri bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai (Dick dan Carey, 1978, h. 108). Terkait partisipasi peserta didik perlu diperhatikan hal-hal berikut: a. Agar materi yang disampaikan benar-benar terinternalisasi maka kegiatan berikut adalah peserta didik diberikan ruang untuk berlatih, mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. b. Setelah peserta didik menunjukan

tindakan atau aksi sebagai hasil belajarnya, maka guru patut merespon hasil belajar tersebut. Dengan adanya tanggapan dari pendidik, peserta didik akan segera mengetahui hasil kegiatan yang sudah dilakukan tepat atau perlu direvisi.

4. Tes/asesmen

Beragam tes dilakukan guru untuk menguji beberapa hal berikut: (a) Tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, dan (b) Sejauh mana pengetahuan, sikap dan keterampilan benar-benar dimiliki oleh peserta didik. Pelaksanaan tes biasanya dilakukan sebelum dimulai pelajaran (pre-test) atau di akhir aktivitas pembelajaran (post-test), bahkan di pertengahan semester atau akhir semester.

5. Kegiatan Lanjutan

Perlu adanya tindakan "*follow up*" terhadap hasil kegiatan yang telah dilakukan dan hal ini seringkali tidak diaplikasikan dengan baik oleh guru. Pada kenyataannya, setiap kali setelah dilakukan asesmen selalu saja terdapat hanya beberapa peserta didik yang berhasil. Hal ini menunjukkan tidak adanya perkembangan yang signifikan disebabkan kurangnya pendampingan yang intens terhadap peserta didik yang lamban dalam memahami materi pembelajaran.

9.5 Penentuan Strategi Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sangat berpengaruh terhadap strategi yang digunakan ketika guru melakukan kegiatan di kelas. Strategi pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan bahan ajar, karakter peserta didik serta situasi atau kondisi kelas. Seorang guru dapat menggunakan banyak metode dan teknik pembelajaran, tetapi hanya beberapa

yang efektif diterapkan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Berkaitan dengan itu, sangat dibutuhkan guru professional yang kreatif. Mager (1977: h. 54) mengemukakan kriteria-kriteria yang baik dalam menentukan strategi jitu bagi seorang guru untuk memulai pembelajaran, yaitu:

- a. Proses pembelajaran harus berlandaskan pada pencapaian tujuan. Dengan demikian pengetahuan dan perilaku peserta didik dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang direncanakan.
- b. Pemilihan teknik pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan yang nantinya dimiliki peserta didik agar bisa digunakan ketika berada di lingkungan atau dunia kerja nanti. Sebagai contoh, jika tujuan pembelajarannya adalah peserta didik mampu menjadi seorang *programmer* yang handal suatu saat ketika berada dalam dunia kerja, dengan demikian metode yang cocok diaplikasikan adalah melakukan kegiatan praktik dan menganalisa kasus/metode *problem based learning* di mana peserta didik diajak untuk bagaimana bisa mengatasi suatu problematika dalam kehidupan sehari-hari. Ketika berhadapan dengan tujuan tersebut di atas, guru wajib menggunakan sejumlah media pembelajaran sebagai stimulus untuk menarik minat peserta didik. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dapat berakibat paada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara umum terdapat lima unsur strategi pembelajaran yang digunakan untuk meraih maksud kegiatan pembelajaran, yaitu (1) kegiatan pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes dan, (5) kegiatan lanjutan. Syarat dalam pemilihan strategi pembelajaran ditentukan berdasarkan beberapa hal berikut: (1) strategi harus bertujuan pada tugas pembelajaran, (2) strategi pembelajaran harus sesuai

dengan materi yang akan disampaikan, (3) metode dan teknik pembelajaran harus dipusatkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dan (4) alat peraga yang digunakan hendaknya dapat memberi stimulus terhadap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dick, W and L. Carey, J. O. Carey. 2005. The systematic Design of Instruction. New York : Logman.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. 1980. Teaching and Media: A Systematic Approach Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://v5.smkn1pengasih.sch.id/read/49/11-teknik-mengajar-guru-masa-kini-7-karakter-guru-hebat> 19 Februari 2023.
- <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/viewFile/397/360> Nina Lamatenggo Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo, 14 Juli 2020
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). 2005. Jakarta: PT (Persero) penerbitan dan percetakan.
- Kemp, J.E. 1977. Instructional Design: A Plan for Unit and Course Development, Second Edition. California: Fearon Publishers
- Kustandi, Cecep. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- L James, Havery. 2000. Sistem Informasi. Jakarta.
- Mager, Robert F. 1977. Preparing Instructional Objectives (2nd ed). California: Pitman Learning
- Maswan, dan K. Muslimin. 2011. Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Merrill M. David and, Robert O, 1977. Teaching Concept: An Instructional Design Guide, New Jersey: Englewood Cliffs.
- Morris, C.G. 1976. Psychology. Tokyo : Prentice Hall of Japan Inc.
- Sudjana. 2001. Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung : Falah Production
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

BAB 10

PENGELOLAAN KELAS

Oleh Frida Tahu

10.1 Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar untuk pengembangan kepribadian yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan proses membantu individu baik jasmani maupun rohani ke arah terbentuknya pribadi manusia yang berkualitas. Kualitas manusia yang dimaksud adalah pribadi yang paripurna, selaras, dan seimbang dalam aspek-aspek spiritual, moral, sosial, dan intelektual. Sejalan dengan konsep pendidikan yang secara teoritis memiliki orientasi yang begitu bagus, keberhasilan pendidikan juga sangat ditentukan oleh beberapa faktor pendukung. Salah satu faktornya adalah proses manajemen mutu pendidikan yang terarah dan terencana yang mesti diupayakan di lembaga pendidikan.

Manajemen mutu pendidikan menekankan tentang persoalan pengelolaan pendidikan seperti, manajemen kelas yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pendidikan. Manajemen mutu pendidikan merupakan sarana yang memungkinkan para profesional pendidikan dapat beradaptasi dengan kekuatan perubahan zaman yang semakin dinamis dan nantinya akan dihadapi oleh setiap lembaga pendidikan. Aspek yang paling sering didiskusikan oleh para praktisi dan oleh para pengajar adalah proses pengelolaan kelas.

Pengelolaan kelas merupakan masalah tingkah laku yang kompleks, dan guru menggunakannya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pengajaran yang efisien dalam belajar.

Pentingnya proses manajemen dalam menyelenggarakan pendidikan dapat mengetahui baik buruknya sebuah lembaga pendidikan atau organisasi tergantung dari pengelolaannya, dan pengelolaan akan bernilai baik jika dikelola oleh orang-orang yang profesional (M Sobry Sutikno).

Manajemen dalam penyelenggaraan pendidikan sangat penting, karena proses manajerial dapat dijadikan sebagai langkah dalam progres untuk menciptakan output pendidikan unggul yang mampu bersaing secara kompetitif di era global. Manajemen mutu pendidikan yang baik dalam sebuah lembaga pendidikan tentunya turut mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan.

10.2 Tujuan Pengelolaan Kelas

Tujuan pengelolaan kelas pada hakikatnya telah terkandung dalam tujuan pendidikan. Secara umum pengelolaan kelas adalah menyediakan fasilitas bagi bermacam macam kegiatan belajar peserta didik dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas. Fasilitas yang demikian itu memungkinkan peserta didik belajar dan bekerja, terciptanya suasana sosial yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional dan sikap serta apresiasi pada peserta didik. Tujuan pengelolaan kelas adalah agar setiap peserta didik di kelas dapat bekerja dengan tertib sehingga tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Seorang guru dituntut mampu mengatur segala kondisi apapun yang terjadi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung agar terciptanya komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Hal ini bertujuan untuk memudahkan sekaligus meringankan tugas guru atau wali kelas (Suharsimi Arikunto).

10.3 Peran Guru Dalam Strategi Pengelolaan Kelas

Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, di antaranya guru merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Oleh karena itu guru dituntut untuk meningkatkan peran dan kompetensinya, guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang optimal. Ada beberapa peranan guru dalam proses belajar mengajar antara lain guru sebagai demonstrator, guru sebagai pengelola kelas, guru sebagai mediator dan fasilitator dan guru sebagai evaluator.

10.4 Prinsip-Prinsip Dalam Pengelolaan Kelas

Dalam rangka memperkecil masalah gangguan dalam kelas, prinsip-prinsip pengelolaan kelas dapat dipergunakan. Sangat penting bagi guru untuk mengetahui dan menguasai prinsip-prinsip pengelolaan kelas antara lain:

1. Hangat dan antusias
Hangat dan antusias diperlukan dalam proses belajar mengajar. Guru yang hangat dan akrab dengan peserta didik akan menunjukkan antusias pada tugas dan aktivitasnya sehingga akan berhasil dalam mengimplementasikan pengelolaan kelas.
2. Tantangan
Penggunaan kata-kata, tindakan, cara kerja atau bahan-bahan yang menantang akan meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar sehingga mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.
3. Bervariasi
Penggunaan alat atau media atau alat bantu, gaya mengajar guru, pola interaksi antara guru dan peserta didik mengurangi munculnya gangguan dalam proses belajar

mengajar. Kevariasian dalam penggunaan kelas merupakan kunci untuk tercapainya pengelolaan kelas yang efektif.

4. Keluwesan

Keluwesan tingkah laku guru untuk mengubah strategi mengajarnya dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan peserta didik serta menciptakan iklim belajar mengajar yang efektif.

5. Penekanan pada hal-hal yang positif

Pada dasarnya, dalam mengajar dan mendidik, guru harus menekankan pada hal-hal yang positif, dan menghindari pemusatan perhatian peserta didik pada hal-hal yang negatif. Penekanan tersebut dapat dilakukan dengan pemberian penguatan yang positif, dan kesadaran guru untuk menghindari kesalahan yang dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

6. Penanaman disiplin diri

Tujuan akhir dari pengelolaan kelas adalah peserta didik dapat mengembangkan disiplin diri sendiri. Guru sebaiknya selalu mendorong peserta didik untuk melaksanakan disiplin pada diri sendiri dan guru hendaknya menjadi teladan mengenai pengendalian diri dan pelaksanaan tanggung jawab. Jadi, guru harus disiplin dalam segala hal bila ingin peserta didik ikut berdisiplin dalam segala hal.

10.5 Pendekatan-Pendekatan Dalam Pengelolaan Kelas

Manajemen kelas sangat berkaitan dengan berbagai faktor. Permasalahan peserta didik merupakan faktor utama yang dilakukan guru untuk meningkatkan semangat peserta didik baik secara berkelompok maupun secara individual. Keharmonisan hubungan guru dan peserta didik, tingginya kerjasama antara peserta didik tersimpul dalam bentuk interaksi. Lahirnya interaksi

yang optimal tergantung dari pendekatan yang dilakukan guru dalam rangka pengelolaan kelas. Berbagai pendekatan tersebut antara lain:

1. Pendekatan Kekuasaan

Pengelolaan kelas diartikan sebagai suatu proses untuk mengontrol tingkah laku peserta didik. Peranan guru disini adalah menciptakan dan mempertahankan situasi disiplin dalam kelas. Kedisiplinan adalah kekuatan yang menuntut kepada peserta didik untuk mentaatinya. Di dalamnya ada kekuasaan dan norma yang mengikat untuk ditaati anggota kelas.

2. Pendekatan Ancaman

Pendekatan ancaman atau intimidasi, pengelolaan kelas adalah sebagai suatu proses untuk mengontrol tingkah laku peserta didik. Tetapi dalam mengontrol tingkah laku peserta didik dilakukan dengan cara memberi ancaman, misalnya melarang, ejekan, sindiran, dan pemaksaan.

3. Pendekatan Kebebasan

Pengelolaan diartikan suatu proses untuk membantu peserta didik agar merasa bebas untuk mengerjakan sesuatu kapan saja dan dimana saja. Peranan guru adalah mengusahakan semaksimal mungkin kebebasan peserta didik.

4. Pendekatan Resep

Pendekatan resep (cook book) ini dilakukan dengan memberi suatu daftar yang dapat menggambarkan apa yang harus dan apa yang tidak boleh dikerjakan oleh guru dalam mereaksi semua masalah atau situasi yang terjadi di kelas. Dalam daftar itu digambarkan tahap demi tahap apa yang harus dikerjakan oleh guru. Peranan guru hanyalah mengikuti petunjuk seperti yang tertulis dalam daftar.

5. Pendekatan Pengajaran

Pendekatan pengajaran berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan akan mencegah munculnya masalah tingkah laku peserta didik, dan memecahkan masalah bila tidak bisa dicegah. Pendekatan ini menganjurkan tingkah laku guru dalam mengajar untuk mencegah dan menghentikan tingkah laku peserta didik yang kurang baik. Peranan guru adalah merencanakan dan mengimplementasikan pelajaran yang baik.

6. Pendekatan Perubahan Tingkah Laku

Sesuai dengan namanya, pengelolaan kelas diartikan sebagai suatu proses untuk mengubah tingkah laku peserta didik. Peranan guru adalah mengembangkan tingkah laku peserta didik yang baik, dan mencegah tingkah laku yang kurang baik. Pendekatan berdasarkan perubahan tingkah laku (behavior modification approach) ini bertolak dari sudut pandangan psikologi behavioral. Program atau kegiatan yang mengakibatkan timbulnya tingkah laku yang kurang baik, harus diusahakan menghindarnya sebagai penguatan negatif yang pada suatu saat akan hilang dari tingkah laku peserta didik atau guru yang menjadi anggota kelasnya. Untuk itu, menurut pendekatan tingkah laku yang baik atau positif harus dirangsang dengan memberikan pujian atau hadiah yang menimbulkan perasaan senang atau puas. Sebaliknya, tingkah laku yang kurang baik dalam melaksanakan program kelas diberi sanksi atau hukuman yang akan menimbulkan perasaan tidak puas dan pada gilirannya tingkah laku tersebut akan dihindari.

7. Pendekatan Sosio-Emosional

Pendekatan sosio-emosional akan tercapai secara maksimal apabila hubungan antar pribadi yang baik berkembang di dalam kelas. Hubungan tersebut meliputi

hubungan antara guru dan peserta didik serta hubungan antar peserta didik. Dalam hal ini guru merupakan kunci pengembangan hubungan tersebut. Oleh karena itu seharusnya guru mengembangkan iklim kelas yang baik melalui pemeliharaan hubungan antar pribadi di kelas. Untuk terciptanya hubungan guru dengan peserta didik yang positif, sikap mengerti dan sikap ngayomi atau sikap melindungi.

8. Pendekatan Kerja Kelompok

Dalam pendekatan ini, peran guru adalah mendorong perkembangan dan kerja sama kelompok. Pengelolaan kelas dengan proses kelompok memerlukan kemampuan guru untuk menciptakan kondisi-kondisi yang memungkinkan kelompok menjadi kelompok yang produktif, dan selain itu guru dapat menjaga kondisi itu agar tetap baik. Untuk menjaga kondisi kelas tersebut guru harus dapat mempertahankan semangat yang tinggi, mengatasi konflik, dan mengurangi masalah-masalah pengelolaan.

9. Pendekatan Elektis atau Pluralistik

Pendekatan elektis (*electic approach*) ini menekankan pada potensialitas, kreatifitas, dan inisiatif wali kelas dalam memilih berbagai pendekatan tersebut berdasarkan situasi yang dihadapinya. Penggunaan pendekatan itu dalam suatu situasi mungkin dipergunakan salah satu dan dalam situasi lain mungkin harus mengkombinasikan dan atau ketiga pendekatan tersebut. Pendekatan elektis disebut juga pendekatan pluralistik, yaitu pengelolaan kelas yang berusaha menggunakan berbagai macam pendekatan yang memiliki potensi untuk dapat menciptakan dan mempertahankan suatu kondisi memungkinkan proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien. Guru memilih dan menggabungkan secara bebas pendekatan tersebut sesuai dengan kemampuan dan selama maksud dan

penggunaanya untuk pengelolaan kelas disini adalah suatu set (rumpun) kegiatan guru untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas yang memberi kemungkinan proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien.

10.6 Penataan Ruang Kelas Dalam Pembelajaran

Menciptakan suasana belajar yang menggairahkan perlu memperhatikan peraturan/penataan ruang kelas atau belajar. Penyusunan dan pengaturan belajar hendaknya memungkinkan peserta didik duduk berkelompok dan memudahkan anak didik bergerak secara leluasa. Dalam pengaturan ruang belajar, hal-hal yang diperhatikan antara lain:

1. Ukuran dan bentuk kelas
2. Bentuk serta ukuran bangku dan meja peserta didik
3. Jumlah peserta didik dalam kelas
4. Jumlah peserta didik dalam setiap kelompok
5. Jumlah kelompok dalam kelas yakni komposisi peserta didik dalam kelompok (seperti peserta didik pandai dengan peserta didik kurang pandai, pria dengan wanita).

Penataan ruang kelas sangat berkontribusi menumbuhkan semangat dan kenyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

10.7 Masalah yang Timbul Dalam Pengelolaan Kelas

Berbagai macam masalah perilaku peserta didik dapat menimbulkan beberapa masalah pengelolaan kelas. Masalah pengelolaan kelas yang berhubungan dengan perilaku siswa antara lain:

1. Kurang kesatuan, dengan adanya kelompok-kelompok dan pertentangan jenis kelamin.

2. Tidak ada standar perilaku dalam bekerja kelompok, misalnya ribut, bercakap-cakap, pergi kesana-kemari, dan sebagainya
3. Reaksi negatif terhadap anggota kelompok, misalnya ribut, bermusuhan, mengucilkan, merendahkan kelompok bodoh dan sebagainya.
4. Kelas mentoleransi kekeliruan-kekeliruan temannya, misalnya menerima dan mendorong perilaku siswa yang keliru.
5. Mudah mereaksi negatif atau terganggu misalnya didatangi monitor, tamu-tamu, iklim yang berubah dan sebagainya
6. Moral rendah, permusuhan dan agresif misalnya dalam lembaga dengan sarana prasarana kurang lengkap dan sebagainya
7. Tidak mampu menyesuaikan dengan lingkungan yang berubah, seperti tugas-tugas tambahan, anggota kelas yang baru, situasi baru dan sebagainya.

Kegiatan interaksi edukatif dengan pendekatan kelompok menghendaki peninjauan pada aspek perbedaan individual peserta didik. Postur tubuh peserta didik yang tinggi sebaiknya ditempatkan di belakang. Peserta didik yang mengalami gangguan penglihatan atau pendengaran sebaiknya di tempatkan di depan kelas. Dengan begitu, mata peserta didik yang minus dapat melihat tulisan dipapan tulis dengan cukup baik. Penempatan peserta didik yang mengalami gangguan pendengaran didepan akan mempermudah peserta didik untuk menyimak apa yang disampaikan guru. Pengaturan tempat duduk sebenarnya akan berhubungan dengan permasalahan peserta didik sebagai individu dengan perbedaan pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis. Tetapi di dalam perbedaan dari ketiga aspek itu ada juga terselip persamaannya, persamaan dan perbedaan dimaksud sebagai berikut:

1. Persamaan dan perbedaan dalam kecerdasan (intelegensi)
2. Persamaan dan perbedaan dalam bakat
3. Persamaan dan perbedaan dalam sikap
4. Persamaan dan perbedaan dalam kebiasaan
5. Persamaan dan perbedaan dalam pengetahuan/pengalaman
6. Persamaan dan perbedaan dalam ciri-ciri jasmaniah
7. Persamaan dan perbedaan dalam minat
8. Persamaan dan perbedaan dalam cita-cita
9. Persamaan dan perbedaan dalam kebutuhan
10. Persamaan dan perbedaan dalam kepribadian
11. Persamaan dan perbedaan dalam pola-pola dan tempo perkembangan
12. Persamaan dan perbedaan dalam latar belakang lingkungan.

Berbagai persamaan dan perbedaan kepribadian peserta didik diatas, berguna dalam membantu usaha pengaturan kelas. Terutama berhubungan dengan masalah bagaimana pola pengelompokan peserta didik guna menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif, sehingga kegiatan belajar yang penuh kesenangan dan bergairah dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama.

10.8 Penutup

Didasari dari beberapa uraian sebelumnya, kaitanya dengan pembahasan tentang pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran di sekolah, maka dapat disimpulkan antara lain:

- 1) Hakikatnya pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dengan sengaja dilakukan guna mencapai tujuan pengajaran. Pengelolaan kelas merupakan kegiatan pengaturan kelas untuk kepentingan pengajaran.

- 2) Tujuan pengelolaan kelas adalah menyediakan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar peserta didik dalam lingkungan sosial, emosional, dalam intelektual dalam kelas.
- 3) Prinsip-prinsip pengelolaan kelas mencakup hangat dan antusias, tantangan, bervariasi, keluwesan, penekanan pada hal-hal yang positif, penanaman disiplin diri.
- 4) Pendekatan-pendekatan dalam pengelolaan kelas terdiri dari pendekatan kekuasaan, pendekatan ancaman, pendekatan kebebasan, pendekatan resep, pendekatan pengajaran, pendekatan perubahan tingkah laku, pendekatan sosio emosional, pendekatan kerja kelompok, pendekatan elektis atau pluralistik. Dalam pengaturan ruang belajar, hal-hal yang diperhatikan seperti ukuran dan bentuk kelas, bentuk serta ukuran bangku dan meja peserta didik, jumlah peserta didik dalam kelas, jumlah peserta didik dalam setiap kelompok, jumlah kelompok dalam kelas tingkat satuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, Hasan dan Beni Ahmad Saebani. *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*. Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri dkk., *Strategi Belajar Mengajar I*. Jakarta :Rineka Cipta, 2002.
- .*Guru dan Anak didik dalam Interaksi Edukatif* . Jakarta: Rineka Cipta, 2002. Hasbullah. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Cet. X; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- S. Arcaro, Jerome. *Pendidikan Berbasis Mutu Prinsip-Prinsip Mutu dan Tata Langkah Penerapan*. Cet. IV; Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2007.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. XXI; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. 14; Bandung, 2012.
- Sutikno, M. Sobry. *Manajemen Pendidikan Langkah Praktis Menuju Lembaga Pendidikan Yang Unggul Tinjauan Islami*. Cet. I; Lombok: Holistika, 2012.
- Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Cet. IV; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.

BAB 11

EVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR

Oleh Bilferi Hutapea

11.1 Hakikat Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah usaha dalam mengidentifikasi suatu proses kegiatan yang telah terjadi. Kata “Evaluasi” tersebut merupakan istilah yang diadaptasi dari Bahasa Inggris, yaitu “*evaluation*”. Secara etimologi kata “*Evaluation*” berasal dari kata “*value*” yang memiliki arti nilai. Selanjutnya, dari kata nilai tersebut penggunaan istilah evaluasi disepadankan dengan kata “penilaian”. Hal ini selaras dengan pendapat Nurkancana (1983) yang mengatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menentukan nilai dari suatu hal.

Suatu proses kegiatan yang didesain menggunakan instrumen dalam mencari, mengidentifikasi serta menyediakan informasi terhadap kondisi atau keadaan suatu objek disebutkan juga sebagai proses evaluasi. Keadaan dan kondisi suatu objek tersebut direkam dan dicatat menjadi sebuah data (informasi) yang kemudian dianalisis untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kegiatan yang kemudian akan dilakukan. Evaluasi tersebut dilakukan sebagai acuan dalam menarik kesimpulan atau tindak lanjut terhadap kegiatan yang telah terjadi. Adanya kesesuaian dan perbedaan hasil kegiatan yang diharapkan sebelumnya dapat teridentifikasi dengan melakukan proses evaluasi.

Dalam sistem pendidikan, keefektifan pembelajaran sangat perlu diperhatikan oleh setiap perencana dan pelaksana

pendidikan tersebut. Evaluasi merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan juga sebagai tahap yang wajib ditempuh untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dalam pendidikan menyangkut seluruh keefektifan pembelajaran, efisiensi proses, dan perubahan pengetahuan peserta didik. Salah satu tugas akhir dalam tahapan pembelajaran adalah dilakukannya usaha yang sistematis dan terencana dalam memperoleh informasi serta mengidentifikasi ketercapaian dan keberhasilan tujuan pembelajarannya yang disebut sebagai evaluasi pembelajaran .

Evaluasi pembelajaran merupakan sebagai tahap awal untuk mengetahui dan melakukan tindakan dan usaha perbaikan dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar. Usaha perbaikan terhadap hasil pembelajaran tidak akan tercapai tanpa ada monitoring atau evaluasi setiap seluruh proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi pembelajaran tersebut menggambarkan fakta yang ada dalam proses pembelajaran. Fakta dan informasi tersebut dapat berupa gambaran kekuatan, kelemahan, kelebihan dan kekurangan dari masing-masing setiap komponen proses pembelajaran dalam melaksanakan tugasnya.

Pendidik diharapkan tidak hanya cakap dan kompeten dalam mengajar. Pendidik harus memiliki kompetensi dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran. Melihat dengan cermat terhadap kelemahan dan kekurangan setiap komponen yang terlibat sebagai upaya untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah keharusan yang dilakukan setelah selesai kegiatan proses belajar sebagai upaya untuk terus berbenah diri untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

11.2 Kedudukan Evaluasi Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan

Pendidikan merupakan proses kegiatan yang melibatkan beberapa unsur pembelajaran yang menyeluruh dan menyatu dalam memberikan perubahan pengetahuan, sikap, perilaku serta keterampilan peserta didik. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik sangat penting dan merupakan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan dan keberhasilan dari proses pendidikan maka diperlukan evaluasi terhadap pendidikan itu sendiri. Evaluasi memberikan informasi terhadap kendala yang dihadapi dalam proses pendidikan dan menjelaskan faktor-faktor penyebab terjadinya ketidak tercapaian tujuan dalam pendidikan tersebut.

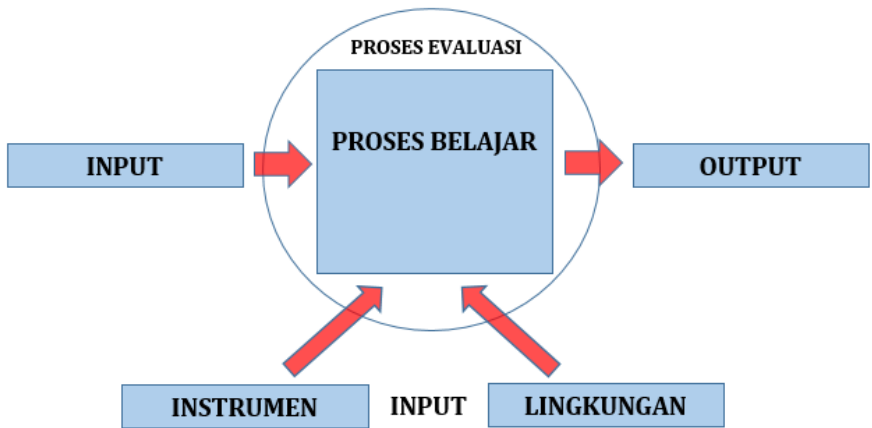


Gambar 11.1. Evaluasi Bidang Pendidikan

Evaluasi proses belajar dan mengajar atau disebut proses pembelajaran adalah bagian dari proses evaluasi pendidikan. Sebagai upayah dalam memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan hendaknya memperhatikan ketiga komponen evaluasi pendidikan tersebut. Masing-masing komponen evaluasi berhubungan dengan evaluasi komponen yang lain. Evaluasi yang

tepat adalah proses pelaksanaannya dilakukan secara menyeluruh, bagaimana evaluasi hasil belajar akan mempengaruhi evaluasi program pembelajaran dan juga evaluasi program pembelajaran akan mempengaruhi evaluasi proses pembelajaran. Ketiga komponen evaluasi pendidikan tersebut masing-masing harus dilakukan. Jika proses evaluasi hanya dilakukan terhadap salah satu komponen sementara komponen lain tidak dilaksanakan maka upaya perbaikan mutu pendidikan tersebut tidak akan tercapai.

Evaluasi pembelajaran tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dalam pendidikan terdapat proses transfer atau penyampaian pengetahuan melalui pembelajaran yang juga melibatkan unsur-unsur proses pembelajaran lain. Proses pembelajaran tersebut sangat penting untuk dipastikan keefektifan dan efisiensi pelaksanaannya agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh siswa. Proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang melibatkan beberapa komponen-komponen yang saling mendukung satu sama lain dalam ketercapaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal jika salah satu komponen memiliki kendala dalam pelaksanaannya.



Gambar 11.2. Cakupan evaluasi proses pembelajaran

Kegiatan evaluasi yang dilakukan terhadap proses pendidikan adalah seluruh komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun cakupan dalam evaluasi proses pendidikan adalah:

- a. Evaluasi Input (Masukan)
 1. Siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan)
 2. Tujuan pembelajaran
 3. Sumber Belajar
 4. Lingkungan Belajar
- b. Evaluasi proses pelaksanaan pembelajaran
 1. Tujuan
 2. Kegiatan
 3. Motivasi
 4. Pengajar atau Guru
 5. Materi atau isi pembelajaran
 6. Media Pembelajaran
 7. Strategi Pembelajaran

8. Metode Pembelajaran
 9. Lingkungan Pembelajaran
 10. Penilaian
- c. Evaluasi Output (Hasil)
1. Kemampuan Knowledge (Pengetahuan)
 2. Sikap
 3. Keterampilan
 4. Keahlian

Dalam proses belajar mengajar, evaluasi tidak hanya perlu dilakukan untuk mengetahui hasil belajar. Evaluasi atau penilaian juga perlu dilakukan untuk menilai proses pengajaran yang telah dilakukan oleh guru. Evaluasi untuk mengetahui hasil belajar bias dilakukan untuk acuan mengenai perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik, untuk penilaian pengajaran tentu juga dapat digunakan untuk mengetahui kemajuan pengajaran serta mengetahui kekurangan dan kelemahan pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Evaluasi proses belajar mengajar adalah seluruh kegiatan yang dirancang atau didesain dengan terstruktur untuk memperoleh dan mengidentifikasi informasi terhadap ketercapaian proses belajar mengajar. Evaluasi tersebut mencakup penilaian terhadap seluruh aspek yang terlibat dalam kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pengajar dan peserta pembelajar.

11.3 Prinsip, Tujuan dan Fungsi Evaluasi Proses Belajar Mengajar

11.3.1 Prinsip Evaluasi Proses Belajar Mengajar

Pentingnya menerapkan prinsip-prinsip umum yang menjadi dasar dan pedoman dalam melaksanakan evaluasi proses pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dan memberikan hasil

maksimal. Adapun prinsip-prinsip evaluasi proses belajar mengajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Praktis

Instrumen atau alat evaluasi pembelajaran yang telah dirancang dan didesain hendaknya memberikan kemudahan penggunaan bagi setiap orang yang akan melaksanakan evaluasi pembelajaran tersebut. Penggunaan Bahasa sederhana yang mudah dimengerti dan petunjuk-petunjuk dalam mengerjakan soal adalah beberapa contoh penerapan dalam evaluasi proses belajar mengajar yang memberi kemudahan bagi penggunaan dan pelaksanaan evaluasi tersebut.

2. Motivasi

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan hendaknya memberikan dorongan dan rangsangan kepada pendidik, peserta didik, orang tua dan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas terbaik. Dengan adanya evaluasi semua pihak yang terlibat maka dapat mengenal kekuatan, kelemahan, peluang serta tantangan sehingga memperbaiki seluruh proses pembelajaran.

3. Komprehensif

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran hendaknya tidak hanya mengevaluasi terhadap satu aspek objek evaluasi melainkan evaluasi terhadap aspek secara menyeluruh. Misalnya pendidik yang hendak melakukan evaluasi terhadap peserta didik maka evaluasi tidak hanya berfokus pada satu aspek kognitif saja, melainkan secara menyeluruh yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Kooperatif

Dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik hendaknya bekerja sama dengan seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan, misalnya

orang tua peserta didik, kepala sekolah, teman sejawat peserta didik. Dengan evaluasi yang melibatkan kepada semua pihak akan memberikan hasil yang lebih puas dan semua pihak merasa dihargai.

5. Terbuka

Proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dapat diketahui oleh pihak lain dan hasil evaluasi tersebut memberikan penjelasan tentang skor maksimal yang dapat dicapai, bobot setiap soal yang diberikan serta cara penilaian yang dilakukan.

6. Kontinuitas

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran hendaknya dilakukan secara berkelanjutan karena pembelajaran merupakan proses yang pelaksanaan dilakukan secara terus menerus. Hasil evaluasi yang diperoleh saat ini dapat dihubungkan dengan hasil evaluasi yang sebelumnya, demikian juga hasil evaluasi sekarang akan dihubungkan dengan hasil yang akan datang sebagai cara untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

7. Objektif

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilakukan secara objektif yang artinya adalah proses penilaian dan pengukuran dilakukan ada adanya tanpa ada unsur lain yang mempengaruhi terhadap proses evaluasi. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan kenyataan dari data atau informasi dari objek evaluasi yang sebenarnya, bukan hasil yang dipengaruhi oleh menupulasi atau rekayasa.

8. Validitas

Dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran hendaknya menggunakan instrumen yang memiliki keterandalan dalam mengukur data. Pengukuran, penilaian

dan pengamatan yang dilakukan evaluasi memiliki tingkat kevalidan dan kesahihan.

9. Keseksamaan

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran hendaknya memperhatikan berbagai aspek yang berkaitan dengan kegiatan evaluasi tersebut. Evaluasi pembelajaran tersebut memiliki kesatuan utuh dalam memilih alat evaluasi, cara pengolahan dan cara menafsirkan hasil evaluasi harus diperhatikan.

10. Ekonomis

Pelaksanaan evaluasi proses belajar mengajar harus menggunakan biaya sekecil mungkin dan terjangkau sehingga tidak memberatkan kepada pelaksana dan pengguna evaluasi proses belajar mengajar.

11.3.2 Tujuan Evaluasi Proses Belajar Mengajar

Menurut CITTENDEN (1994) mengemukakan bahwa tujuan pelaksanaan evaluasi proses belajar mengajar adalah:

1. *Keeping track*

Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana yang sudah disusun dan didesain sebelumnya. *Keeping track* merupakan tujuan untuk menelusuri dan mengamati apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik maupun guru telah berjalan sesuai dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang sudah ditetapkan

2. *Finding-out*

Kegagalan pencapaian target dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan diantaranya adalah kekurangan, kesalahan dan kelemahan peserta didik dan guru. *Finding-out* merupakan tujuan evaluasi pembelajaran yang dapat menemukan, mendeteksi serta mencari semua kekurangan, kesalahan dan kelemahan peserta didik, guru, dan materi

dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memberi solusi dan alternatif secara cepat untuk mengatasi dan memperbaikinya.

3. *Checking-up*

Tujuan pelaksanaan evaluasi *checking-up* merupakan untuk mengamati dan menelusuri ketercapaian kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar serta ketercapaian guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. *Checking-up* juga berusaha untuk mengecek segala kekurangan-kekurangan guru dan peserta didik selama mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.

4. *Summing-up*

Hasil akhir dalam proses belajar mengajar adalah perolehan nilai dari pembelajaran siswa. Tujuan evaluasi proses belajar mengajar *summing-up* adalah untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Penguasaan kompetensi diwujudkan dalam nilai laporan akhir peserta didik. Hasil kesimpulan ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk laporan kepada pihak yang berkepentingan terhadap kemajuan yang telah dicapai.

11.3.3 Fungsi Evaluasi Proses Belajar Mengajar

Adapun fungsi evaluasi proses belajar mengajar adalah:

1. Untuk mengetahui sejauh mana yang sudah dicapai atau belum tercapai oleh peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar.
2. Untuk mengetahui bagaimana keberlanjutan penerapan materi atau bahan suatu pembelajaran yang sudah terlaksana.
3. Untuk mengetahui sejauh mana kesiapan peserta didik dalam menempatkan suatu pendidikan tertentu.

4. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang sudah terlaksana dalam kelas serta bagaimana kualitas dan kemampuan guru dalam mengajar di kelas
5. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan instruksional baik secara umum maupun khusus.
6. Untuk mengetahui sejauh mana efisiensi metode, strategi dan model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.
7. Untuk mengetahui perbandingan prestasi yang sudah dicapai peserta didik dari pembelajaran sebelumnya.
8. Untuk mengetahui respon dan motivasi peserta didik dan guru dalam pembelajaran.
9. Untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk bekerja dalam masyarakat atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
10. Untuk mendapatkan informasi untuk penempatan dan pemilihan jenis pendidikan atau jenis jabatan yang cocok untuk guru atau peserta didik.

11.4 Ruang Lingkup Kajian Evaluasi Proses Belajar Mengajar

Usaha untuk melakukan perbaikan dan peningkatan terhadap hasil pembelajaran sangat bergantung pada proses evaluasi. kegiatan evaluasi dapat memberikan data dan informasi terhadap proses kegiatan pembelajaran serta hasil pembelajaran peserta didik. Data dan informasi yang diperoleh akan disimpulkan untuk memberi solusi terhadap kekurangan dan kelemahan setiap komponen pembelajaran. Upayah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sangat penting untuk memperhatikan setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Bagaimana untuk melihat produktifitas, efektifitas dan efisiensi setiap proses pembelajaran diperlukan evaluasi terhadap proses pembelajaran tersebut.

Adapun yang menjadi ruang lingkup kajian penilaian dalam evaluasi proses belajar mengajar adalah:

1. Tujuan Pembelajaran

Suatu gambaran atau informasi yang jelas serta terperinci tentang pencapaian peserta didik dari proses belajar merupakan isi dari tujuan pembelajaran. Sangat penting memperhatikan harapan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dengan kondisi di lapangan. Komponen-komponen dari tujuan pembelajaran diantaranya adalah : 1) rumusan tujuan, 2) kemampuan siswa dan guru, 3) kesesuaian kurikulum dengan kondisi yang terkait, 4) tingkat kesulitan pencapaian tujuan, 5) target waktu dan pertemuan dalam pencapaian, dan 6) keterlaksanaan dalam pengajaran.

2. Media Pembelajaran

Penilaian media merupakan keseluruhan perangkat dan alat yang digunakan dalam upaya membantu menyampaikan materi pembelajaran. Komponen yang sangat diperhatikan dalam penilaian media pembelajaran adalah kesesuaian media dengan kondisi peserta didik, kesesuaian jumlah, kemudahan pengadaan, daya guna media, serta kesesuaian penggunaan media terhadap kondisi sarana pendukung.

3. Sumber Belajar

Penilaian dari sumber belajar adalah seluruh informasi, peralatan serta manusia baik individu maupun kelompok dalam memberikan kemudahan belajar. Komponen dalam sumber belajar terdiri dari buku, laboratorium, alat peraga, internet, perpustakaan, guru, serta perangkat belajar lain. Sumber belajar juga dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu sumber belajar yang dirancang dan juga sumber belajar yang khusus untuk digunakan. Kriteria

- yang digunakan sama dengan kriteria pada model pembelajaran.
4. Kegiatan dan kondisi belajar peserta didik
Komponen dalam kegiatan dan kondisi belajar peserta didik adalah teknik dan metode belajar, kebiasaan belajar, interaksi sesama peserta didik, kemampuan prasyarat peserta didik, minat dan perhatian, masalah belajar peserta didik, kebutuhan peserta didik, karakteristik dan kepribadian peserta didik, latar belakang keluarga peserta didik, cara belajar peserta didik, serta fasilitas belajar yang dimiliki peserta didik.
 5. Kegiatan mengajar dan kondisi belajar guru
Penilaian dari komponen kegiatan mengajar guru adalah keahlian dan keterampilan mengajar, penguasaan materi pembelajaran, pengalaman mengajar, kemampuan berkomunikasi, kemauan dan kemampuan mengajar, kepribadian guru, keterampilan intrapersonal dengan peserta didik, penampilan guru, keterampilan membimbing kepada peserta didik dan adaptasi terhadap pengetahuan teknologi mengajar.
 6. Motivasi
Komponen motivasi dalam penilaian proses belajar mengajar adalah motivasi peserta didik dan guru. Motivasi peserta didik merupakan dorongan yang dimiliki peserta didik untuk belajar. Motivasi yang didapat peserta didik dapat berasal dari diri sendiri, guru, keluarga, lingkungan dan teman sebaya. Motivasi guru merupakan dorongan dari guru untuk membelajarkan peserta didik, niat dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan baru. Tanpa adanya motivasi guru dalam mengajar maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.
 7. Lingkungan

Ruang lingkup lingkungan dalam evaluasi proses belajar mengajar adalah lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan sekolah kriteria yang digunakan adalah hubungan peserta didik dengan sesama teman kelas, hubungan peserta didik dengan guru dan staf sekolah. Kriteria hubungan peserta didik dengan orang tua dan keluarga serta masyarakat di sekitar rumah dan sekolah juga bagian dari ruang lingkup lingkungan.

8. Penilaian

Komponen penilaian dalam evaluasi proses merupakan sistem penilaian yang dipakai, alat penilaian, teknik pemeriksaan dan penyajian penilaian, isi dan rumusan pertanyaan, tempat dan pelaksanaan penilaian, sistem penilaian, pemanfaatan hasil penilaian, tindak lanjut penilaian, validitas dan reabilitas soal pertanyaan, tingkat pembeda dan kesukaran soal, administrasi penilaian, perencanaan penilaian serta frekuensi dan konsistensi waktu penilaian.

11.5 Instrumen Evaluasi Proses Belajar Mengajar

Instrumen merupakan sesuatu yang sangat penting dalam pelaksanaan proses evaluasi. perlu diperhatikan instrumen yang digunakan terhadap objek pengamatan dan materi informasi yang ingin didapatkan. Beberapa instrumen yang dapat digunakan dalam evaluasi proses belajar mengajar adalah:

1. Observasi (Pengamatan)

Salah satu instrumen terbaik dalam mengumpulkan data tentang proses pelaksanaan suatu kegiatan adalah observasi atau pengamatan. Demikian halnya pelaksanaan evaluasi proses belajar mengajar penggunaan instrumen observasi atau pengamatan akan memberikan informasi secara akurat dan detail. Observasi adalah teknik yang

digunakan dalam mengumpulkan informasi atau keterangan-keterangan kejadian yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis, terhadap objek dan fenomena yang dijadikan sebagai bahan pengamatan. Sangat diperlukan kecermatan dan ketelitian dalam proses pengamatan agar data yang dikumpulkan lebih valid dan akurat.

Observasi atau merupakan kegiatan pengamatan secara cermat dan teliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diamati dan diteliti. Ditinjau dari segi pelaksanaannya bahwa observasi dibagi menjadi dua jenis yaitu observasi partisipatif dan observasi non partisipatif. Pada observasi partisipatif, pengamat atau observer melibatkan diri langsung ditengah-tengah observer. Sedangkan pada observasi non partisipatif, pengamat atau observer bertindak hanya sebagai pengamat saja. Pelaksanaan observasi dapat bersifat eksperimental dan sistematis. Observasi eksperimental dilakukan dalam situasi yang dikondisikan dalam hal wajar, sedangkan observasi sistematis dilakukan dengan dengan perencanaan yang matang.

Keunggulan yang didapatkan dalam pengumpulan data atau informasi melalui observasi adalah data atau informasi didapatkan secara langsung melalui pengamatan observer, dalam artian bahwa data tersebut lebih valid dan terpercaya. Namun terdapat juga kelemahan dalam pengumpulan data melalui observasi yaitu observer harus memiliki keahlian dalam melakukan pengamatan dan pengumpulan fakta serta informasi yang didapat melalui observasi cenderung mudah dipengaruhi oleh subjektivitas observer.

2. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data atau informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis atau lisan kepada sumber data melalui bertatap muka langsung sesuai tujuan yang telah ditentukan. Terdapat dua jenis wawancara yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi, yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Dalam wawancara terstruktur, penilai melakukan tanya jawab langsung kepada sumber data dengan sistematis. Seluruh komponen yang terlibat dalam wawancara telah dipersiapkan dengan matang dan memiliki pedoman-pedoman dalam melakukan setiap proses pengumpulan data. pewawancara mengikuti pedoman yang sudah disusun dalam melakukan wawancara seperti prosedur, objek informasi serta pertanyaan yang diajukan kepada informan.

c. Wawancara tidak terstruktur

Pada wawancara tidak terstruktur disebut juga dengan wawancara bebas, wawancara tidak terpimpin, wawancara sederhana atau wawancara tidak sistematis. Pada proses pengumpulan data melalui observasi tidak terstruktur, penilai melakukan tanya jawab kepada sumber data tanpa adanya memperhatikan pedoman pelaksanaan dan penilai dapat mengajukan pertanyaan secara bebas namun sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan wawancara agar data atau informasi yang didapatkan lebih akurat adalah:

- 1) Pewawancara memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman sesuai dengan materi pertanyaan atau topik pengumpulan data.
- 2) Menggunakan bahasa dalam pertanyaan yang kontekstual, jika objek informasi memiliki latar pendidikan yang rendah maka menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.
- 3) Kondisi dan situasi yang tepat dalam melakukan wawancara, tidak terburu-buru dan situasi informan tidak sedang melakukan suatu pekerjaan yang lain.
- 4) informan yang dipilih merupakan sumber terpercaya, akurat serta dapat memahami materi pertanyaan yang akan diajukan.
- 5) Menggunakan durasi waktu yang tepat dalam melakukan wawancara, waktu dalam pengumpulan data tidak terlalu lama dan juga terlalu cepat.

3. Angket (Kuesioner)

Pengumpulan informasi atau data melalui angket merupakan proses pencarian dan pengumpulan informasi dengan cara memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada sumber data untuk dijawab. Angket dan wawancara memiliki kesamaan berupa mengajukan pertanyaan, namun angket mengajukan pertanyaan secara tertulis sedangkan wawancara mengajukan pertanyaan secara lisan. Angket merupakan alat evaluasi dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk mengungkap kesulitan-kesulitan dan hambatan dalam pembelajaran, fasilitas belajar, motivasi belajar, kondisi belajar dll.

Angket merupakan instrument evaluasi proses belajar mengajar yang tepat digunakan dalam mengumpulkan informasi jika informasi yang akan

dikumpulkan mengenai pendapat dari informan. Memberikan jawaban dengan mendiskripsikan pendapat yang dialami informan melalui tulisan akan memberi keleluasaan dalam memberi jawaban. Beberapa model pertanyaan yang dapat diajukan dalam angket adalah pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan jika informasi kita membutuhkan jawaban yang luas sedangkan pertanyaan tertutup digunakan jika informasi yang dibutuhkan secara sederhana seperti ya atau tidak.

Keunggulan pengumpulan informasi melalui angket adalah proses yang dilakukan lebih praktis dan juga hemat secara tenaga dan waktu. Informan juga lebih leluasa dalam menjawab pertanyaan memiliki waktu yang banyak dalam memberikan jawaban. Selain keunggulan tersebut terdapat juga beberapa kekurangan mengumpulkan informasi melalui angket yaitu jawaban yang diperoleh dari informan cenderung tidak sesuai dengan kenyataan sehingga informasi kurang akurat. Jika pertanyaan yang diajukan dalam angket kurang tajam, maka jawaban yang diberikan informan pun tidak detail, akurat dan terperinci.

11.6 Langkah-langkah Evaluasi Proses Belajar Mengajar

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses evaluasi proses pembelajaran adalah:

1. Menentukan tujuan evaluasi

Tahap awal yang akan ditentukan dalam melakukan evaluasi proses pembelajaran adalah menentukan tujuan evaluasi. Tujuan evaluasi yang akan dipilih adalah bagian dari kriteria dalam evaluasi proses pembelajaran tersebut.

2. Menentukan aspek proses yang akan dinilai
Tahapan ini adalah menentukan aspek apa yang menjadi fokus utama atau sasaran evaluasi proses pembelajaran. Penentuan ini akan mempermudah dalam mencari informasi secara terarah dan akurat. Pencarian informasi tersebut tidak akan melebar terhadap informasi yang tidak dibutuhkan.
3. Menentukan desain evaluasi
Pada tahap ini adalah mencakup rencana evaluasi dan pelaksana evaluasi. Rencana evaluasi tersebut meliputi alur pelaksanaan atau matriks yang didalamnya terdapat informasi yang dibutuhkan, instrumen yang digunakan, responden, waktu dan teknik serta metode. Selanjutnya adalah menentukan pelaksana dalam evaluasi proses pembelajaran.
4. Penyusunan instrumen evaluasi
Menentukan alat yang sesuai digunakan untuk mendapatkan atau memperoleh informasi adalah pelaksanaan dalam tahapan ini. Instrumen yang digunakan dapat berupa lembar pengamatan, kuesioner atau wawancara.
5. Menentukan Sumber data
Pada tahapan ini adalah menentukan sumber-sumber yang akan dicari informasi terkait proses pembelajaran. Sumber data tersebut dapat berupa peserta didik, guru dan masyarakat.
6. Pengumpulan data
Agar informasi yang diperoleh dapat dipercaya dan bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran maka pelaksanaan pengumpulan data atau informasi dilaksanakan secara objektif. Pada tahapan ini proses pengumpulan data dilakukan berdasarkan fakta yang benar terjadi di lapangan tanpa dipengaruhi oleh

subjektifitas sebagai pengumpul data. Pelaksanaan pengumpulan data dan informasi terhadap proses pembelajaran dilaksanakan setiap proses pembelajaran selesai dilakukan. Pengumpulan data dan informasi tersebut dilakukan pada masing-masing komponen yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran.

7. Analisis dan interpretasi

Data dan informasi yang sudah terkumpul selanjutnya dilakukan analisis dan penafsiran setiap data yang ada. Pada tahapan ini dilakukan analisis hubungan dan keterkaitan dari masing-masing data dan informasi. Analisis diwujudkan dalam bentuk deskripsi terhadap hasil evaluasi yang berkaitan proses pembelajaran yang telah terjadi. Interpretasi dilakukan berupa penafsiran terhadap deskripsi hasil analisis proses pembelajaran. Pelaksanaan analisis dan interpretasi ini dilakukan oleh setiap subjek yang terkait dengan proses pembelajaran

8. Mengambil kesimpulan

Pada tahapan ini data dan informasi yang sudah dianalisis dan diinterpretasi, diambil suatu keputusan dengan penuh pertimbangan terhadap kesesuaian dan kesenjangan masing-masing data. Kesimpulan terhadap seluruh hasil data dan informasi proses belajar mengajar akan dijadikan sebagai tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan selanjutnya.

9. Tindak lanjut

Pada tahapan ini merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang telah ditetapkan. Tindak lanjut tersebut berkaitan dengan upaya yang akan dilakukan terhadap perbaikan pembelajaran agar terjadi peningkatan mutu pembelajaran. Proses pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya diharapkan mendapatkan peningkatan hasil karena

kelemahan dan kekurangan setiap komponen proses sudah dianalisis sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Kurniawan, dkk. 2022. Manajemen Kelas. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi
- Febriana, Rina. 2019. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Hairun. Yahya. 2000. Evaluasi dan Penilaian Dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Ismail, M. I. 2018. Evaluasi Pembelajaran : Konsep Dasar, Prinsip, Teknik dan Prosedur. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Nurkancana, Wayan. 1983. Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional
- Pannen, Paulina dan Purwanto. 2001. Penulisan Bahan Ajar. Jakarta: Pusat antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Ditjen Dikti Diknas
- Prasetyo. J. 2013. Evaluasi dan Remediasi Belajar. Jakarta : Penerbit TIM
- Sukardi & Handayani. 2020. Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik dan Prosedur Evaluasi Aplikasi Pada Ilmu-Ilmu Sosial. Jawa Barat: Penerbit Adab
- Sukanti, S. 2006. Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai ALternatif Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia : Forum kajian Isu Terkini Bidang Pendidikan Akuntansi, 5 (2). 1-19.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/1781>

BAB 12

KEBERHASILAN BELAJAR MENGAJAR

Oleh Ikadarny

12.1 Pendahuluan

Belajar merupakan proses yang dapat diukur dengan cara yang sangat spesifik. Sejauh mana peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar dengan sukses dapat digunakan untuk mengukur efektivitas belajar mengajar. Tingkat pencapaian peserta didik dan pemahaman materi pelajaran keduanya menunjukkan keberhasilan ini. Tingkat keberhasilan pembelajaran meningkat dengan peningkatan pemahaman mata pelajaran dan prestasi akademik. Belajar dan mengajar berlangsung selama proses pendidikan, yang memastikan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan. Interaksi antara yang mengajar dan yang belajar berlangsung selama proses belajar mengajar. Secara tidak sengaja, kedua peserta dalam proses ini berada dalam keadaan belajar. Dalam proses belajar mengajar dapat efektif dan efisien, baik guru sebagai pengajar maupun peserta didik sebagai subjek pembelajaran harus memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, nilai, dan kualitas pribadi yang diperlukan. Tentu saja, kegiatan belajar mengajar memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan karena belajar itu sendiri merupakan hakekat dari pendidikan. Mengajar dan belajar adalah proses yang saling bergantung. Seorang guru harus mampu memahami kebutuhan anak didiknya agar proses pendidikan berjalan dengan baik dan mampu menangani ruang kelas.

12.2 Belajar dan Mengajar

12.2.1 Defenisi Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pengetahuan seseorang akibat pengalaman, latihan, pendidikan, atau instruksi yang diberikan kepada individu. Proses belajar dapat terjadi secara sadar atau tidak sadar, serta dapat terjadi melalui berbagai cara seperti melalui pengamatan, interaksi sosial, percobaan, atau pendidikan formal. Tujuan utama dari belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan seseorang serta memperoleh pengetahuan baru yang akan berguna bagi kehidupan sehari-hari atau profesi yang dijalankan. Belajar juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, emosi, sosial, dan fisik individu yang bersangkutan.

Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku, kemampuan, dan kognisi seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Definisi ini menekankan bahwa belajar melibatkan perubahan dalam perilaku, kemampuan, dan pengetahuan individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Definisi ini juga menyoroti bahwa belajar dapat terjadi secara sengaja atau tidak sengaja, serta dapat terjadi melalui pengalaman langsung atau melalui proses sosialisasi dan pengajaran (Suyono & Haroyanto, 2016).

(Purwanto, 2017) mengatakan bahwa, belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalaman, yang dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pembelajaran formal di sekolah atau perguruan tinggi, pembelajaran non-formal di lembaga kursus atau pelatihan, atau pembelajaran informal melalui pengalaman sehari-hari.

(Djamaluddin and Wardana, 2019), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Definisi ini menekankan bahwa belajar melibatkan perubahan dalam perilaku,

pengetahuan, keterampilan, atau sikap individu, dan bahwa perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan, belajar meliputi proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari guru atau materi pelajaran yang disediakan oleh institusi pendidikan. Namun, mereka juga menekankan bahwa belajar tidak terbatas pada lingkup pendidikan formal, tetapi dapat terjadi dalam konteks kehidupan sehari-hari dan melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan alam sekitar.

(Setiawan, 2019) mengatakan bahwa, belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku atau pengetahuan individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak terbatas pada lingkungan formal seperti sekolah atau perguruan tinggi, melainkan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, atau media digital. Lebih lanjut dalam konteks pendidikan, bahwa guru atau pendidik memegang peran penting dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka. Guru dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Namun, perlu ditekankan bahwa pentingnya peran aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa diharapkan untuk menjadi agen pembelajaran mereka sendiri dengan mengambil tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.

12.2.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan proses pemberian pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman kepada seseorang atau sekelompok orang melalui proses instruksi, bimbingan, atau latihan. Tujuannya adalah untuk membantu individu atau kelompok tersebut memperoleh pengetahuan baru atau meningkatkan pemahaman dan keterampilan yang sudah dimilikinya. Proses mengajar biasanya melibatkan seorang guru atau instruktur yang

bertanggung jawab untuk merancang dan memberikan materi pelajaran, serta mengevaluasi kemajuan siswa atau peserta didik. Namun, proses mengajar juga dapat terjadi di luar lingkungan pendidikan formal, misalnya dalam pelatihan kerja, workshop, atau program pelatihan yang diselenggarakan oleh organisasi atau perusahaan.

Mengajar melibatkan banyak strategi, teknik, dan metode untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan peserta didik. Strategi dan teknik ini dapat berbeda-beda tergantung pada tujuan, materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik. Beberapa contoh teknik pengajaran yang umum digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, pemecahan masalah, dan demonstrasi. Menurut Chauhan dalam (Husdarta; Yudha, 2014), mengatakan mengajar adalah guru dalam memberi rangsangan, bimbingan, pengarah, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar mengajar. Adapun arah yang akan dituju oleh proses belajar adalah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan guru dan diketahui oleh siswa. Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam (Fathurrohman, P; Sutikno, 2017), mendefinisikan mengajar sebagai proses menyampaikan pengetahuan dan kecakapan kepada siswa. Dalam pengertian yang lain dijelaskan juga bahwa mengajar adalah suatu aktifitas profesional yang memerlukan keterampilan tingkat tinggi dan menyangkut pengambilan keputusan.

Kegiatan belajar siswa adalah yang paling banyak terjadi. Instruktur sering berfungsi sebagai motivator dan fasilitator untuk mendorong siswa untuk belajar. Rumitnya pembelajaran bagi guru terletak pada hal ini, karena setiap siswa adalah makhluk hidup dengan kualitas yang sangat berbeda, guru harus ahli dalam materi pelajaran di samping memiliki kesabaran untuk memahami dan mengawasi proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah bergantung pada hal tersebut.

12.3 Indikator Keberhasilan Belajar Mengajar

Salah satu ukuran proses pembelajaran adalah berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Apabila merujuk pada perumusan operasional keberhasilan mengajar, belajar dapat dikatakan berhasil; apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik ditinjau dari sisi individu maupun kelompok
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah dicapai oleh peserta didik baik secara individual maupun kelompok
- c. Terjadinya proses pemahaman materi secara sekuensial mengantarkan materi tahap berikutnya.

Ciri ketiga keberhasilan belajar di atas adalah harus melibatkan lebih dari sekedar keberhasilan kognitif, afektif dan psikomotorik.

12.4 Alat Penilaian Keberhasilan Belajar Mengajar

untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan pada beberapa jenis penilaian menurut (Sutikno, 2021), yakni:

- a. Tes Formatif

Penggunaan tes formatif adalah untuk mengukur satu atau beberapa materi pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada materi pembelajaran tertentu dan dalam waktu tertentu juga.

b. Tes Sub Sumatif

Tes sub sumatif meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu . tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa agar meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Hasil tes sub sumatif dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

c. Tes Sumatif

Tes sumatif diadakan untuk mengevaluasi pencapaian akhir siswa dalam suatu periode tertentu, misalnya akhir semester atau akhir tahun ajaran. Tujuannya adalah untuk menilai derajat atau derajat prestasi siswa selama waktu belajar tertentu. Hasil penilaian sumatif ini digunakan untuk menentukan peringkat kelas, kenaikan kelas, dan kualitas sekolah.

Ada 4 (empat) tingkat dalam mengetahui keberhasilan pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Istimewa, jika peserta didik mampu menguasai semua konten pembelajaran yang disediakan.
- b) Baik *Sekali*, jika sebagian besar (85% sampai dengan 94%) Peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran yang diberikan.
- c) Baik, yaitu apabila materi pembelajaran yang telah disampaikan hanya 75% sampai dengan 84% dapat dikuasai oleh peserta didik.
- d) *Kurang*, yaitu apabila materi pembelajaran yang telah disampaikan kurang dari 75% dikuasai oleh peserta didik

12.5 Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Mengajar

Terjadi interaksi antara berbagai unsur dalam keseluruhan proses belajar mengajar (tujuan, guru, siswa, kegiatan mengajar dan evaluasi). Setiap elemen berinteraksi dengan yang lain untuk membantu mencapai tujuan (pendidikan dan pengajaran). Karena siswa harus mencapai tujuan, mereka adalah peserta utama dalam kegiatan belajar mengajar (harus berubah dan berkembang). Akibatnya, guru harus dibimbing oleh kesadaran siswa mereka untuk mengatur lingkungan yang ideal dan memberikan pengaruh yang paling efektif pada siswa mereka.

1) Tujuan

Tujuan merupakan muara dan pangkal dari proses belajar mengajar. Oleh karena itu, tujuan menjadi pedoman arah dan sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Kepastian proses belajar mengajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pengajaran. Semakin jelas dan operasional tujuan yang akan dicapai, maka semakin mudah menentukan alat dan cara mencapainya dan sebaliknya.

2) Guru

Performance seorang guru pada saat mengajar dipengaruhi berbagai factor seperti tipe kepribadian, latar belakang pendidik, pengalaman dan juga sangat penting yang berkaitan dengan pandangan filosofis guru terhadap murid.

Pandangan guruterhadap anak didik mempengaruhi kegiatan mengajar guru dikelas. Guru yang memandang anak sebagai mahluk individual yang tidak memiliki kemampuan atau laksana kertas kosong akan banyak menggunakan pendekatan metode yang *teacher centered*, bukan pendekatan yang *student centered*. Sebab seorang murid sering dipandang sebagai gelas kosong sehingga bisa di isi apapun. Pendekatan

ini sering disebut proses *pouring in*, penuangan terhadap sesuatu. Padahal yang penting sebagai guru adalah mengetahui anak didik dengan segala potensi dan kekuatannya sehingga guru cukup melakukan proses *drawing out*, yakni proses mengeluarkan, membimbing, memotivasi dan membidani keluarnya berbagai potensi yang ada pada anak didik menjadi kekuatan belajar dan faktual.

3) Peserta Didik

Peserta didik dengan segala perbedaannya seperti motivasi, minat, bakat, perhatian, harapan, latar belakang sosio kultural, tradisi keluarga, menyatu dalam sebuah sistem di kelas. Perbedaan-perbedaan inilah wajib dikelola, diorganisir guru, untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Apabila guru tidak memiliki kecermatan dan keterampilan dalam mengelola perbedaan-perbedaan potensi peserta didik maka proses pembelajaran sulit mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

4) Kegiatan Pengajaran

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang menciptakan lingkungan belajar yang baik maka kepentingan belajar anak didik terpenuhi. Peserta didik merupakan subyek belajar yang memasuki atmosfir suasana belajar yang diciptakan guru. Oleh karena itu, guru dengan gaya mengajarnya berusaha mempengaruhi gaya dan cara belajar anak didik.

5) Evaluasi

Evaluasi memiliki cakupan bukan saja pada bahan ajar, tetapi pada keseluruhan proses belajar mengajar, bahkan pada alat dan bentuk evaluasi itu sendiri. Artinya

evaluasi yang dilakukan sudah benar-benar mengevaluasi tujuan yang telah ditetapkan, bahkan yang diajarkan dan proses yang dilakukan. Bahan ajar dalam kurikulum harus diselesaikan dalam jangka waktu yang telah ditentukan dan biasanya menjadi rujukan pembuatan item-item soal evaluasi. Guru membuat perencanaan evaluasi secara sistematis dengan menggunakan alat evaluasi yang tepat. Alat evaluasi yang bisa digunakan antara lain: benar-salah, pilihan ganda, menjodohkan, esai dan bentuk evaluasi bisa tertulis maupun lisan.

Evaluasi yang valid (sahih) bukan saja memberikan informasi prestasi siswa dalam mencapai tujuan tetapi memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan.

Di mana semua kegiatan guru dalam proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas dengan maksud memfasilitasi pembelajaran siswa sebelum bertujuan untuk memastikan keberhasilan siswa. Oleh karena itu kegiatan belajar siswa merupakan inti dari kegiatan instruksional guru. Untuk mencapai jumlah hasil belajar yang sebesar-besarnya, baik guru maupun siswa ikut serta dalam semua kegiatan yang berlangsung selama proses belajar mengajar.

Pembahasan unsur-unsur yang menentukan keberhasilan belajar mengajar di bawah ini juga mengacu pada faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, berlandaskan uraian di atas.

Menurut (Mu'awanah, 2011), menyebutkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yaitu:

1. Bahan atau hal yang harus dipelajari yang merupakan input pokok dalam belajar

Bahan atau materi yang harus dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi, dan

bagaimana hasilnya yang dapat diharapkan Misalnya belajar mengenai ketrampilan berbeda dengan belajar mengenai pemecahan soal atau belajar tentang konsep/pengertian, definisi dan pemahaman lainnya Di samping itu taraf kesukaran dan kompleksitas materi yang dipelajari juga besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar. Ada bahan yang luas dan sulit, ada bahan yang banyak dan mudah, ada yang sedikit, ada yang ringkas dan simpul dan lain-lain. Bahan yang dipelajari akan menentukan juga cara atau metode belajar yang akan ditempuh dan waktu yang digunakan. Jadi metode belajar ditentukan oleh macam-macam materi yang dipelajari, materi yang luas dan panjang memerlukan waktu lebih lama dibanding materi yang singkat dan mudah.

Metode belajar yang dapat digunakan adalah metode SQ4 merupakan sebuah metode belajar yang terdiri dari empat tahapan yang dapat membantu seseorang dalam mempelajari dan memahami materi dengan lebih baik. Keempat tahap tersebut antara lain; *Survey, Question, Read, Recite, Write dan Review*.

Survey (meninjau), yaitu menyelidiki garis besar atau gambaran dari bahan, bab, buku yang dipelajari.

Question (pertanyaan), yaitu mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan isi bab atau buku yang akan dipelajari/dibaca

Read (membaca), yaitu membaca seluruhnya dari bahan bab/buku, dalam hal ini jangan membaca belaka, tetapi mengikuti jalan pikiran penulis atau memahami isinya.

Recite (menghafal), yaitu setelah membaca dan difahami lalu diulang membacanya dengan kaata-kata sendiri atau menghafalnya.

Write (menulis), yaitu mencatat pokok-pokok yang penting untuk membuat ringkasan atau kesimpulan, karena itu belajar harus dengan pensil.

Review (mengingat kembali), yaitu mengulang kembali bahan yang telah dipelajari dengan tenggang waktu, caranya. dengan mengulang ringkasannya atau mempelajari soal jawab yang sudah dibuat.

Hindari "*Craming*" yaitu menumpuk pelajaran hingga saat ujian sehingga diburuburu waktu dan belajar terus menerus tanpa istirahat.

2. Faktor-faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: lingkungan alami dan lingkungan sosial. Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya, daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Orang cenderung berpendapat bahwa belajar pada pagi hari akan lebih baik hasilnya daripada belajar pada sore hari. Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia dan representasi (wakilnya) maupun yang berwujud hal-hal lain, langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar akan terganggu bila ada orang lain yang mondar-mandir di dekatnya atau keluar masuk, atau bercakap-cakap di dekat tempat belajar itu. Representasi manusia seperti potret, tulisan, rekaman suara juga berpengaruh. Lingkungan sosial lain yang juga berpengaruh seperti : suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, keramaian pasar atau tempat kerja dan sebagainya

3. Faktor-faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang pula. Faktor ini dapat berwujud perangkat keras (*hardware*), seperti gedung sekolah, ruang belajar dan perlengkapannya, alat-alat praktikum dan sebagainya. Dapat pula berwujud perangkat lunak (*software*) yaitu seperti kurikulum, program belajar mengajar, pedoman-pedoman belajar dan sebagainya. Faktor-faktor ini semua besar pengaruhnya terhadap bagaimana belajar itu terjadi dan bagaimana pula hasilnya. Belajar di ruangan yang memenuhi syarat, ditunjang dengan perlengkapan yang memadai tentu berbeda hasilnya dengan belajar di tempat yang sempit/pengap dan tanpa peralatan. Belajar dengan pedoman yang jelas tentu berbeda hasilnya dibanding dengan belajar tanpa pedoman.

4. Kondisi individu Sipelajar

Di antara berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, kondisi individual si pelajar merupakan salah satu faktor yang memegang peranan paling menentukan. Kondisi individual si pelajar ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.

1) Kondisi fisiologis

Kondisi fisik pada umumnya sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan sehat dan segar berbeda belajarnya dari orang yang sakit atau lelah. Anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak yang tidak kekurangan gizi, karena lekas lelah, mudah mengantuk dan sulit menerima pelajaran.

Di samping kondisi fisik secara umum; yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera, terutama penglihatan dan pendengaran, karena sebagian besar yang dipelajari manusia menggunakan

kedua indera ini. Seperti membaca, melihat contoh, mengamati, melakukan eksperimen, mendengarkan keterangan guru, berdiskusi, ceramah dan sebagainya. Karena pentingnya peranan penglihatan dan pendengaran inilah maka dalam peranan penglihatan dan pendengaran media pendidikan audiovisual atau alat peraga yang dapat didengar dan dilihat.

2) Kondisi psikologis

Semua keadaan dan fungsi psikologis akan berpengaruh terhadap proses belajar yang juga bersifat psikologis

Beberapa faktor psikologis yang utama dalam hal ini adalah:

a. Minat

Minat ini dapat dipengaruhi proses dan hasil belajar, karena belajar tanpa mempengaruhi minat yang sungguh-sungguh tidak akan berhasil. Sebaliknya belajar dengan penuh minat, hasilnya akan lebih baik.

b. Kecerdasan

Kecerdasan besar peranannya dalam berhasil tidaknya seseorang atau mengikuti suatu program pendidikan. Orang cerdas umumnya lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas.

c. Bakat

Bakat juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar; belajar pada bidang yang sesuai dengan bakatnya akan memperbesar kemungkinan untuk berhasil.

d. Motivasi

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Dalam belajar, peranan motivasi adalah penting, belajar dengan disertai motivasi yang jelas dan kuat dapat

meningkatkan hasil belajar yang optimal. Ada 4 macam motif yaitu motif intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri, dan motif ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari luar diri sendiri. Motif intrinsik umumnya lebih efektif dalam mendorong seseorang untuk belajar daripada ekstrinsik.

e. Kemampuan-kemampuan kognitif

Walaupun kemampuan belajar meliputi 3 aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun pada umumnya orang sangat mengutamakan aspek kognitif, bahkan kognitif sajalah yang perlu dikembangkan. Karena itu kemampuan-kemampuan kognitif merupakan faktor penting dalam belajar. Kemampuan kognitif yang terutama dan besar pengaruhnya terhadap belajar adalah persepsi, ingatan dan berfikir.

Sehubungan dengan faktor individu yang melakukan kegiatan belajar, terdapat rumusan lain yang menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor intern (dari dalam) diri si subyek belajar
2. Faktor ekstern (dari luar) diri si subyek belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, A. and Wardana. 2019. *BELAJAR Dan PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, CV Kaaffah Learning Center.
- Fathurrohman, P; Sutikno, S. 2017. *Strategi Belajar Mengajar: melalui pemahaman Konsep Umum & Islami oleh pupuh*. Edited by R. Refika. Bandung: Refika Aditama. Available at: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1222640#>.
- Husdarta; yudha. 2014. *BELAJAR dan PEMBELAJARAN: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV. Alfabeta. Available at: <https://inlis.serangkab.go.id/opac/detail-opac?id=1071>.
- Mu'awanah. 2011. *Strategi Pembelajaran Pedoman Untuk Guru dan Calon Guru*, Stain Kediri Press.
- Purwanto, M.N. 2017. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. ROSDA. Available at: <https://rosda.co.id/pendidikan-keguruan/413-psikologi-pendidikan-ngalim.html>.
- Setiawan, M.A. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*. Available at: <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>.
- Sutikno, M.S. 2021. *Strategi Pembelajaran*, CV. Adanu Abimata.
- Suyono & Haroyanto. 2016. *Belajar dan pembelajaran: teori dan konsep dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

BAB 13

PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Oleh Suriya Ningsyih

13.1 Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Sebagai manusia yang memiliki akal dan pikiran tentu saja akan menimbulkan rasa ingin tahu segala sesuatu, dari rasa ingin tahu tersebut tentu manusia akan berusaha untuk memperoleh pengetahuan yang benar sehingga mendekati kebenaran dari segala sesuatu yang diinginkannya. Ketika seseorang ingin berbuat sesuatu, maka seseorang tersebut akan menentukan sasaran yang akan dicapai. Oleh karena itu agar tercapai sasaran tersebut, seseorang harus memilih pendekatan yang tepat untuk memperoleh hasil yang optimal (Rahmi, 2021).

Pendekatan pembelajaran yaitu proses yang dapat mengarah alur terjadinya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada siswanya untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu pendekatan pembelajaran sering digunakan siswa untuk menunjukkan keefektifan dan keefesiensi dalam proses pembelajaran materi tertentu.

Menurut Suherman (2003) pendekatan pembelajaran adalah sebuah prosedur yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan sehingga dalam pelaksanaannya diperlukan beberapa metode yang mendukung.

13.2 Tujuan Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar

Tujuan pendekatan dalam pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal pada setiap siswa. Pendekatan pembelajaran yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mempertimbangkan konteks dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan utama dari pendekatan pembelajaran adalah untuk membantu siswa belajar secara efektif, memahami konsep dengan lebih baik, mengembangkan keterampilan yang diperlukan, serta membantu mereka menjadi orang yang mandiri dan terampil. Selain itu, tujuan dari pendekatan pembelajaran yang baik adalah untuk membantu siswa mengembangkan minat dan motivasi untuk belajar, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dengan mencapai tujuan ini, siswa dapat meraih prestasi akademik yang lebih baik dan siap untuk menghadapi tantangan di masa depan (Anggraeni, 2019).

Tujuan pendekatan dalam proses belajar mengajar adalah untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dengan cara yang efektif dan efisien. Pendekatan yang baik harus mempertimbangkan karakteristik individu siswa, seperti kemampuan kognitif, preferensi belajar, dan latar belakang sosial dan budaya mereka. Beberapa tujuan pendekatan yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
2. Meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan kerja sama
5. Mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam belajar

6. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kreativitas siswa
7. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif
8. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari dan mengadopsi nilai-nilai positif.

Pendekatan yang tepat dapat membantu siswa merasa lebih termotivasi dan ikut melibatkan diri pada proses pembelajaran, sehingga siswa akan meningkatkan prestasi belajar.

Tujuan pendekatan dalam proses belajar mengajar adalah untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat berbeda-beda tergantung pada konteks pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan jenis materi yang dipelajari. Namun, secara umum, ada beberapa tujuan pendekatan dalam proses belajar mengajar yang penting untuk dicapai, antara lain (Festiawan, 2020):

1. Memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan partisipatif: Pendekatan yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan partisipatif menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, berkolaborasi, dan melakukan eksperimen. Tujuan pendekatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, serta memperkuat keterampilan sosial dan kognitif mereka.
2. Meningkatkan pemahaman konsep: Tujuan pendekatan dalam proses belajar mengajar juga termasuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pendekatan ini berfokus pada memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang terkait dengan materi yang dipelajari,

serta membantu mereka untuk mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman sehari-hari.

3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis: Tujuan pendekatan dalam proses belajar mengajar yang lain adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengevaluasi informasi secara kritis, serta mengembangkan kemampuan mereka untuk mengambil keputusan yang tepat dan solusi masalah yang efektif.
4. Mendorong kreativitas dan inovasi: Pendekatan yang bertujuan untuk mendorong kreativitas dan inovasi dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi-solusi baru untuk masalah yang kompleks. Tujuan pendekatan ini adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan untuk merancang solusi yang inovatif dan efektif.
5. Mengembangkan keterampilan sosial dan emosional: Tujuan pendekatan dalam proses belajar mengajar yang terakhir adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional seperti kerjasama, kepemimpinan, empati, dan pengendalian diri. Tujuan pendekatan ini adalah untuk membantu siswa menjadi individu yang lebih baik dan mampu berinteraksi dengan lingkungan mereka secara positif.

13.3 Ciri-Ciri Pendekatan Pembelajaran

Ciri-ciri pendekatan pembelajaran dapat berbeda-beda tergantung pada jenis dan tujuan pembelajaran, namun secara umum, beberapa ciri-ciri pendekatan pembelajaran yang umum adalah .:

1. Berpusat pada siswa (*students centered approach*) merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif biasanya berpusat pada siswa, dengan memperhatikan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Pendekatan ini mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan belajar lebih efektif.
2. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered approach*) merupakan pendekatan pembelajaran di mana guru memegang peran sentral dalam proses pembelajaran. Guru dianggap sebagai sumber utama informasi dan pengetahuan, sedangkan siswa dianggap sebagai penerima informasi dan pengetahuan tersebut. Pada pendekatan ini, guru biasanya bertindak sebagai pemimpin kelas dan memegang kendali penuh atas proses pembelajaran. Guru sering kali memberikan pengajaran yang bersifat one-way, di mana informasi disampaikan secara verbal atau tulisan dari guru ke siswa, dan siswa diharapkan untuk menghafal, memahami dan menguasai materi yang disampaikan.
3. Menerapkan berbagai strategi dan metode merupakan Pendekatan pembelajaran yang efektif tidak hanya menerapkan satu strategi atau metode, namun mengombinasikan beberapa strategi dan metode pembelajaran yang berbeda, seperti diskusi kelompok, simulasi, demonstrasi, dan sebagainya. Oleh karena itu siswa dapat memperoleh pemahaman terbaik dan mendalam tentang materi pembelajaran.

4. Menggunakan teknologi merupakan teknologi telah menjadi bagian integral dari pendekatan pembelajaran modern. Pendekatan pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, seperti komputer, internet, multimedia, dan sebagainya. Dengan demikian, siswa dapat belajar lebih interaktif, menarik, dan efektif.
5. Menerapkan pendekatan yang holistik merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif menerapkan pendekatan holistik, yang melihat siswa sebagai individu yang kompleks, yang memiliki kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan intelektual. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan fisik siswa.
6. Mengacu pada pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran kontekstual melibatkan penggunaan pengalaman sehari-hari siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengaitkan konsep pembelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang efektif memanfaatkan pembelajaran kontekstual, sehingga siswa lebih aplikatif dalam memahami materi.
7. Mendorong pembelajaran seumur hidup merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada pembelajaran di kelas, namun juga mengajarkan siswa untuk terus belajar seumur hidup. Dengan demikian, siswa menjadi mandiri dalam pembelajaran, dan memiliki kemampuan untuk terus belajar dan mengembangkan diri di masa depan.

13.4 Manfaat Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran memiliki berbagai manfaat, di antaranya:

1. Meningkatkan pemahaman siswa:
Dengan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, mereka dapat lebih aktif dalam mengambil peran dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan keterampilan siswa:
Pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas dan interaksi dapat membantu meningkatkan keterampilan seperti keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan kreativitas.
3. Memfasilitasi pembelajaran seumur hidup:
Pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan pemahaman yang mendalam dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hidup.
4. Memotivasi siswa:
Pendekatan pembelajaran yang inovatif , kreatif, menumbuhkan rasa ingin tahu dan menantang dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga membantu mereka merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran.
5. Meningkatkan kepercayaan diri:
Pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka. Hal ini dapat membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan dan masalah.

13.5 Macam-Macam Pendekatan Pembelajaran

Pilihan pendekatan pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa untuk memperoleh ilmu yang baik dan membuat siswa berkesan sehingga menjadi proses belajar yang bermakna bagi siswa, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Lefudin, 2017).

1. Pendekatan Tradisional

Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran yang mengutamakan guru sebagai sumber informasi utama, dengan pengajaran melalui pemberian penjelasan, membaca buku, dan menulis catatan. Siswa diharapkan pasif dalam proses pembelajaran dan cenderung bersifat hafalan (Adela, 2019).

2. Pendekatan Konstruktivis

Pendekatan yang menekankan pada peran aktif siswa dalam pembelajaran, melalui pengalaman belajar dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Siswa dipandang sebagai konstruktor pengetahuan, dan belajar dilakukan melalui proses bertanya, memecahkan masalah, serta berdiskusi.

3. Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan yang menekankan pada kerja sama antara siswa dalam proses pembelajaran. Siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek tertentu, sehingga dapat memperoleh pengetahuan melalui interaksi dan komunikasi dengan orang lain.

4. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan yang menekankan pada relevansi dan kegunaan pengetahuan bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dilakukan dengan cara memperkenalkan siswa pada situasi dunia nyata dan mendorong mereka untuk menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

5. Pendekatan Inkuiri

Pendekatan yang menekankan pada metode ilmiah dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas. Siswa dipandang sebagai peneliti, dan proses pembelajaran dilakukan dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk mengamati, mengumpulkan data, menguji hipotesis, serta menarik kesimpulan.

6. Pendekatan saintifik (*scientific approach*)

Pendekatan saintifik adalah suatu cara yang digunakan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau masalah dengan cara sistematis dan objektif. Pendekatan ini biasanya digunakan dalam ilmu pengetahuan alam, tetapi juga dapat diterapkan pada bidang-bidang lain seperti ilmu sosial atau kesehatan. Berikut adalah beberapa langkah dalam pendekatan saintifik (Prihadi, 2014):

- 1) Mengidentifikasi masalah atau pertanyaan yang ingin dijawab
- 2) Membuat hipotesis atau dugaan tentang jawaban atas pertanyaan tersebut
- 3) Membuat rencana eksperimen atau penelitian untuk menguji hipotesis tersebut
- 4) Mengumpulkan data melalui eksperimen atau penelitian
- 5) Menganalisis data untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak
- 6) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data
- 7) Melaporkan hasil penelitian secara jelas dan akurat.

Pendekatan saintifik bertujuan untuk meminimalkan bias dan kesalahan dalam penelitian dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didukung oleh bukti yang kuat dan objektif. Pendekatan ini membutuhkan penggunaan alat ukur yang

tepat, prosedur yang ketat, dan analisis statistik yang benar untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh valid dan dapat dipercaya (Lestari, 2015).

13.6 Pentingnya Pendekatan Dalam Strategi Mengajar

Pendekatan dan strategi pembelajaran merupakan dua konsep yang saling terkait dalam proses pembelajaran. Pendekatan merujuk pada cara pendidik mendekati dan mengelola pembelajaran secara keseluruhan, sedangkan strategi pembelajaran adalah teknik dan taktik khusus yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran akan memengaruhi strategi pembelajaran yang digunakan. Beberapa pendekatan pembelajaran yang umum meliputi pendekatan konstruktivis, behavioris, kognitif, humanis, dan kontekstual. Setiap pendekatan ini memiliki perspektif unik tentang bagaimana pembelajaran terjadi dan bagaimana siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Contohnya, pendekatan konstruktivis memandang siswa sebagai konstruktor pengetahuan yang aktif, sehingga strategi pembelajarannya cenderung menekankan pada diskusi kelompok, eksplorasi mandiri, dan pengembangan proyek. Sedangkan pendekatan behavioris, yang memandang bahwa pembelajaran terjadi melalui pembentukan respons yang tepat, akan lebih cenderung menggunakan strategi pembelajaran seperti penguatan positif, pemodelan perilaku, dan latihan (Yogica, 2020). Dengan demikian, penting untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan yang diterapkan, sehingga siswa dapat terlibat secara efektif dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, strategi pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan konteks pembelajaran yang digunakan.

Pendekatan dalam strategi mengajar sangat penting karena dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran siswa. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pendekatan dalam strategi mengajar sangat penting:

1. Menyesuaikan dengan kebutuhan siswa:
Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga pendekatan dalam strategi mengajar harus disesuaikan dengan kebutuhan mereka.
2. Meningkatkan motivasi siswa:
Pendekatan yang tepat akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar serta memperoleh pengetahuan baru. Ketika siswa merasa menarik pada materi yang diajarkan, mereka akan lebih termotivasi untuk mempelajarinya dengan serius.
3. Mempercepat proses pembelajaran:
Pendekatan yang efektif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Hal ini dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih efisien.
4. Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa:
Pendekatan dalam strategi mengajar dapat membantu membangun hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa. Dengan mengadopsi pendekatan yang inklusif dan terbuka, guru dapat membuat siswa merasa nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran.
5. Menjaga relevansi materi:
Dalam era yang terus berkembang, materi yang diajarkan juga harus selalu diperbarui agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan memilih pendekatan yang sesuai, guru dapat memastikan bahwa materi yang diajarkan tetap relevan dan dapat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata.

Dalam keseluruhan, pendekatan dalam strategi mengajar sangat penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih efektif. Guru perlu mempertimbangkan berbagai pendekatan yang tersedia dan memilih yang terbaik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.

13.7 Pendekatan Dalam Proses Mengajar

Dalam proses mengajar, penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif karena pendekatan tersebut akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam proses mengajar, terdapat berbagai pendekatan atau metode yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Beberapa pendekatan yang umum digunakan antara lain:

1. Pendekatan Konvensional

Pendekatan konvensional adalah pendekatan yang sering digunakan dalam sistem pendidikan tradisional. Pendekatan ini umumnya berpusat pada guru, dengan siswa sebagai objek yang harus menerima informasi dari guru. Pendekatan konvensional sering menggunakan metode ceramah dan pengajaran yang terstruktur dan terpusat pada guru.

2. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang lebih berfokus pada siswa dan lingkungan sosial mereka. Pendekatan ini mempertimbangkan latar belakang budaya dan kehidupan siswa dalam pembelajaran, dan berusaha untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Dalam pendekatan ini, siswa juga diharapkan menjadi aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai objek pasif.

3. Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Dalam pendekatan ini, siswa diharapkan untuk saling berbagi ide dan pengetahuan serta saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pendekatan kolaboratif adalah diskusi kelompok, proyek kelompok, dan tugas kelompok.

4. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar melalui proyek-proyek yang berkaitan dengan dunia nyata. Dalam pendekatan ini, siswa diharapkan untuk mengerjakan proyek-proyek yang terkait dengan bidang studi tertentu, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis serta memperdalam pemahaman konsep yang dipelajari. Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pendekatan ini adalah proyek praktis, penelitian lapangan, dan pameran hasil karya.

Pendekatan dalam proses mengajar dapat dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar. Seorang pendidik dapat memilih dan memadukan beberapa pendekatan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Dalam proses mengajar sangat penting diterapkan pendekatan pembelajaran karena dapat membantu guru memilih strategi dan metode yang paling efektif untuk mengajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat membantu siswa untuk memahami konsep dan keterampilan yang diajarkan dengan lebih baik dan lebih cepat. Beberapa alasan mengapa pendekatan perlu digunakan dalam proses mengajar adalah:

1. Menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yaitu setiap siswa memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Pendekatan yang tepat dapat membantu guru menyesuaikan metode dan strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa yaitu pendekatan yang tepat dapat membantu siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan yang sesuai, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Mempercepat proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang tepat, guru dapat mengajar dengan lebih efektif sehingga siswa dapat memahami konsep dan keterampilan yang diajarkan lebih cepat.
4. Meningkatkan hasil belajar yaitu pendekatan yang tepat dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan memilih strategi dan metode yang tepat, guru dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan.
5. Meningkatkan kepercayaan diri siswa, dimana ketika siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, mereka cenderung merasa lebih percaya diri dan siap menghadapi tugas dan ujian yang dihadapi.

Dengan menggunakan pendekatan yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Implementasi pendekatan pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman yang baik tentang pendekatan yang digunakan, serta kemampuan guru dalam menerapkannya dalam kelas. Guru perlu memahami prinsip-prinsip yang mendasari pendekatan pembelajaran yang digunakan dan bagaimana cara

mengadaptasinya untuk memenuhi kebutuhan siswa di kelas. Selain itu, guru juga harus mampu mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran yang digunakan dan memperbaiki jika diperlukan.

Pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda cocok untuk situasi pembelajaran yang berbeda pula. Untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang baik agar sesuai dengan tuntutan pendidikan, berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan:

1. Menganalisis tujuan pembelajaran: Sebelum memulai pembelajaran, penting untuk menganalisis tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memastikan bahwa pendekatan pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tujuan tersebut.
2. Memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai: Ada berbagai macam pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan. Guru dapat memilih sesuai dengan tujuan dan proses dari pendekatan yang digunakan.
3. Menggunakan teknologi pendukung: Teknologi akan membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Gunakan teknologi pendukung seperti aplikasi pembelajaran, presentasi multimedia, atau video pembelajaran untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran.
4. Meningkatkan interaksi: Interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa, sangat penting dalam proses pembelajaran. Pastikan bahwa pendekatan pembelajaran yang dipilih memfasilitasi interaksi yang baik.
5. Menyediakan berbagai sumber pembelajaran: Memiliki akses ke berbagai sumber pembelajaran seperti buku, jurnal, website, dan video. Pastikan bahwa berbagai sumber pembelajaran tersedia untuk siswa.

6. Mengukur efektivitas pembelajaran: Untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tuntutan pendidikan, penting untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Evaluasi hasil belajar siswa secara berkala dan gunakan hasil tersebut untuk memperbaiki pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut, diharapkan pendekatan pembelajaran yang diterapkan dapat memenuhi tuntutan pendidikan dan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, D. 2019. Pendekatan Lingkungan Sekitar Sebagai Basis Pembelajaran untuk Mengembangkan Sikap dan Nilai Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 1(2), 26-32.
- Anggraeni, N. E. 2019. Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Globalisasi. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan Ipa*, 2(1), 72-79.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Lefudin, L. 2017. Belajar dan pembelajaran: dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran. *Yogyakarta Deep*.
- Lestari, D. A. 2015. Pendekatan Sainifik dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Ketrampilan Bertanya Siswa.
- Prihadi, B. 2014. Penerapan langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. *House Traning Implementasi Kurikulum 2013 di SMPN 8 Kota Pekalongan*, 4.
- Rahim, R., Gumelar, G. R., Chabibah, N., Ritonga, M. W., Musyadad, V. F., Komalasari, D., . & Haris, A. 2021. Pendekatan pembelajaran guru. *Yayasan Kita Menulis*.
- Suherman, E. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontenporer: Common Text Book Edisi Revisi. *Bandung: FTMIPA UPI*.
- Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. 2020. Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran. *IRDH Book Publisher*.

BIODATA PENULIS



Andri Kurniawan, S.Pd.,M.Pd.

Dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Pendidikan Bahasa Inggris

Andri Kurniawan, S.Pd.,M.Pd. Lahir di Tangerang tanggal 20 Desember 1989. Telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Tahun 2012, serta Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Indrapasta PGRI (Unindra) Jakarta Tahun 2019. Mulai Bulan Desember tahun 2019 mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Pendidikan Bahasa Inggris Sampai Saat ini.

Penulis saat ini menjadi Kepala Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi dan Mentoring di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. Penulis Juga aktive dalam kegiatan- kegiatan pengembangan kampus diantaranya menjadi Pengembang Kampus Merdeka dan Renstra Fakultas serta Universitas. Penulis sangat Aktive dalam kegiatan penelitian, Pengabdian Masyarakat dan mengisi kegiatan webinar, Seminar dan Workshop sebagai pembicara. Penulis aktive menulis buku dan sebagai editor buku.

BIODATA PENULIS



Achmad Maulana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Kalimantan Timur

Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Kalimantan Timur. Penulis juga aktif sebagai wasit dalam cabang olahraga *pickle ball*. Penulis pernah lolos hingga semifinal dalam kompetisi nasional inovasi dan teknologi digital olahraga tahun 2022 yang diselenggarakan oleh KEMENPORA. Selain itu juga penulis aktif dalam bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

BIODATA PENULIS



Muhammad Akbar Syafruddin, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Ujung Pandang tanggal 18 Maret 1990. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (UNM) Tahun 2103 dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Olahraga (UNM) 20214.

BIODATA PENULIS



Yenni, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP – Universitas Muhammadiyah Tangerang

Yenni. Lahir di Tegal Jawa Tengah. Pendidikan terakhir penulis adalah Magister Pendidikan Matematika. Selain sebagai dosen tetap pada FKIP UMT, penulis juga seorang tutor pada Pendidikan Kesetaraan bagi Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang bekerja di Taiwan. Penulis sangat tertarik dengan dunia lingkungan hidup. Oleh karena itu sejak 2013 hingga sekarang penulis merupakan tim pembina dan juga penilai untuk sekolah berwawasan lingkungan Adiwiyata di Kota Tangerang.

Beberapa karya penulis antara lain: Evaluasi Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas, Logika dan Struktur Diskrit, Inovasi Teknologi Pembelajaran, Metode Riset Kuantitatif dan Kualitatif, Teori & Konsep Pedagogik, Matematika Ekonomi, Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Matematika, Modul Evaluasi Hasil Belajar Matematika, Bahan ajar dan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis *Inquiry* pada mata kuliah Teori Bilangan, Bahan Ajar *Micro Teaching*, Statistika Penelitian Pendidikan, Statistika dengan Metode *Generative Learning*, Modul Metodologi Penelitian

Pendidikan, serta Metode Pembelajaran Aktif untuk Pengantar Struktur Aljabar

BIODATA PENULIS



Dr. Dumiyati, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Ronggolawe

Dr. Dumiyati, M. Pd, Lahir pada tanggal 19 Juni 1965 di Bandung Jawa Barat. Pendidikan yang telah ditempuh: S1-Administrasi Perkantoran-PDU FKIPS IKIP Bandung tahun 1990 dengan beasiswa Tunjangan Ikatan Dinas (TID); S2 Manajemen Pendidikan PPS IKIP Malang mendapat beasiswa TMPD lulus Tahun 1996 dan Program Doktor Manajemen Pendidikan di PPS Universitas Negeri Malang dengan beasiswa BPPS lulus Tahun 2012.

Sejak tahun 1991, Penulis memulai karirnya sebagai dosen PNS DPK di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, mengajar mata kuliah Manajemen Pendidikan, metodologi penelitian dan penelitian pendidikan sesuai dengan kepakaran penulis dibidang Manajemen Pendidikan dan pembelajaran berbasis ICT. Pengalaman dan kompetensinya menulis buku telah dikembangkan dengan mengikuti uji sertifikasi kompetensi penulis buku non fiksi, hingga kini beberapa buku yang telah terbit yaitu Kewirausahaan berbasis *Experiential Learning* (hibah buku teks

dikti, 2015); Pengantar Manajemen (2016), Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT (2017); Buku Ajar *Microteaching* Berbasis *Experiential Learning* (2017); Pembuatan Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran ICT (2018); Metode Penelitian Pendidikan (2019); Buku Ajar Manajemen Pendidikan (2019) dan beberapa book chapter dalam lingkup Manajemen Pendidikan: Landasan dan Prinsip-prinsip Perencanaan Pendidikan (2022), Kurikulum Pendidikan (2022), Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran (2022), Teori dasar Pembelajaran (2023), Manajemen Pendidikan (2023), Manajemen Pendidikan Tinggi Pasca Pandemi (2023)

Email Penulis: dumiyatis65@gmail.com

BIODATA PENULIS



Augusta De Jesus Magalhaes, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Aryasatya Deo Muri

Penulis lahir di Dili tanggal 19 Agustus 1990. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Sejarah di Universitas Nusa Cendana Kupang tahun 2014 dan melanjutkan S2 pada tahun 2014 pada jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret dan menyelesaikan studinya pada tahun 2016. Saat ini penulis sebagai dosen tetap pada Program Studi pendidikan Sejarah Universitas Aryasatya Deo Muri Kupang.

BIODATA PENULIS



Mohammad Ardani Samad

Dosen tetap di Institut Ilmu Kesehatan Pelamonia Makassar

Penulis lahir di Ujung Pandang pada tanggal 18 Juli 1989. Penulis merupakan dosen tetap di Institut Ilmu Kesehatan Pelamonia Makassar Program Studi Administrasi Rumah Sakit. Penulis telah menyelesaikan pendidikan S2 di Magister Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar.

BIODATA PENULIS



I Komang Mertayasa, S.Pd.H., M.Si.

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Hindu
Fakultas Dharma Acarya Institut Agama Hindu Negeri
Tampung Penyang Palangka Raya

Penulis lahir di Malili tanggal 19 Agustus 1985. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu Fakultas Dharma Acarya, Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Hindu Tahun 2009 di Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram dan pendidikan S2 pada Jurusan Ilmu Agama dan Budaya Tahun 2011 di Universitas Hindu Indonesia Denpasar. Penulis menekuni menulis pada bidang Pendidikan.

BIODATA PENULIS



Heriardus Riu Bere, S.S., M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar PUKET
(Pembantu Ketua) I Bidang Akademik
STKIP Nusa Timor

Penulis lahir di Nusa Tenggara Timur, tanggal 10 Juli 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan menjabat sebagai PUKET (Pembantu Ketua) I Bidang Akademik Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Nusa Timor. Menyelesaikan pendidikan S1 Di Sekolah Tinggi Filsafat (STF) Driyarkara-Jakarta dan melanjutkan S2 di Universitas Kristen Indonesia (UKI)-Jakarta.

BIODATA PENULIS



Frida Tahu, M. Pd

Guru SMP dan SMA Katolik Santa Maria Timika, Papua Tengah

Penulis lahir di Fohokiik (NTT) tanggal 10 Januari 1988. Penulis adalah seorang guru di sekolah SMP dan SMA katolik Santa Maria. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan geografi pada Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Geografi pada Universitas Sebelas Maret. Penulis menekuni bidang Menulis sudah sejak lama. Sering mengikuti lomba menulis cerpen dan Jurnal Pendidikan. Penulis pernah menerbitkan buku yang berjudul kearifan lokal hamis batar pada Suku Menehitu Fafiur. Sekarang penulis berdomisili di Timika, Papua Tengah.

BIODATA PENULIS



Bilferi Hutapea, S.S., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi
Barat

Penulis lahir di Aek Nabara tanggal 17 Februari 1988. Menempuh pendidikan SD, SMP dan SMA di Kabupaten Tapanuli Utara. Penulis merupakan dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Menyelesaikan pendidikan S-1 pada Jurusan Bahasa dan Sastra Daerah di Universitas Sumatera Utara (2011) dan melanjutkan pendidikan S-2 pada jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Medan (2014). Penulis menekuni bidang Teknologi Pendidikan secara khusus media, metode pembelajaran, model dan strategi pembelajaran. Mengawali karier sebagai guru di SMP pada tahun 2012, lalu pada tahun 2015 menjadi dosen tetap Program Sarjana di Universitas Efarina Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sampai pada tahun 2021 dan terakhir bertugas menjadi dosen tetap S-1 di Program Studi Pendidikan Fisika di Universitas Sulawesi Barat mengampu beberapa mata kuliah diantaranya adalah Wawasan Keilmuan, Teknologi dan Lingkungan, Belajar dan Pembelajaran,

dan Media Pembelajaran. Beberapa karya buku yang dihasilkan diantaranya adalah Manajemen Kelas, Psikologi Belajar dan Pembelajaran, serta Komunikasi Pendidikan.

BIODATA PENULIS



Ikadarny, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Ke SD an
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Bone tanggal 7 Desember 1989 Penulis adalah dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Ke SD an. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Ke SD an dan melanjutkan S2 Pendidikan Olahraga.

BIODATA PENULIS



Suriya Ningsyih, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Taman Siswa Bima

Penulis Lahir di Bima tanggal 29 September 1993. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Taman Siswa Bima. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Kimia dan melanjutkan S2 pada jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Mataram serta lulus pada tahun 2018.