

The background of the cover features a blurred image of two business professionals in a meeting. One person is holding a tablet, and another is pointing at a laptop screen. The scene is set in a modern office with large windows in the background. A semi-transparent blue overlay covers the lower half of the image, where the title and author information are placed. At the bottom, there is a graphic of a globe with glowing nodes and lines, resting on a computer keyboard.

STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL

Dr. H. Mulyono, M.A

Ismail Suardi Wekke, MA., Ph.D.

STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL

Dr. H. Mulyono, M.A.
Ismail Suardi Wekke, MA., Ph.D.

Pengantar:
Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, Ph.D.
(Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung)



STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL

H. Mulyono

Ismail Suardi Wekke

Hak Cipta 2018, Pada Penulis

Desain Cover : Adi

Tata Letak Isi : Tanti

Cetakan Pertama: Januari 2018

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memfotokopi, atau memperbanyak isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Copyright © 2018 Penerbit Gawe Buku

All Right Reserved

Penerbit Gawe Buku

(group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri)

Modinan Pedukuhan VIII, RT 034/RW 016

Brosot, Galur, KulonProgo, Yogyakarta 55661

Telp: 08562866766, e-mail: gawebuku86@gmail.com

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

MULYONO

Strategi Pembelajaran di Abad Digital/oleh Mulyono dan Ismail Suardi Wekke.--
Ed.1, Cet. 1--Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku, Januari 2018.

x, 192 hlm.; Uk:15,5x23 cm

ISBN **978-602-51306-1-8**

1. Pendidikan

I. Judul

370

MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, Ph.D.
(Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung)

Diyakini bahwa kotak hitam (*black box*) pendidikan ada di ruang kelas, lebih khusus ada pada proses pembelajaran. Tidak sedikit peserta didik telah menjadi korban salah ajar (*malteaching*), dan selama ini pikiran peserta didik tidak tersekolahkan (*unschool mind*) akibat dari pembelajaran yang kurang efektif tersebut. Satu contoh dari adanya *malteaching* yang umum terjadi di sekolah adalah strategi pembelajaran yang mengingkari bagaimana/gaya belajar peserta didik sebagaimana terjadi pada sebuah “Universitas Rimba” yang rektornya seekor “Singa” dan “Sekolah Para Binatang”, yang kepala sekolahnya seekor “Kancil”. Sebaliknya, esensi dari sekolah yang cerdas (*intelligence school*) ditandai dari peserta didiknya yang menjadi manusia pembelajar (*learning person*). Dan guru efektif adalah guru yang melahirkan peserta didik yang terus belajar (*learning person*). Oleh karena itu jangan mengaku atau mengklaim diri sebagai seorang guru/pendidik yang efektif, profesional, dan bermartabat sebelum ia mampu memberi kemudahan dalam pembelajaran dan melahirkan peserta didik yang rajin belajar (Aswandi, 2010).

Secara konseptual, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah proses dimana suatu aktivitas berasal atau berubah melalui reaksi pada situasi yang ditemui, selama ciri perubahan aktivitasnya tidak dapat dijelaskan sebagai kecenderungan respon dasar, kematangan, atau proses tubuh organisme yang bersifat sementara. Sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan peserta didik agar mau dan mampu belajar.

Upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif sangat tergantung kepada bagaimana guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran, serta dapat memilih strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Setidaknya ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru, yakni: (a) strategi pengorganisasian pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi pengelolaan pembelajaran.

Pengertian pembelajaran efektif bukanlah sesuatu yang sederhana atau tentu tidak memadai lagi jika hanya diartikan sebatas *transfer of knowledge*, justru menjadi penting ketika diartikan sebagai pembelajaran konstruktivistik yang lebih berorientasi pada peserta didik (*student centries*). Dalam arti, peserta didik atau si belajar menjadi pusat pembelajaran. Sementara *teaching-learning* berada melingkari peserta didik tersebut. Keberhasilan *teaching learning* tergantung pada; (1) *enabling environment*; (2) *knowledge infrastructure*; (3) *human and physical resource*, and (4) *school management and governance*. Akhirnya hal tersebut di atas sangat ditentukan oleh sebuah kebijakan pendidikan (Aswandi, 2010).

Pembelajaran yang efektif apabila kegiatan mengajar dapat mencapai tujuan yaitu peserta didik belajar meraih target sesuai dengan kriteria target pada perencanaan awal. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dan mempraktekannya sehingga memperoleh kompetensi dan keterampilan terbaiknya. Pembelajaran yang efektif berarti guru dapat menggunakan waktu yang sesingkat-singkatnya dengan hasil setinggi-tingginya. Jadi mengajar yang efektif berarti mengajar yang efisien. Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif apabila guru dapat menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang efektif. Walaupun tidak dapat dijadikan jaminan, bahwa variasi strategi dan metode guru mengajar akan dapat menyebabkan pembelajaran efektif, namun setidaknya dengan kebhervarian menggunakan strategi dan metode itu, guru benar-benar berusaha secara maksimal untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kebhervarian strategi dan metode setidaknya dapat menjadi jaminan tumbuh berkembangnya motivasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran.

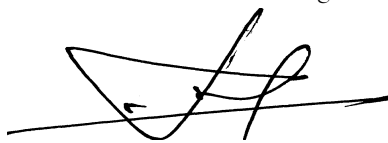
Buku berjudul “*Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*” yang ditulis oleh Saudara Dr. Mulyono, M.A. selaku dosen tetap Fakultas

Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ini pada hakekatnya merupakan bagian penting dari upaya menyediakan literatur yang terkait dengan usaha untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif di setiap jenjang dan jenis pendidikan. Di antara manfaat penting bagi para guru dan calon guru mengkaji strategi pembelajaran adalah untuk mewujudkan kegiatan belajar dan pembelajaran yang efektif. Bagi seorang guru, yang tugas utamanya adalah mengajar, sangat penting memahami strategi pembelajaran, mengingat kegiatan belajar dan pembelajaran sarat dengan muatan berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik. Dengan memahami strategi pembelajaran maka diharapkan para guru dapat melaksanakan tugasnya secara efektif. Guru yang mengajar secara efektif tentunya dapat mempengaruhi sekaligus menentukan cara-cara belajar efektif yang seharusnya dilakukan peserta didik. Dengan terwujudnya kegiatan belajar dan pembelajaran yang efektif baik dilakukan oleh guru maupun peserta didik tentunya akan dapat meningkatkan mutu pendidikan secara umum serta kualitas lulusan sebagaimana yang kita harapkan.

Melihat kajian buku ini yang luas dan mendalam, tentunya buku ini layak untuk menjadi rujukan bagi kalangan akademisi khususnya di lingkungan LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan) maupun bahan pendalaman pengetahuan bagi para guru. Semoga bermanfaat bagi kita dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan serta mendapat ridha dari Allah Swt. Amien.

Bandung, 20 Mei 2011

Pengantar,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, positioned above the printed name.

Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, Ph.D.

PRAKATA

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga dapat menyusun buku ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad Saw., beserta keluarga, para sahabat, serta para pengikutnya termasuk kita semua.

Buku ini pada awalnya merupakan kumpulan artikel dari berbagai sumber yang disusun sebagai pendukung materi mata kuliah Strategi Pembelajaran, Teori Belajar dan Pembelajaran, Desain/Perencanaan Pembelajaran serta Psikologi Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, dimana penyusun salah satu dosen yang diberi tugas mengampu mata kuliah tersebut. Kemudian penulis lengkapi di berbagai bagian sehingga jadilah buku sebagaimana dihadapan sidang pembaca. Begitu pula dengan tambahan materi dari proses pembelajaran yang berlangsung di mata kuliah Pembelajaran Bahasa Arab di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, Papua Barat. Kepada pimpinan kedua lembaga tersebut, kami menyampaikan terima kasih sehingga kami berkesempatan untuk menulis dan menyelesaikan naskah buku ini.

Untuk itu dilihat dari sistematika penulisan maupun materi pembahasannya belum mencapai kesempurnaan. Namun dengan segala keterbatasan yang ada, buku ini kami persembahkan untuk dijadikan sebagai tambahan referensi sebagai pelengkap bahan bacaan.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, Ph.D selaku Ketua Program Studi Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana UPI Bandung yang sekaligus sebagai Kopromotor penulis dalam bimbingan disertasi, yang bersedia memberi pengantar sehingga menambah berbobotnya buku ini. Demikian juga ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Penerbit yang telah bersedia menerbitkan buku ini sehingga jangkauan kemanfaatannya semakin luas. Kepada semua pihak yang mendukung dan membantu terhadap penulisan dan penerbitan buku ini maka penulis mengucapkan banyak terimakasih. *Jazakumullahu Khoiran Katsira.*

Penulis mengharap dengan hormat atas saran, kritik, dan komentar kepada sidang pembaca guna menyempurnakan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat secara akademik maupun masyarakat luas yang memiliki perhatian, pengabdian dan tugas terkait dengan belajar dan pembelajaran.

Semoga segala jerih payah kita tercatat sebagai *amal shaleh* sekaligus *amal jariyah* yang mendapatkan ridha dari Allah Swt. serta mendapatkan pahala di sisi-Nya. Amien.

Malang & Sorong, 14 Januari 2018

Penyusun,

Dr. H. Mulyono, M.A.
Ismail Suardi Wekke, MA., Ph.D.

DAFTAR ISI

MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, Ph.D iii

PRAKATA vi

DAFTAR ISI viii

BAB I PENDAHULUAN 1

BAB II REDEFINISI STRATEGI PEMBELAJARAN 5

A. Pengertian 5

B. Istilah Strategi Pembelajaran 8

C. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran 21

D. Sasaran Kegiatan Belajar Mengajar 26

E. Kesimpulan 27

BAB III RAGAM STRATEGI PEMBELAJARAN 29

A. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) 29

B. Bermain Peran (*Role Playing*) 33

C. Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*) 39

D. Belajar Tuntas (*Mastery Learning*) 41

E. Pembelajaran dengan Modul (*Modular Instruction*) 51

F. Pembelajaran Inkuiri 53

G. Strategi Pembelajaran Ekspositori 56

H. Kesimpulan 59

BAB IV	METODE DAN TEKNIK PEMBELAJARAN	61
A.	Metode Ceramah.....	61
B.	Metode Demonstrasi	64
C.	Metode Diskusi.....	67
D.	Metode Simulasi.....	73
E.	Metode Tugas dan Resitasi	76
F.	Metode Tanya Jawab	77
G.	Metode Kerja Kelompok	79
H.	Metode Problem Solving	80
I.	Metode Sistem Regu (<i>Team Teaching</i>).....	81
J.	Metode Latihan (<i>Drill</i>)	82
K.	Metode Karyawisata (<i>Field-Trip</i>)	83
L.	Teknik Pembelajaran	84
M.	Kesimpulan.....	92
BAB V	STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KEUNIKAN INDIVIDU	94
A.	Keunikan Individu	94
B.	Keragaman Kecakapan dan Kepribadian	95
C.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Keragaman dalam Kecakapan dan Kepribadian	103
D.	Strategi Pembelajaran dan Keragaman Individu	107
E.	Kesimpulan.....	111
BAB VI	PELAKSANAAN STRATEGI PEMBELAJARAN	113
A.	Pendahuluan	113
B.	Dasar Pemilihan Strategi dan Metode Pembelajaran.....	114
C.	Komponen Strategi Pembelajaran	119
D.	Tahapan Pembelajaran	122
E.	Jenis-Jenis Belajar	125

	F. Kesimpulan	129
BAB VII	STRATEGI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN	131
	A. Pendahuluan.....	131
	B. Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan.....	133
	C. Kiat Melahirkan Ide-Ide Cemerlang	136
	D. Pendekatan PAKEM	139
	E. CONTOH RPP SD yang Menerapkan PAKEM	146
	F. Kesimpulan	149
BAB VIII	REVOLUSI PEMBELAJARAN ABAD DIGITAL	151
	A. Pendahuluan.....	151
	B. Gagasan Revolusi Pembelajaran	153
	C. Revolusi Strategi Pembelajaran.....	155
	D. Pusat-pusat Kecerdasan Anak.....	160
	E. Gaya Belajar Anak.....	161
	F. Anak Belajar Bahasa dan Menulis.....	167
	G. Membandingkan Dua Teori Pengembangan Montessori vs Piaget.....	168
	H. Kesimpulan	173
	DAFTAR PUSTAKA.....	174
	BIODATA PENULIS.....	189

BAB I

PENDAHULUAN

Salah satu di antara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Masalah lain adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis, belum memanfaatkan *quantum learning* sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual (Depdiknas, 2008 : 1).

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas (2008) menjelaskan bahwa proses pendidikan dalam sistem persekolahan kita, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai peserta didik menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolah. Tidak heran kalau mutu pendidikan secara nasional masih rendah.

Penerapan Standar Isi yang berbasis pendekatan kompetensi sebagai upaya perbaikan kondisi pendidikan di tanah air ini memiliki beberapa alasan, di antaranya: pertama, potensi peserta didik berbeda-beda, dan potensi tersebut akan berkembang jika stimulusnya tepat; kedua, mutu hasil pendidikan yang masih rendah serta mengabaikan aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni & olah raga, serta kecakapan hidup (*life skill*); ketiga, persaingan global yang memungkinkan hanya mereka yang mampu akan berhasil; keempat, Persaingan kemampuan SDM (Sumber Daya Manusia) produk lembaga pendidikan; terakhir, persaingan yang terjadi pada lembaga pendidikan, sehingga perlu rumusan yang jelas mengenai standar kompetensi lulusan.

2| Strategi Pembelajaran di Abad Digital

Upaya-upaya dalam rangka perbaikan dan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi meliputi: kewenangan pengembangan, pendekatan pembelajaran, penataan isi/konten, serta model sosialisasi, lebih disesuaikan dengan perkembangan situasi dan kondisi serta era yang terjadi saat ini. Pendekatan pembelajaran diarahkan pada upaya mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengelola perolehan belajar (kompetensi) yang paling sesuai dengan kondisi masing-masing. Dengan demikian *proses pembelajaran lebih mengacu kepada bagaimana peserta didik belajar dan bukan lagi pada apa yang dipelajari*.

Sesuai dengan cita-cita dari tujuan pendidikan nasional, guru perlu memiliki beberapa prinsip mengajar yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal peserta didik di dalam merancang strategi dan melaksanakan pembelajaran. Peningkatan potensi internal itu misalnya dengan menerapkan jenis-jenis strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara penuh, utuh dan kontekstual.

Berbicara tentang rendahnya daya serap atau prestasi belajar, atau belum terwujudnya keterampilan proses dan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik, inti persoalannya adalah pada masalah “ketuntasan belajar” yakni pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap kompetensi secara perorangan. Secara sederhana pengembangan system penilaian ini dikelompokkan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Masalah ketuntasan belajar merupakan masalah yang penting, sebab menyangkut masa depan peserta didik. Dalam implementasi ketiga tahap itu jika siswa menyerap informasi yang jelas maka akan membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajar (Depdiknas, 2008 dan Agung Haryono, 2009).

Salah satu upaya untuk mencapai ketuntasan belajar maka setiap guru seyogyanya memiliki beragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Betapa urgensinya strategi pembelajaran yang seharusnya dimiliki oleh para guru maka dapat belajar dengan banyak tim sepakbola yang kalah karena strategi. Banyak tim sepakbola yang menang juga karena strategi. Strategi yang ada dijalankan setengah-setengah membahayakan tim. Dia harus dijalankan sepanjang pertandingan. Dapat disaksikan, bagaimana Barcelona mampu menaklukkan MU di final liga Champion 2008-2009 lalu. Dua nol tanpa balas. Strategi Pep Guardiola jitu. Apa strateginya: fokus dan menyerang. Fokus memantau pergerakan bola dan

lawan terutama CR7. Menyerang, adalah metode sepakbola dengan menyerang bukan bertahan dan menguasai lapangan tengah.

Hal yang sama juga dilakukan terhadap kelas-kelas pembelajaran. Memang *output*-nya bukan angka kemenangan di sepakbola, melainkan pencapaian kompetensi. Standar kompetensi sudah disusun. Bahkan ada Standar Kompetensi Lulusan pada setiap mata pelajaran dan setiap jenjang kelas. Untuk menjamin pencapaian kompetensi itu, tak pelak guru harus mempunyai strategi pembelajaran (Sunhaji, 2008: 1-3).

Istilah strategi mula-mula dipakai di kalangan militer dan diartikan sebagai seni dalam merancang (operasi) peperangan, terutama yang erat kaitannya dengan gerakan pasukan dan navigasi ke dalam posisi perang yang dipandang paling menguntungkan untuk memperoleh kemenangan (Hornby, 1973: 997). Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran adalah upaya membelajarkan peserta didik untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien. Strategi pengorganisasian pembelajaran adalah cara untuk mengorganisasikan isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran. Strategi penyampaian pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan atau menerima serta merespon masukan yang berasal dari peserta didik. Strategi pengelolaan pembelajaran adalah cara untuk menata interaksi antara peserta didik dengan variabel strategi pengorganisasian isi pembelajaran dan atau bahan ajar serta strategi penyampaian isi pembelajaran dan atau pengajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak

sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian.

Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali. Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menyadari kenyataan seperti ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh anak didik.

Dalam rangka mewujudkan program ketuntasan belajar di setiap jenjang dan jenis pendidikan di Indonesia tersebut, maka penulis terdorong untuk menyusun buku ini. Kajian buku ini meliputi pengertian dan jenis strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan beberapa pendekatan yang dapat diterapkan para pendidik dalam rangka mencapai ketuntasan belajar secara efektif dan efisien.

BAB II

REDEFINISI STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Gagne dan Briggs (1979) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* (kejadian, peristiwa, kondisi, dan sebagainya) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik (pembelajar), sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada peristiwa yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.

Berbagai perangkat elektronik, yang berupa program-program komputer dimanfaatkan untuk pembelajaran, yang dikenal dengan *e-learning* (electronic learning) seperti: CAI (Computer Assisted Instruction) atau CAL (Computer Assisted Learning), belajar lewat internet, SIG (Sistem Informasi Geografis) pendidikan, web-site sekolah, dan lain-lain. Dengan demikian, sesuai dengan perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), fungsi pembelajaran bukan hanya fungsi guru, melainkan juga fungsi pemanfaatan sumber-sumber belajar lain yang digunakan oleh pembelajar untuk belajar sendiri (Depdiknas, 2008: 5).

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas (2008: 3-4) menjelaskan strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal* (J. R. David, 1976). Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang

berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

Pada mulanya istilah strategi banyak digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang manajer atau pimpinan perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya itu, seorang pelatih akan tim basket akan menentukan strategi yang dianggap tepat untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Begitu juga seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar peserta didiknya mendapat prestasi yang terbaik. Kemp (1995) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Arnyana, I. B. P. 2006: 6).

Menurut Sudirdja dan Siregar (2004: 6), strategi pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya. Disini, strategi mencerminkan keharusan untuk mempermudah tujuan pembelajaran. Miarso (2004: 530) berpandangan bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang menyeluruh dalam sebuah sistem pembelajaran dalam bentuk pedoman dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran. Miarso menekankan bahwa strategi mencerminkan pendekatan mencapai tujuan pembelajaran. Lebih teknis yang diungkap oleh Gagne (1987: 126), strategi pembelajaran meliputi beberapa aktivitas dalam pembelajaran yakni: 1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, 2) penyampaian informasi, 3) partisipasi peserta didik, 4) tes (evaluasi), dan 5) kegiatan lanjutan (Sunhaji, 2008: 3-6).

Dick & Carey (1985) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu *set* materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama

untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang instruktur, guru, dosen, widyaiswara dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran.

1. Strategi Pengorganisasian Pembelajaran

Reigeluth, Bunderson dan Meril (1977) menyatakan strategi mengorganisasi isi pelajaran disebut sebagai struktural strategi, yang mengacu pada cara untuk membuat urutan dan mensintesis fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang berkaitan. Strategi pengorganisasian, lebih lanjut dibedakan menjadi dua jenis, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar pada satu konsep, atau prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu kepada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro berurusan dengan bagaimana memilih, menata urusan, membuat sintesis dan rangkuman isi pembelajaran yang saling berkaitan. Pemilihan isi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengacu pada penentuan konsep apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu. Penataan urutan isi mengacu pada keputusan untuk menata dengan urutan tertentu konsep yang akan diajarkan (Lidinillah, D. A. M. 2008 : 1-5). Pembuatan sintesis diantara konsep prosedur atau prinsip. Pembuatan rangkuman mengacu kepada keputusan tentang bagaimana cara melakukan tinjauan ulang konsep serta kaitan yang sudah diajarkan.

2. Strategi Penyampaian Pembelajaran

Strategi penyampaian isi pembelajaran merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Fungsi strategi penyampaian pembelajaran adalah: (1) menyampaikan isi pembelajaran kepada pebelajar, dan (2) menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan pebelajar untuk menampilkan unjuk kerja (Candiasa, I. M. 2002 : 3).

3. Strategi Pengelolaan Pembelajaran

Strategi pengelolaan pembelajaran merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara pebelajar dengan variabel metode pembelajaran lainnya. Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian mana yang digunakan selama proses pembelajaran (Diknas, 2008 : 3-6). Wahyuningsih berpendapat Paling tidak, ada 3 (tiga) klasifikasi penting variabel strategi pengelolaan, yaitu penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar peserta didik, dan motivasi (Wahyuningsih, A. N. 2012 : 1).

Dari berbagai pendapat di atas, maka dapat diambil intisari dari pengertian strategi pembelajaran yaitu serangkaian rencana yang matang yang meliputi seperangkat materi dan prosedur pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Serangkaian rencana dalam strategi pembelajaran meliputi: strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran.

B. Istilah Strategi Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) teori pembelajaran; (2) pendekatan pembelajaran; (3) strategi pembelajaran; (4) metode pembelajaran; (5) teknik pembelajaran; (6) taktik pembelajaran; (7) tips atau trik pembelajaran; (8) *keywords* pembelajaran; (9) *password* atau klik pembelajaran; (10) prosedur pembelajaran; dan (11) model pembelajaran (Oemar Hamalik, 1990). Berikut ini akan dipaparkan istilah-istilah tersebut, dengan harapan dapat memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut.

1. Teori Pembelajaran

Menurut Sadia, Teori pembelajaran apapun harus bertujuan dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berfikir peserta didik (Sadia, I. W. 2008 : 19-237). Contoh: teori Pythagoras, teori gravitasi Newton, teori evolusi Darwin, dan sebagainya. Teori adalah seperangkat prinsip/kaidah/dalil tentang suatu fenomena alam atau sosial yang telah diuji kebenarannya oleh banyak pihak

dan dapat digunakan untuk merumuskan serta meramalkan fenomena yang sejenis di tempat dan waktu yang berbeda. Sedangkan teori pembelajaran adalah seperangkat prinsip/kaidah tentang fenomena belajar dan mengajar yang telah diuji kebenarannya oleh banyak pihak yang dapat digunakan untuk memformulasikan dan meramalkan kegiatan pembelajaran di tempat dan waktu yang berbeda. Beberapa teori pembelajaran yang terkenal adalah teori pembelajaran behaviorisme, teori pembelajaran kognitivisme, teori pembelajaran konstruktivisme, dan lain-lain.

2. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan (paradigma) adalah titik tolak atau sudut pandang (*world view*) seseorang terhadap suatu objek atau permasalahan. Pendekatan juga dapat diartikan sebagai cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian; laksana pakai kacamata merah - semua tampak kemerah-merahan. Pendekatan pembelajaran menurut Sahrudin harus bisa menciptakan kondisi dan desain social agar peserta didik mampu merumuskan solusi pemecahan masalah yang dihadapi (Sahrudin, A. 2014 : 2).

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang pendidik terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat beberapa jenis pendekatan, antara lain: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta didik (*student centered approach*); (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*); (3) pendekatan ekonomi pendidikan yang memandang anak sekolah sebagai investasi masa depan sehingga kegiatan pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja yang dapat mengembalikan investasi yang dibutuhkan selama sekolah baik kepada diri peserta didik, keluarga maupun kepada negara; (4) pendekatan agama memandang pendidikan dan pembelajaran sebagai bagian dari nilai ibadah sehingga nilai-nilai agama sangat mempengaruhi terhadap seluruh proses pendidikan dan pembelajaran seperti konsep pembelajaran yang dicetuskan oleh Ulama' Imam Zarnuji dalam kitab *Ta'lim Muta'allim* yang banyak dijadikan rujukan pesantren di Indonesia, dan lain-lain.

3. Strategi Pembelajaran

Strategi adalah ilmu dan kiat dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
- 2) Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
- 3) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
- 4) Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

- 1) Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
- 2) Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
- 3) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
- 4) Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan (Suharyono, 1991 : 6).

Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-

keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning* (Rowntree dalam Wina Senjaya, 2008). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*”.

4. Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Senjaya, 2008). Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

5. Teknik Pembelajaran

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah peserta didiknya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang peserta didiknya tergolong aktif dengan kelas yang peserta didiknya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sudiarta yang berpendapat bahwa. Penerapan teknik pembelajaran bertujuan untuk memecahkan masalah yang ditemui oleh siswa ataupun guru untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran (Sudiarta, I., & Putu, G. 2007 : 590). Oleh sebab itu, persamaan antara metode dengan teknik pembelajaran adalah keduanya sebagai strategi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

6. Taktik Pembelajaran

Sementara taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselengi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi, sementara yang satunya lagi kurang memiliki *sense of humor*, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus seni (*teaching is science and art*).

7. Tips atau Trik Pembelajaran

Tip atau trik adalah kiat-kiat khusus yang bersifat unik untuk dapat diterapkan secara khusus dan tepat guna untuk mencapai suatu sasaran. Tip atau trik pembelajaran adalah kiat-kiat khusus yang bersifat unik untuk dapat diterapkan secara khusus dan tepat dalam kegiatan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Contoh tips atau trik ini antara lain tips guru pada saat menghadapi peserta didik sedang mengantuk di kelas; tips guru untuk mengetahui peserta didik yang jujur atau yang nyontek pada saat menjawab soal-soal ujian; tip guru untuk membangkitkan setiap kelompok siswa dalam pembelajaran melalui metode diskusi, dan lain-lain.

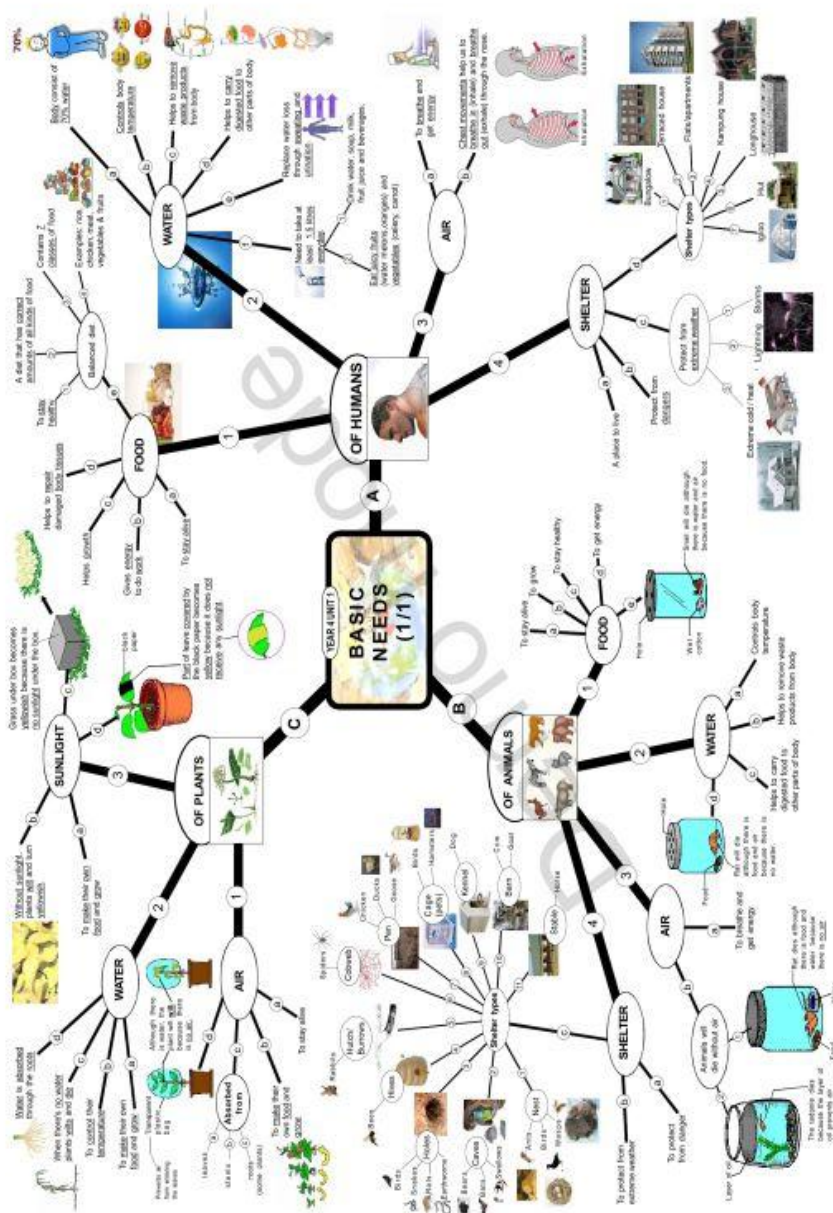
8. **Keywords Pembelajaran**

Keywords adalah kata-kata kunci yang memiliki makna dan hubungan yang amat penting terkait dengan tema, topik, dan judul yang sedang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Prof. KH. Mahmud Yunus dalam kitabnya *at-Tarbiyah wat-Ta'lim* (Kitab yang menjadi rujukan utama di Pondok Modern Gontor) maka judul atau pokok bahasan harus ditulis di papan tulis sejak awal guru membuka pelajaran. Karena dengan ditulisnya pokok bahasan di papan tulis maka perhatian siswa akan tercurahkan kepada kata-kata kunci yang terkait dengan topik pembelajaran tersebut.

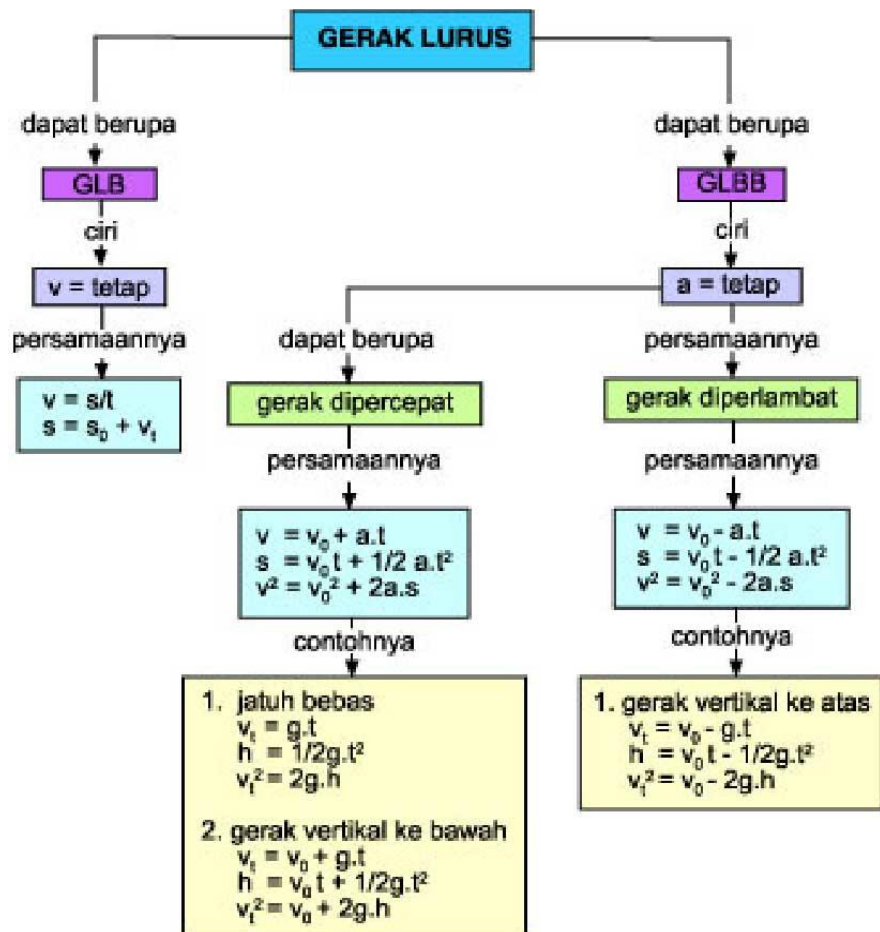
Pada zaman sekarang dengan adanya model *mind mapping* (istilah Indonesia 'peta konsep'; untuk Malaysia 'peta minda') maka kata-kata kunci tersebut seharusnya guru sejak awal telah mengajak para siswa untuk menjabarkan melalui *mind mapping* di papan tulis atau media sejenisnya sehingga berdasarkan hasil peta konsep tersebut pokok bahasan dijabarkan dan diuraikan. Misalnya guru agama yang akan mengajar terkait dengan Rukun Islam, Wudhu, Sholat, Puasa, Haji; maka kata-kata tersebut ditulis dengan huruf besar dan dibuat *mind mapping* bersama-sama peserta didik, dan dari peta konsep ini kegiatan pembelajaran dimulai. Demikian juga guru IPS yang akan menjelaskan tentang jual beli maka istilah tersebut ditulis dengan huruf besar di papan tulis dan bersama-sama dengan peserta didik membuat peta konsep yang kemudian dari peta konsep ini penjelasan tentang jual beli dapat diuraikan dengan didukung media dan berbagai metode yang tepat. Demikian juga para guru dalam berbagai mata pelajaran dapat membuat peta konsep sesuai dengan pokok bahasan yang sedang dikaji bersama peserta didiknya. Contoh-contoh pentingnya peta konsep dalam berbagai pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Peta Konsep Sukses Belajar dalam
Mata Kuliah Strategi Pembelajaran



Gambar 2.2 Peta Konsep Dasar Sains (IPA) di Kelas 4 SD/MI



Gambar 2.3 Peta Konsep Gerak Lurus dalam Mata Pelajaran Fisika SLTA

Kegiatan pembelajaran yang diawali dengan pemahaman guru terhadap kata-kata kunci (*keywords*) setiap pokok bahasan dan menjabarkannya melalui peta konsep maka sangat memungkinkan guru dan peserta didik untuk mencurahkan perhatian dan bahasannya pada materi saat itu dan akan dapat menghindari pembahasan yang kurang berkaitan dengan pokok bahasan yang sedang dikaji. Dengan bantuan peta konsep maka guru akan mampu mengajak peserta didik untuk

mengkaji suatu pokok bahasan dari pangkal hingga akar, cabang dan ranting-ranting sampai sekecil-kecilnya bahkan hubungan antara berbagai pokok bahasan yang telah, sedang dan akan dipelajari.

9. **Password atau Klik**

Password atau klik pembelajaran adalah satu tindakan dan atau satu ungkapan yang sangat menarik, unik, dan tepat sasaran sebagai kunci pembuka untuk membangkitkan gairah pembelajaran sehingga sejak awal hingga akhir kegiatan belajar mengajar nampak menarik, menantang, dialogis, dan penuh bermakna bagi peserta didik. Kalau *keywords* terkait dengan kata-kata kunci dalam tema dan pokok bahasan, maka *password* atau klik terkait dengan upaya guru untuk membangkitkan semangat dan keunikan situasi dalam pembelajaran.

Contoh *password* ini adalah ungkapan guru: belajar adalah ibadah; berprestasi adalah indah; belajar adalah investasi; belajar adalah bagian dari perjuangan hidup; *teaching is science and art*; *ath-thariqatu ahammu minal-maddah*: metode mengajar itu lebih penting dari materi; *man jadda wajada*: barangsiapa yang bersungguh-sungguh maka sukseslah ia; *man 'arafa bu'da as-safari ista'adda*: barangsiapa yang tahu jauhnya perjalanan maka bersiap-siaplah ia; guru yang tahu betapa pentingnya arti pembelajaran bagi peserta didik maka pastilah setiap guru membuat perencanaan pembelajaran secara matang baik yang terkait dengan silabus, RPP, evaluasi, maupun media pembelajaran; dan lain-lain. *Password* dapat dibuat oleh guru sendiri dan atau mencari kata-kata mutiara atau ungkapan orang-orang terkenal yang sesuai dengan tema yang disampaikan. Hal ini dapat kita lihat pada buku-buku yang ditulis orang Barat umumnya pada setiap bab ada kata-kata mutiara atau ungkapan orang-orang terkenal yang terkait dengan tema dalam bab tersebut.

Untuk lebih menarik peserta didik, maka *password* atau klik sebaiknya dibuat yel-yel singkat, padat, penuh makna, dan semangat. Pembuatan yel-yel ini sebaiknya dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak siswa untuk bersama-sama mengucapkan beberapa yel yang telah diajarkan kepada mereka. Tujuannya antara lain: (1) menumbuhkan semangat belajar siswa; (2) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan; (3) mewujudkan hubungan yang akrab antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Berbagai variasi yel dapat

diciptakan oleh guru, dengan mengubah lagu tertentu yang sudah dihapal siswa serta menggunakan kepalan tangan, suara yang bersemangat, mimik muka serta kekompakan siswa dalam pengucapannya. Contoh pembuatan yel ini dalam dua bagian, yaitu yel-yel kelas, yang memberi semangat untuk pengkondisian kelas sehingga siswa siap belajar (apersepsi dan motivasi), dan yel-yel mata pelajaran yaitu memberi semangat untuk mengikuti pelajaran tertentu. Di bawah ini, contoh-contoh yel yang telah dibuat dan dilakukan ketika akan dimulai proses pembelajaran.

Contoh Yel-yel kelas

KELASKU....KELASKU....KELASKU
YANG TERBAIKK... OK ! ALLOHU AKBAR !
AKU ANAK SHOLEH !!!!!!!
DEDEED....DEDEED.....DEDEED.....ALLOHU AKBAR !

Contoh yel-yel mata pelajaran

Pelajaran Matematika

MATE... MATE... MATIKU.....MATEMATIKA
AKU SENANG BEL-LAJAR MATEMATIKA
YES !!!! ALLOHU AKBAR !

Pelajaran IPA

IPAAA....IPAA....IPAAA I PE A
ILMU,,, PENGETAHUAN,,, ALAM
IS THE BEST , OH YEE... ALLOHU AKBAR !

Pelajaran IPS

IPSSSSSS... IPSSSSSSSSSS...IPSSSSSSSSSSSS...
I LIKE IT I LIKE IT, OH LALA.... OH LALA
ALLOHU AKBAR !

Pelajaran Bahasa Indonesia

BI.....BI.....BI.....
WOW KERREEEN.....ALLOHU AKBAR !

Contoh semua yel-yel di atas selalu diakhiri dengan lafadz takbir, sambil mengepalkan tangan kanan ke atas. Hal ini dimaksudkan untuk menanamkan nilai kepada siswa bahwa semua yang ada di dunia ini adalah kecil, yang maha besar dan maha angung hanyalah Allah SWT (Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa, 2010). Setiap guru dan atau setiap kelompok siswa selayaknya dapat membuat yel-yel sendiri dengan daya kreativitas dan inovasi masing-masing yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada.

Di samping itu klik pembelajaran juga dapat dilakukan guru melalui nyanyian singkat, pantun, tepuk tangan, hentakan kaki, gerakan badan sejenis tari yang dipadukan dengan nyanyian maupun tepuk tangan atau hentakan kaki secara bersama-sama guna mencairkan kebekuan suasana pembelajaran dan membangkitkan semangat peserta didik.

10. Prosedur Pembelajaran

Prosedur adalah urutan mengerjakan sesuatu, misalnya prosedur masak nasi, prosedur membuat KTP, prosedur mengajukan pinjaman ke bank, dan lain-lain. Prosedur pembelajaran adalah urutan-urutan pembelajaran mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi hingga *feedback*/umpan balik untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Prosedur umumnya disusun melalui bagan yang menunjukkan langkah-langkah atau urutan-urutan dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.

11. Model Pembelajaran

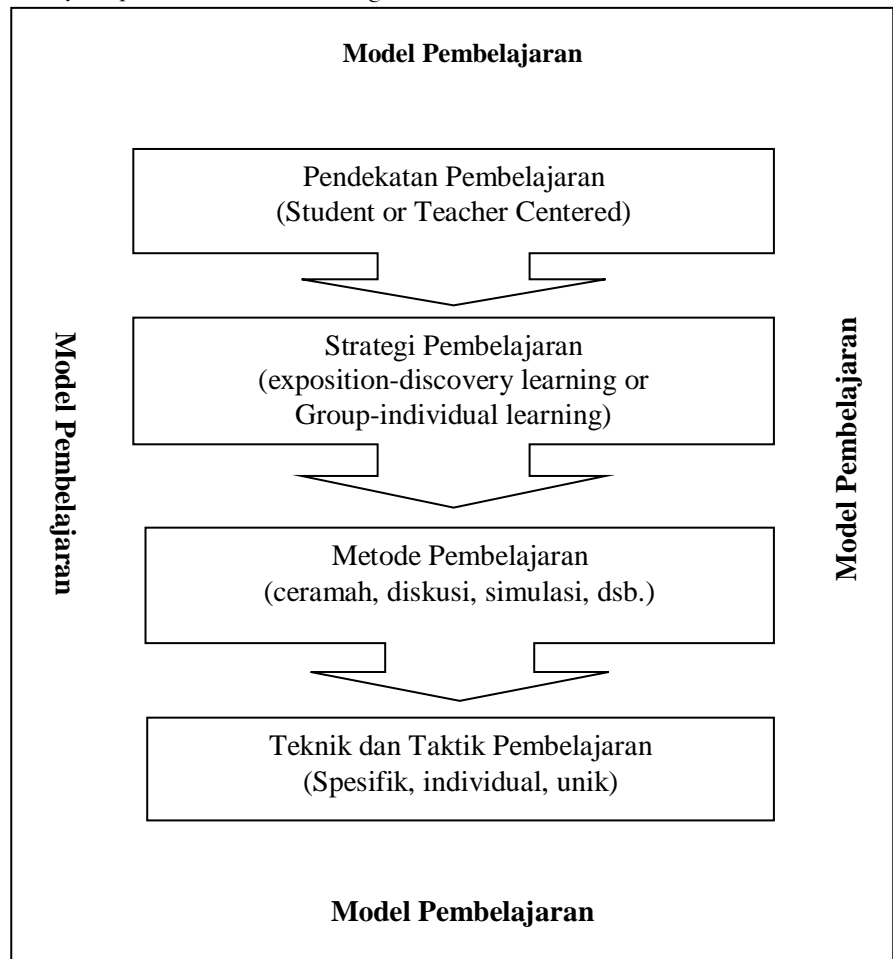
Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Udin S. Winataputra, 1994).

Apabila antara teori, pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, tips/trik, keywords, dan bahkan password/klik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) mengemukakan 4

(empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut, kiranya dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Model Pembelajaran
(Sumber: Sudrajat, 2008)

Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk kepada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Jika dianalogikan dengan pembuatan rumah, strategi membicarakan tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik. Sedangkan desain adalah menetapkan cetak biru (*blue print*) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan-urutan langkah konstruksinya, maupun kriteria penyelesaiannya, mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Mencermati upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, para guru atau calon guru saat ini banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) sangat sulit menemukan sumber-sumber literturnya. Namun, jika para guru (calon guru) telah dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas, maka pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif mencoba dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas, sesuai dengan kondisi nyata di tempat kerja masing-masing, sehingga pada gilirannya akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada (Sunhaji, 2008: 6-7 dan Santinah, 2016: 19-20).

C. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

Konsep dasar strategi pembelajaran ini meliputi hal-hal: (1) menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku pebelajar; (2) menentukan pilihan berkenaan dengan pendekatan terhadap masalah belajar mengajar, memilih

prosedur, metode dan teknik belajar mengajar; dan (3) norma dan kriteria keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dikaitkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Newman dan Mogan, strategi dasar setiap usaha meliputi empat masalah masing-masing adalah sebagai berikut:

1. Pengidentifikasian dan penetapan spesifikasi dan kualifikasi hasil yang harus dicapai dan menjadi sasaran usaha tersebut dengan mempertimbangkan aspirasi masyarakat yang memerlukannya.
2. Pertimbangan dan pemilihan pendekatan utama yang ampuh untuk mencapai sasaran.
3. Pertimbangan dan penetapan langkah-langkah yang ditempuh sejak awal sampai akhir.
4. Pertimbangan dan penetapan tolok ukur dan ukuran baku yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan usaha yang dilakukan.

Kalau diterapkan dalam konteks pembelajaran, keempat strategi dasar tersebut bisa diterjemahkan menjadi: (1) mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku kepribadian peserta didik yang diharapkan; (2) memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat; (3) memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat, efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya; dan (4) menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria dan standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan (Wina Sanjaya, 2006).

Dari uraian di atas tergambar bahwa ada empat masalah pokok yang sangat penting yang dapat dan harus dijadikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar supaya sesuai dengan yang diharapkan.

Pertama, spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan sebagai hasil belajar mengajar yang dilakukan. Dengan kata lain apa yang harus dijadikan sasaran dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Sasaran ini harus dirumuskan secara jelas dan konkrit sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Perubahan perilaku dan kepribadian yang kita inginkan terjadi setelah peserta didik mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar itu harus jelas, misalnya dari tidak bisa membaca berubah menjadi dapat membaca. Suatu kegiatan belajar mengajar tanpa sasaran yang jelas, berarti kegiatan tersebut dilakukan tanpa arah atau tujuan yang pasti. Lebih jauh suatu usaha atau kegiatan yang tidak punya arah atau tujuan pasti, dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan dan tidak tercapainya hasil yang diharapkan.

Kedua, memilih cara pendekatan belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran. Bagaimana cara kita memandang suatu persoalan, konsep, pengertian dan teori apa yang kita gunakan dalam memecahkan suatu kasus akan mempengaruhi hasilnya. Suatu masalah yang dipelajari oleh dua orang dengan pendekatan berbeda, akan menghasilkan kesimpulan-kesimpulan yang tidak sama. Norma-norma sosial seperti baik, benar, adil, dan sebagainya akan melahirkan kesimpulan yang berbeda bahkan mungkin bertentangan kalau dalam cara pendekatannya menggunakan berbagai disiplin ilmu. Pengertian-pengertian, konsep, dan teori ekonomi tentang baik, benar, atau adil, tidak sama dengan baik, benar atau adil menurut pengertian konsep dan teori antropologi. Juga akan tidak sama apa yang dikatakan baik, benar atau adil kalau kita menggunakan pendekatan agama karena pengertian, konsep, dan teori agama mengenai baik, benar atau adil itu jelas berbeda dengan konsep ekonomi maupun antropologi. Begitu juga halnya dengan cara pendekatan terhadap kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran.

Ketiga, memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif. Metode atau teknik penyajian untuk memotivasi peserta didik agar mampu menerapkan pengetahuan dan pengalamannya untuk memecahkan masalah, berbeda dengan cara atau supaya murid-murid terdorong dan mampu berfikir bebas dan cukup keberanian untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Perlu dipahami bahwa suatu metode mungkin hanya cocok dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi dengan sasaran yang berbeda hendaknya jangan menggunakan teknik penyajian yang sama.

Keempat, menetapkan norma-norma atau kriteria keberhasilan sehingga guru mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukannya. Suatu program baru bisa diketahui keberhasilannya setelah dilakukan evaluasi. Sistem penilaian dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang tidak bisa dipisahkan dengan strategi dasar lain. Apa yang harus dinilai dan bagaimana penilaian itu harus dilakukan termasuk kemampuan yang harus dimiliki oleh guru. Seorang peserta didik dapat dikategorikan sebagai murid yang berhasil bisa dilihat dari berbagai segi. Bisa dilihat dari segi kerajinannya mengikuti tatap muka dengan guru, perilaku sehari-hari di sekolah, hasil ulangan, hubungan sosial, kepemimpinan, prestasi olah raga, keterampilan dan sebagainya atau dilihat dan berbagai aspek.

Keempat dasar strategi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh antara dasar yang satu dengan dasar yang lain saling menopang dan tidak bisa dipisahkan (Wina Sanjaya, 2006 dan Depdiknas, 2008: 3-6).

Satu lagi strategi pembelajaran ditawarkan oleh Munif Chatib (2009: 134-152) dalam *Sekolahnya Manusia : Sekolah Berbasis Inteligences di Indonesia*. Ia mengatakan “Banyak guru menemui kesulitan dalam merancang dan mendesain strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik”. Di sini, ia menekankan guru tidak sekadar mempunyai strategi pembelajaran, tanpa menyelaraskan dengan gaya belajar yang ada pada peserta didik. Oleh karena itu, Munif menyarankan strategi pembelajaran yang berbasis kecerdasan majemuk ada lima langkah.

Langkah pertama, strategi pembelajaran yang baik adalah batasi waktu guru dalam melakukan presentasi (30%), limpahkan waktu terbanyak (70%) untuk aktivitas peserta didik. Dengan aktivitas tersebut, secara otomatis peserta didik akan belajar. Kompetensi yang telah disusun baru akan terbentuk bila ada sarana peserta didik untuk memperolehnya yakni pengalaman belajar. Dengan 70% peserta didik berarti terlibat aktif dan penuh dalam meraih kegiatan belajar untuk memperoleh pengalaman belajarnya. Venon Magnesen dari Texas University dalam laporannya menyebutkan otak manusia lebih cepat menangkap informasi yang berasal dari modalitas visual yang bergerak dengan melihat, mengucapkan, dan melakukan yang mencapai 90%.

Langkah kedua, Untuk merancang strategi pembelajaran yang terbaik adalah gunakan modalitas belajar yang tertinggi, yaitu dengan modalitas kinestetik dan visual dengan akses informasi melihat, mengucapkan, dan melakukan sebagaimana penelitian Magnesen di atas.

Langkah ketiga, mengaitkan materi yang diajarkan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari yang mengandung keselamatan hidup. Pengalaman belajar peserta didik akan mendukung muatan emosi yang kuat pada diri peserta didik. Inilah yang oleh Bobby de Porter disebut AMBAK, Apa manfaatnya bagiku.

Langkah keempat, guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan melibatkan emosinya. Hindarkan pemberian materi secara hambar dan membosankan. Keberhasilan Supercamp sebagai suatu model dalam pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan emosi dan suasana yang menyenangkan membuat peserta didik berhasil dalam pembelajarannya.

Langkah kelima, pembelajaran dengan melibatkan partisipasi peserta didik untuk menghasilkan manfaat yang nyata dan dapat langsung dirasakan oleh orang lain. Peserta didik merasa mempunyai kemampuan untuk menunjukkan eksistensi dirinya. Bagaimana agar pembelajaran guru diingat selalu oleh peserta didik dalam memori jangka panjang? Setidaknya ada 4 kategori informasi yang akan masuk ke memori jangka panjang di otak para peserta didik :

- 1) terkait dengan keselamatan hidup
- 2) memiliki muatan emosi yang kuat terhadap seseorang
- 3) memberikan penghargaan terhadap eksistensi diri
- 4) mempunyai frekuensi yang tinggi (selalu diulang-ulang)

Oleh karena itu, sangat baik bila guru selalu berpikir untuk mengajak para peserta didik menghasilkan produk tertentu dalam pembelajaran sebagai hasil belajar para peserta didik. Produk ini akan lebih bertahan lama dalam memori jangka panjang peserta didik. Yang termasuk dalam produk hasil belajar adalah : benda/karya intelektual yang dapat ditampilkan peserta didik (misalnya buletin sekolah, website sekolah karya peserta didik, lukisan, buku kumpulan karya peserta didik, antologi puisi, dan lain-lain), penampilan (yang menunjukkan kemampuannya di depan publik misalnya grup teater, pidato, debat, dan sebagainya), dan proyek edukasi (misalnya penelitian ilmiah remaja, proyek

bantuan sosial, proyek pameran pendidikan, dan sebagainya) (Wen Haw Chen, 2013: 123-124).

D. Sasaran Kegiatan Belajar Mengajar

Setiap kegiatan belajar mengajar mempunyai sasaran atau tujuan. Tujuan itu bertahap dan berjenjang, mulai dari yang sangat operasional dan konkret yakni tujuan pembelajaran khusus, tujuan pembelajaran umum, tujuan kurikuler, tujuan nasional, sampai pada tujuan yang bersifat universal. Persepsi guru atau persepsi anak didik mengenai sasaran akhir kegiatan belajar mengajar akan mempengaruhi persepsi mereka terhadap sasaran antara serta sasaran kegiatan. Sasaran itu harus diterjemahkan ke dalam ciri-ciri perilaku kepribadian yang didambakan.

Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (Diknas, 2008: 9-10) menjelaskan bahwa belajar mengajar sebagai suatu sistem instruksional mengacu kepada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai suatu sistem belajar mengajar meliputi sejumlah komponen antara lain tujuan pelajaran, bahan ajar, peserta didik yang menerima pelayanan belajar, guru, metode dan pendekatan, situasi, dan evaluasi kemajuan belajar. Agar tujuan itu dapat tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan dengan baik sehingga sesama komponen itu terjadi kerjasama. Secara khusus dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai pengajar, pembimbing, perantara sekolah dengan masyarakat, administrator dan lain-lain. Untuk itu wajar bila guru memahami dengan segenap aspek pribadi anak didik seperti: (1) kecerdasan dan bakat khusus, (2) prestasi sejak permulaan sekolah, (3) perkembangan jasmani dan kesehatan, (4) kecenderungan emosi dan karakternya, (5) sikap dan minat belajar, (6) cita-cita, (7) kebiasaan belajar dan bekerja, (8) hobi dan penggunaan waktu senggang, (9) hubungan sosial di sekolah dan di rumah, (10) latar belakang keluarga, (11) lingkungan tempat tinggal, dan (12) sifat-sifat khusus dan kesulitan belajar anak didik. Usaha untuk memahami anak didik ini bisa dilakukan melalui evaluasi, selain itu guru mempunyai keharusan melaporkan perkembangan hasil belajar para peserta didik kepada kepala sekolah, orang tua, serta instansi yang terkait.

E. Kesimpulan

Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut. Strategi pembelajaran adalah suatu rancangan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik dengan mendayagunakan seluruh sumber belajar yang ada guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Secara singkat strategi pembelajaran adalah pola umum kegiatan guru-peserta didik di dalam perwujudan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan dengan istilah strategi pembelajaran namun memiliki makna yang berbeda antara satu dengan lainnya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) teori pembelajaran; (2) pendekatan pembelajaran; (3) strategi pembelajaran; (4) metode pembelajaran; (5) teknik pembelajaran; (6) taktik pembelajaran; (7) tips atau trik pembelajaran; (8) *keywords* pembelajaran; (9) *password* atau klik pembelajaran; (10) prosedur pembelajaran; dan (11) model pembelajaran

Strategi pembelajaran meliputi: 1) Mengidentifikasi dan menetapkan kekhususan perubahan perilaku peserta didik yang diharapkan. 2) Memilih sistem pendidikan belajar mengajar berdasarkan cita-cita dan pandangan hidup masyarakat. 3) Memilih dan menetapkan metode belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan tugasnya. 4) Memilih dan menetapkan ukuran keberhasilan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru untuk melakukan evaluasi (penilaian). Keempat dasar strategi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh, antara dasar yang satu dengan dasar yang lain saling menopang dan tidak bisa dipisahkan.

Secara lebih rinci strategi pembelajaran meliputi sepuluh aktivitas dalam pembelajaran yakni: 1) menarik perhatian peserta didik, 2) memberikan informasi tujuan pembelajaran pada peserta didik, 3) mengulang pembelajaran yang bersifat prasyarat untuk memastikan peserta didik menguasainya, 4) memberikan stimulus,

5) memberi petunjuk cara mempelajari materi yang bersangkutan, 6) menunjukkan kinerja peserta didik terkait dengan apa yang sudah disampaikan, 7) memberikan umpan balik terkait dengan kinerja atau tingkat pemahaman peserta didik, 8) memberikan penilaian, 9) memberikan kesimpulan, 10) melakukan umpan balik (*feedback*) untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

BAB III

RAGAM STRATEGI PEMBELAJARAN

Mengingat belajar adalah proses bagi peserta didik dalam membangun gagasan atau pemahaman sendiri, maka kegiatan pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan hal itu secara lancar dan termotivasi. Suasana belajar yang diciptakan guru harus melibatkan peserta didik secara aktif, misalnya mengamati, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan, dan sebagainya. Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa adanya partisipasi peserta didik. Terdapat berbagai cara untuk membuat proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dan mengasah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran aktif dalam memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap akan terjadi melalui suatu proses pencarian dari diri peserta didik. Para peserta didik hendaknya lebih dikondisikan berada dalam suatu bentuk pencarian daripada sebuah bentuk reaktif. Yakni, mereka mencari jawaban terhadap pertanyaan baik yang dibuat oleh guru maupun yang ditentukan oleh mereka sendiri. Semua ini dapat terjadi ketika peserta didik diatur sedemikian rupa sehingga berbagai tugas dan kegiatan yang dilaksanakan sangat mendorong mereka untuk berpikir, bekerja, dan merasa (Sunhaji, 2008: 1-2 dan Santinah, 2016: 13-14).

Strategi pembelajaran berikut ini adalah di antara cara yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat mengaktifkan peserta didik. Guru diharapkan mengembangkan atau mencari strategi lain yang dipandang lebih tepat. Sebab, pada dasarnya tidak ada strategi yang paling ideal. Masing-masing strategi mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Hal ini sangat bergantung pada tujuan yang hendak dicapai, pengguna strategi (guru), ketersediaan fasilitas, dan kondisi peserta didik.

A. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

1. Pengertian

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau biasa disingkat CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan

antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan nyata, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari (Satriani, I., Emilia, E., & Gunawan, H. 2012 : 10-22).

Strategi pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural). Hal ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh Alexander yang menyatakan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* bertujuan menjadikan siswa lebih bisa memahami materi yang dipelajari (Alexander, B. 2006 : 32). Sehingga peserta didik memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan /konteks ke permasalahan/ konteks lainnya .

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Glynn, S. M., & Winter, L. K. 2004 : 51-63). Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil (Barr, R. B., & Tagg, J. 1995 : 12-26). Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu peserta didik mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (peserta didik).

Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan pembelajaran (Duit, R., & Treagust, D. F. 2003 : 671-688). CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni:

konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

2. Langkah-langkah CTL

CTL dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Pendekatan CTL dalam kelas cukup mudah. Secara garis besar, langkah-langkah yang harus ditempuh dalam CTL adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya.
- d. Menciptakan masyarakat belajar.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- f. Melakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

3. Karakteristik Pembelajaran CTL

Dalam pembelajaran kontekstual, tugas guru adalah memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, dengan menyediakan berbagai sarana dan sumber belajar yang memadai. Guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran yang berupa hafalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar (Mulyasa, 2004: 63). Adapun beberapa karakteristik pembelajaran CTL antara lain:

- a. Kerjasama.
- b. Saling menunjang.
- c. Menyenangkan, tidak membosankan.
- d. Belajar dengan bergairah.
- e. Pembelajaran terintegrasi.
- f. Menggunakan berbagai sumber.
- g. Peserta didik aktif.

- h. Sharing dengan teman.
- i. Peserta didik kritis guru kreatif.
- j. Dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja peserta didik, peta-peta, gambar, artikel, humor dan lain-lain.
- k. Laporan kepada orangtua bukan hanya raport tetapi hasil karya peserta didik, laporan hasil praktikum, karangan peserta didik dan lain-lain.

4. Elemen-elemen Pembelajaran CTL

Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran lebih merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang guru, yang berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama peserta didiknya sehubungan dengan topik yang akan dipelajarinya. Dalam program tercermin tujuan pembelajaran, media untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan *authentic assessment*-nya. Dalam konteks itu, program yang dirancang guru benar-benar rencana pribadi tentang apa yang akan dikerjakannya bersama peserta didiknya. Secara umum tidak ada perbedaan mendasar format antara program pembelajaran konvensional dengan program pembelajaran kontekstual. Program pembelajaran konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai (jelas dan operasional), sedangkan program untuk pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada skenario pembelajarannya.

Dengan mengutip pemikiran Zahorik, E. Mulyasa (2003) mengemukakan ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kontekstual, yaitu :

- a. Pembelajaran harus memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik.
- b. Pembelajaran dimulai dari keseluruhan (global) menuju bagian-bagiannya secara khusus (dari umum ke khusus).
- c. Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara: (a) menyusun konsep sementara; (b) melakukan *sharing* untuk memperoleh masukan dan tanggapan dari orang lain; dan (c) merevisi dan mengembangkan konsep.
- d. Pembelajaran ditekankan pada upaya mempraktekkan secara langsung apa-apa yang dipelajari.

- e. Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan yang dipelajari.

B. Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian

Metode *Role Playing* atau dikenal juga metode simulasi adalah metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dalam prakteknya siswa bias memainkan peran seperti seorang tokoh yang menjadi penggambaran materi yang diajarkan. Menurut Dawson (1962) yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati (1992: 80) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali (1996: 83) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dengan demikian pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Astuti, P. P. 20-3 : 23).

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa (Baroroh, K. 2011 : 8). Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran tokoh yang terlibat dalam proses sejarah (Model Bermain Peran, 2011) atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.

2. Asumsi Pembelajaran Bermain Peran

Menurut Mulyasa (2004: 141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- a. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.
- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran kedua-duanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain

tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

3. Tahapan Pembelajaran

Menurut Sharfel dan Shaftel (1967) sebagaimana dikutip oleh E. Mulyasa (2003) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan (Sudrajat, 2008 dan Komara, 2011). Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah

dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

Kedua, memilih peran dalam pembelajaran. Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

Ketiga, menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

Keempat, menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Sharfel dan Shaftel (1967), agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?

Kelima, tahap pemeranan. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan

ditunjukkan. Shaftel dan Shaftel (1967) mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Adakalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampaui lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

Keenam, diskusi dan evaluasi pembelajaran. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Ketujuh, pemeranan ulang. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

Kedelapan, diskusi dan evaluasi tahap dua. Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

Kesembilan, membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung

implikasi bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Komalasari dalam *MIMBAR Jurnal Sosial dan Pembangunan*, menjelaskan bahwa melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Komalasari, K. 2011 : 47-55). Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal berikut: 1) Melalui model pembelajaran bermain peran para peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat para peserta didik belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. 2) Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih topik masalah dalam bermain peran agar memadai bagi peserta didik, antara lain usia peserta didik, latar belakang sosial budaya, kerumitan masalah, kepekaan topik yang diangkat sebagai masalah, dan pengalaman peserta didik dalam bermain peran.

C. Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*)

1. Pengertian

Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*) merupakan model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dengan meminjam pemikiran Knowles, (E. Mulyasa, 2003) menyebutkan indikator pembelajaran partisipatif, yaitu : (1) adanya keterlibatan emosional dan mental peserta didik; (2) adanya kesediaan peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan; (3) dalam kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan peserta didik.

Dalam pembelajaran partisipatif terdapat tiga pihak sebagai pemegang peran seperti diungkapkan oleh Sudjana (2001) yakni pendidik, peserta didik, dan kurikulum yang menjadi kepedulian keduanya, yaitu kepedulian pendidik dan peserta didik (siswa, warga belajar, peserta latihan). Pendidik dengan penamaan lain baginya seperti pamong belajar, pembimbing, dan pelatih atau widyaiswara, adalah sebagai pemegang utama dalam setiap strategi kegiatan pembelajaran .

2. Prinsip Utama Pembelajaran Partisipatif

Prinsip-prinsip utama kegiatan pembelajaran partisipatif meliputi: 1) berdasarkan kebutuhan belajar 2) berorientasi pada tujuan kegiatan belajar, 3) berpusat pada warga belajar, 4) belajar berdasarkan pengalaman, 5) kegiatan belajar dilakukan bersama oleh warga belajar dengan sumber belajar dalam kelompok yang terorganisasi, 6) kegiatan pembelajaran merupakan proses kegiatan saling membelajarkan, 7) kegiatan pembelajaran diarahkan pada tujuan belajar yang hasilnya dapat langsung dimanfaatkan oleh warga belajar, 8) kegiatan pembelajaran menitik beratkan pada sumber-sumber pembelajaran yang tersedia dalam masyarakat dan 9) kegiatan pembelajaran amat memperhatikan potensi-potensi manusiawi warga belajar (Sariah, 2012: 1-3).

Selain itu, pembelajaran partisipatif sebagai kegiatan pembelajaran juga memperhatikan prinsip proses stimulus dan respons yang di dalamnya mengandung unsur-unsur kesiapan belajar, latihan, dan munculnya pengaruh pada terjadinya perubahan tingkah laku (Kwartolo, Y. 2007 : 66-80). Pembelajaran partisipatif sebagai kegiatan belajar lebih memperhatikan kegiatan-kegiatan individual dan

mengutamakan kemampuan pendidik, menekankan pentingnya pengalaman dan pemecahan masalah, dan memfokuskan pada manfaat belajar bagi peserta didik.

Dengan meminjam pemikiran Knowles, (E. Mulyasa, 2003) menyebutkan indikator pembelajaran partisipatif, yaitu : (1) adanya keterlibatan emosional dan mental peserta didik; (2) adanya kesediaan peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan; (3) dalam kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan peserta didik.

3. Model Pengembangan

Pengembangan pembelajaran partisipatif dilakukan dengan prosedur berikut:

- 1) Menciptakan suasana yang mendorong peserta didik siap belajar.
- 2) Membantu peserta didik menyusun kelompok, agar siap belajar dan membelajarkan.
- 3) Membantu peserta didik untuk mendiagnosis dan menemukan kebutuhan belajarnya.
- 4) Membantu peserta didik menyusun tujuan belajar.
- 5) Membantu peserta didik merancang pola-pola pengalaman belajar.
- 6) Membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- 7) Membantu peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap proses dan hasil belajar.

4. Kelebihan dan Kelemahan

Berdasarkan penjelasan Endang Komara (2009), strategi pembelajaran ini memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Keunggulannya adalah pertama, peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi. Kedua, peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga, tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan di antara peserta didik. Keempat, dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik. Adapun kelemahannya antara lain: (1) membutuhkan

waktu yang relatif lebih lama dari waktu pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, (2) aktivitas dan pembelajaran cenderung akan didominasi oleh peserta didik yang biasa atau senang berbicara sehingga peserta didik lainnya lebih banyak mengikuti jalan pikiran peserta didik yang senang berbicara, dan (3) pembicaraan dapat menyimpang dari arah pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Faktor yang perlu diperhatikan dalam penggunaan strategi pembelajaran partisipatif yakni faktor manusia, tujuan belajar, bahan belajar, waktu dan fasilitas belajar serta faktor sarana belajar. Kegiatan pembelajaran partisipatif meliputi pembinaan keakraban; identifikasi kebutuhan, sumber dan kemungkinan hambatan; perumusan tujuan belajar; penyusunan program pembelajaran; pelaksanaan kegiatan pembelajaran; dan penilaian terhadap proses, hasil serta dampak kegiatan belajar.

D. Belajar Tuntas (*Mastery Learning*)

1. Pengertian

Pembelajaran tuntas (*mastery learning*) dalam proses pembelajaran berbasis kompetensi dimaksudkan adalah pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan peserta didik menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran tertentu (Depdiknas, 2008 : 2). Hal itu sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dafid Darmawan yang menyatakan bahwa *“Pendekatan pembelajaran tuntas adalah salah satu usaha dalam pendidikan yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik mencapai penguasaan (mastery level) terhadap kompetensi tertentu. Dengan menempatkan pembelajaran tuntas (mastery learning) sebagai salah satu prinsip utama dalam mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi, berarti pembelajaran tuntas merupakan sesuatu yang harus dipahami dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya oleh seluruh warga sekolah. Untuk itu perlu adanya panduan yang memberikan arah serta petunjuk bagi guru dan warga sekolah tentang bagaimana pembelajaran tuntas seharusnya dilaksanakan.”* (Dafid Armawan, 2011: 13).

2. Asumsi Dasar

Menurut Hernawan pendekatan *Mastery Learning* menekankan pada ketuntasan belajar dan tercapainya semua tujuan pembelajaran dari materi yang diajarkan. Hal ini sangat penting karena makna dari ketuntasan dalam belajar adalah ketika peserta didik mampu memahami, memakani materi yang diajarkan.

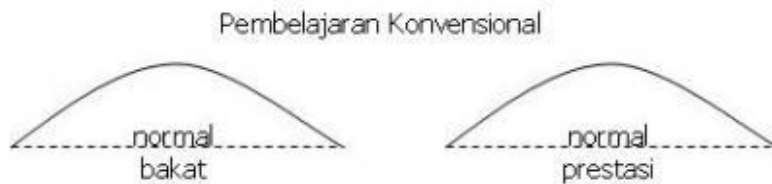
(Hernawan, A. H. 2008 : 4). Dalam model yang paling sederhana, dikemukakan bahwa jika setiap peserta didik diberikan waktu sesuai dengan yang diperlukan untuk mencapai suatu tingkat penguasaan, dan jika dia menghabiskan waktu yang diperlukan, maka besar kemungkinan peserta didik akan mencapai tingkat penguasaan kompetensi. Tetapi jika peserta didik tidak diberi cukup waktu atau dia tidak dapat menggunakan waktu yang diperlukan secara penuh, maka tingkat penguasaan kompetensi peserta didik tersebut belum optimal. Block (1971) menyatakan tingkat penguasaan kompetensi peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Degree of Learning} = f \left(\frac{\text{Time Actually Spent}}{\text{Time needed}} \right)$$

Gambar 3.1 Rumus Kompetensi Peserta Didik
(Sumber: Depdiknas, 2008 : 9)

Model ini menggambarkan bahwa tingkat penguasaan kompetensi (*degree of learning*) ditentukan oleh seberapa banyak waktu yang benar-benar digunakan (*time actually spent*) untuk belajar dibagi dengan waktu yang diperlukan (*time needed*) untuk menguasai kompetensi tertentu.

Dalam pembelajaran konvensional, bakat (*aptitude*) peserta didik tersebar secara normal. Jika kepada mereka diberikan pembelajaran yang sama dalam jumlah pembelajaran dan waktu yang tersedia untuk belajar, maka hasil belajar yang dicapai akan tersebar secara normal pula. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa hubungan antara bakat dan tingkat penguasaan adalah tinggi. Secara skematis konsep tentang prestasi belajar sebagai dampak pembelajaran dengan pendekatan konvensional dapat digambarkan sebagai berikut :

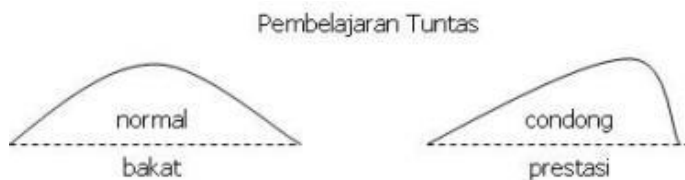


Gambar 3.2 Konsep Pembelajaran Konvensional

(Sumber: Depdiknas, 2008 : 9)

Sebaliknya, apabila bakat peserta didik tersebar secara normal, dan kepada mereka diberi kesempatan belajar yang sama untuk setiap peserta didik, tetapi diberikan perlakuan yang berbeda dalam kualitas pembelajarannya, maka besar kemungkinan bahwa peserta didik yang dapat mencapai penguasaan akan bertambah banyak. Dalam hal ini hubungan antara bakat dengan keberhasilan akan menjadi semakin kecil.

Secara skematis konsep prestasi belajar sebagai dampak pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tuntas, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Konsep Belajar Tuntas

(Sumber: Depdiknas, 2008 : 10)

Dari konsep-konsep di atas, kiranya cukup jelas bahwa harapan dari proses pembelajaran dengan pendekatan belajar tuntas adalah untuk mempertinggi rata-rata prestasi peserta didik dalam belajar dengan memberikan kualitas pembelajaran yang lebih sesuai, bantuan, serta perhatian khusus bagi peserta didik yang lambat agar menguasai standar kompetensi atau kompetensi dasar. Dari konsep tersebut, dapat dikemukakan prinsip-prinsip utama pembelajaran tuntas adalah:

- 1) Kompetensi yang harus dicapai peserta didik dirumuskan dengan urutan yang hirarkis,

- 2) Evaluasi yang digunakan adalah penilaian acuan patokan, dan setiap kompetensi harus diberikan *feedback*,
- 3) Pemberian pembelajaran remedial serta bimbingan yang diperlukan,
- 4) Pemberian program pengayaan bagi peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar lebih awal (Gentile & Lalley, 2003).

3. Perbedaan antara Pembelajaran Tuntas dengan Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran tuntas adalah pola pembelajaran yang menggunakan prinsip *ketuntasan secara individual* (Block, J. H., & Burns, R. B. 1976 : 3-49). Dalam hal pemberian kebebasan belajar, serta untuk mengurangi kegagalan peserta didik dalam belajar, strategi belajar tuntas menganut pendekatan individual, dalam arti meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada sekelompok peserta didik (klasikal), tetapi mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan perorangan peserta didik sedemikian rupa, sehingga dengan penerapan pembelajaran tuntas memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing peserta didik secara optimal (Kulik, C. L. C., et all, 1990 : 265-299). Dasar pemikiran dari belajar tuntas dengan pendekatan individual ialah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing peserta didik.

Untuk merealisasikan pengakuan dan pelayanan terhadap perbedaan individu, pembelajaran harus menggunakan strategi pembelajaran yang berasaskan maju berkelanjutan (*continuous progress*) (Barsuk, J. H., et all. 2009 : 2697-2701). Untuk itu, pendekatan sistem yang merupakan salah satu prinsip dasar dalam teknologi pembelajaran harus benar-benar dapat diimplementasikan. Salah satu caranya adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar harus dinyatakan secara jelas, dan pembelajaran dipecah-pecah ke dalam satuan-satuan (*cremental units*) (Wayne, D. B. et all, 2006 : 251-256)

. Peserta didik belajar selangkah demi selangkah dan boleh mempelajari kompetensi dasar berikutnya setelah menguasai sejumlah kompetensi dasar yang ditetapkan menurut kriteria tertentu. Dalam pola ini, seorang peserta didik yang mempelajari unit satuan pembelajaran tertentu dapat berpindah ke unit satuan pembelajaran berikutnya jika peserta didik yang bersangkutan telah menguasai sekurang-kurangnya 75% dari kompetensi dasar yang ditetapkan. Sedangkan

pembelajaran konvensional dalam kaitan ini diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar (non belajar tuntas).

Dengan memperhatikan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa perbedaan antara pembelajaran tuntas dengan pembelajaran konvensional adalah bahwa pembelajaran tuntas dilakukan melalui asas-asas ketuntasan belajar, sedangkan pembelajaran konvensional pada umumnya kurang memperhatikan ketuntasan belajar khususnya ketuntasan peserta didik secara individual. Secara kualitatif perbandingan kedua pola tersebut dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Perbandingan Kualitatif antara Pembelajaran Tuntas dengan Pembelajaran Konvensional

Langkah	Aspek Pembeda	Pembelajaran Tuntas	Pembelajaran Konvensional
A. Persiapan	1. Tingkat ketuntasan	Diukur dari performance peserta didik dalam setiap unit (satuan kompetensi atau kemampuan dasar). Setiap peserta didik harus mencapai nilai 75	Diukur dari performance peserta didik yang dilakukan secara acak
	2. Satuan Acara Pembelajaran	Dibuat untuk satu minggu pembelajaran, dan dipakai sebagai pedoman guru serta diberikan kepada peserta didik	Dibuat untuk satu minggu pembelajaran, dan hanya dipakai sebagai pedoman guru
	3. Pandangan terhadap kemampuan peserta didik saat memasuki satuan pembelajaran tertentu	Kemampuan hampir sama, namun tetap ada variasi	Kemampuan peserta didik dianggap sama
B. Pelaksanaan pembelajaran	4. Bentuk pembelajaran dalam satu unit kompetensi atau kemampuan dasar	Dilaksanakan melalui pendekatan klasikal, kelompok dan individual	Dilaksanakan sepenuhnya melalui pendekatan klasikal

Langkah	Aspek Pembeda	Pembelajaran Tuntas	Pembelajaran Konvensional
	5. Cara pembelajaran dalam setiap standar kompetensi atau kompetensi dasar	Pembelajaran dilakukan melalui penjelasan guru (<i>lecture</i>), membaca secara mandiri dan terkontrol, berdiskusi, dan belajar secara individual	Dilakukan melalui mendengarkan (<i>lecture</i>), tanya jawab, dan membaca (tidak terkontrol)
	6. Orientasi pembelajaran	Pada terminal performance peserta didik (kompetensi atau kemampuan dasar) secara individual	Pada bahan pembelajaran
	7. Peranan guru	Sebagai pengelola pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik secara individual	Sebagai pengelola pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik dalam kelas
	8. Fokus kegiatan pembelajaran	Ditujukan kepada masing-masing peserta didik secara individual	Ditujukan kepada peserta didik dengan kemampuan menengah
	9. Penentuan keputusan mengenai satuan pembelajaran	Ditentukan oleh peserta didik dengan bantuan guru	Ditentukan sepenuhnya oleh guru
C. Umpan Balik	10. Instrumen umpan balik	Menggunakan berbagai jenis serta bentuk tagihan secara berkelanjutan	Lebih mengandalkan pada penggunaan tes objektif untuk penggalan waktu tertentu
	11. Cara membantu peserta didik	Menggunakan sistem tutor dalam diskusi kelompok (<i>small-group learning activities</i>) dan tutor yang dilakukan secara individual	Dilakukan oleh guru dalam bentuk tanya jawab secara klasikal

(Sumber: Depdiknas, 2008 : 11-12)

4. Indikator Pelaksanaan Pembelajaran Tuntas

a. Metode Pembelajaran

Zimmerman Berpendapat bahwa Strategi pembelajaran tuntas sebenarnya menganut pendekatan individual, dalam arti meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada sekelompok peserta didik (klasikal), tetapi juga mengakui dan memberikan layanan sesuai dengan perbedaan-perbedaan individual peserta didik, sehingga pembelajaran memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing peserta didik secara optimal (Zimmerman, B. J., & Dibeneditto, M. K. 2008 : 206-216.). Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) mengidentifikasi prasyarat (*prerequisite*),
- 2) membuat tes untuk mengukur perkembangan dan pencapaian kompetensi,
- 3) mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.

Metode pembelajaran yang sangat ditekankan dalam pembelajaran tuntas adalah pembelajaran individual, pembelajaran dengan teman atau sejawat (*peer instruction*), dan bekerja dalam kelompok kecil. Berbagai jenis metode (multi metode) pembelajaran harus digunakan untuk kelas atau kelompok.

Pembelajaran tuntas sangat mengandalkan pada pendekatan tutorial dengan sesion-sesion kelompok kecil, tutorial orang perorang, pembelajaran terprogram, buku-buku kerja, permainan dan pembelajaran berbasis komputer (Kindsvatter, 1996).

b. Peran Guru

Strategi pembelajaran tuntas menekankan pada peran atau tanggung jawab guru dalam mendorong keberhasilan peserta didik secara individual (Guskey, T. R. 1988 : 63-69). Pendekatan yang digunakan mendekati model *Personalized System of Instruction (PSI)* seperti dikembangkan oleh Keller, yang lebih menekankan pada interaksi antara peserta didik dengan materi/objek belajar.

Peran guru harus intensif dalam hal-hal berikut:

- 1) Menjabarkan/memecah KD (Kompetensi Dasar) ke dalam satuan-satuan (unit-unit) yang lebih kecil dengan memperhatikan pengetahuan prasyaratnya.
- 2) Mengembangkan indikator berdasarkan SK/KD.

- 3) Menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang bervariasi
- 4) Memonitor seluruh pekerjaan peserta didik
- 5) Menilai perkembangan peserta didik dalam pencapaian kompetensi (kognitif, psikomotor, dan afektif)
- 6) Menggunakan teknik diagnostik
- 7) Menyediakan sejumlah alternatif strategi pembelajaran bagi peserta didik yang mengalami kesulitan

c. Peran Peserta didik

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang memiliki pendekatan berbasis kompetensi sangat menjunjung tinggi dan menempatkan peran peserta didik sebagai subjek didik. Fokus program pembelajaran bukan pada “Guru dan yang akan dikerjakannya” melainkan pada “Peserta didik dan yang akan dikerjakannya” (Guskey, T. R. 2002 : 381-391). Oleh karena itu, pembelajaran tuntas memungkinkan peserta didik lebih leluasa dalam menentukan jumlah waktu belajar yang diperlukan. Artinya, peserta didik diberi kebebasan dalam menetapkan kecepatan pencapaian kompetensinya. Kemajuan peserta didik sangat bertumpu pada usaha serta ketekunannya secara individual.

d. Evaluasi

Menurut Airasian proses evaluasi merupakan tahapan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Mastery Learning*. Karena pada proses ini ketuntasan proses belajar yang sudah dilakukan oleh pendidik dan peserta didik (Airasian, P. W. 1971:77-88). Proses evaluasi menjadi proses yang akan menentukan sebuah proses pembelajaran sudah tuntas serta mencapai semua tujuan atau belum. Jika belum maka pada proses ini ditentukan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar.

Penting untuk dicatat bahwa ketuntasan belajar dalam KTSP ditetapkan dengan penilaian acuan patokan (*criterion referenced*) pada setiap kompetensi dasar dan tidak ditetapkan berdasarkan norma (*norm referenced*). Dalam hal ini batas ketuntasan belajar harus ditetapkan oleh guru, misalnya apakah peserta didik harus mencapai nilai 75, 65, 55, atau sampai nilai berapa seorang peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dalam belajar. Asumsi dasarnya adalah:

- 1) Bahwa semua orang bisa belajar apa saja, hanya waktu yang diperlukan berbeda,
- 2) Standar harus ditetapkan terlebih dahulu, dan hasil evaluasi adalah *lulus* atau *tidak lulus* (Gentile & Lalley, 2003).

Sistem evaluasi menggunakan penilaian berkelanjutan, yang ciri-cirinya adalah:

- 1) Ulangan dilaksanakan untuk melihat ketuntasan setiap Kompetensi Dasar
- 2) Ulangan dapat dilaksanakan terdiri atas satu atau lebih Kompetensi Dasar (KD)
- 3) Hasil ulangan dianalisis dan ditindaklanjuti melalui program remedial dan program pengayaan.
- 4) Ulangan mencakup aspek kognitif dan psikomotor.
- 5) Aspek afektif diukur melalui kegiatan inventori afektif seperti pengamatan, kuesioner, dsb.

Sistem penilaian mencakup jenis tagihan serta bentuk instrumen/soal. Dalam pembelajaran tuntas tes diusahakan disusun berdasarkan indikator sebagai alat diagnosis terhadap program pembelajaran. Dengan menggunakan tes diagnostik yang dirancang secara baik, peserta didik dimungkinkan dapat menilai sendiri hasil tesnya, termasuk mengenali dimana ia mengalami kesulitan dengan segera. Sedangkan penentuan batas pencapaian ketuntasan belajar, meskipun umumnya disepakati pada skor/nilai 75 (75%) namun batas ketuntasan yang paling realistik atau paling sesuai adalah ditetapkan oleh guru mata pelajaran, sehingga memungkinkan adanya perbedaan dalam penentuan batas ketuntasan untuk setiap KD maupun pada setiap sekolah dan atau daerah (Depdiknas, 2008 : 12-14 dan Bambang & Widayaiswara).

Mengingat kecepatan tiap-tiap peserta didik dalam pencapaian KD tidak sama, maka dalam pembelajaran terjadi perbedaan kecepatan belajar antara peserta didik yang sangat pandai dan pandai, dengan yang kurang pandai dalam pencapaian kompetensi. Sementara pembelajaran berbasis kompetensi mengharuskan pencapaian ketuntasan dalam pencapaian kompetensi untuk seluruh kompetensi dasar secara perorangan. Implikasi dari prinsip tersebut mengharuskan

dilaksanakannya program-program remedial dan pengayaan sebagai bagian tak terpisahkan dari penerapan sistem pembelajaran tuntas.

Slavin Berpendapat bahwa pendekatan belajar tuntas memiliki asumsi dasar bahwa di dalam kondisi yang tepat semua peserta didik mampu belajar dengan baik, dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap seluruh materi yang dipelajari (Slavin, R. E. 1987 : 175-213). Agar semua peserta didik memperoleh hasil belajar secara maksimal, pembelajaran harus dilaksanakan dengan sistematis. Kesistematikan akan tercermin dari strategi pembelajaran yang dilaksanakan, terutama dalam mengorganisir tujuan dan bahan belajar, melaksanakan evaluasi dan memberikan bimbingan terhadap peserta didik yang gagal mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Wayne, D. B., 2006 : 251-256).

Tujuan pembelajaran harus diorganisir secara spesifik untuk memudahkan pengecekan hasil belajar, bahan perlu dijabarkan menjadi satuan-satuan belajar tertentu, dan penguasaan bahan yang lengkap untuk semua tujuan setiap satuan belajar dituntut dari para peserta didik sebelum proses belajar melangkah pada tahap berikutnya. Evaluasi yang dilaksanakan setelah para peserta didik menyelesaikan suatu kegiatan belajar tertentu merupakan dasar untuk memperoleh balikan (*feedback*). Tujuan utama evaluasi adalah memperoleh informasi tentang pencapaian tujuan dan penguasaan bahan oleh peserta didik. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan dimana dan dalam hal apa para peserta didik perlu memperoleh bimbingan dalam mencapai tujuan, sehingga seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan, dan menguasai bahan belajar secara maksimal (belajar tuntas).

Strategi belajar tuntas dapat dibedakan dari pengajaran non belajar tuntas dalam hal berikut : (1) pelaksanaan tes secara teratur untuk memperoleh balikan terhadap bahan yang diajarkan sebagai alat untuk mendiagnosa kemajuan (*diagnostic progress test*); (2) peserta didik baru dapat melangkah pada pelajaran berikutnya setelah ia benar-benar menguasai bahan pelajaran sebelumnya sesuai dengan patokan yang ditentukan; dan (3) pelayanan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik yang gagal mencapai taraf penguasaan penuh, melalui pengajaran remedial (pengajaran korektif).

Strategi belajar tuntas dikembangkan oleh Bloom, meliputi tiga bagian, yaitu: (1) mengidentifikasi pra-kondisi; (2) mengembangkan prosedur operasional dan hasil belajar; dan (3) implementasi dalam pembelajaran klasikal dengan

memberikan “bumbu” untuk menyesuaikan dengan kemampuan individual, yang meliputi : (a) *corrective technique* yaitu semacam pengajaran remedial, yang dilakukan memberikan pengajaran terhadap tujuan yang gagal dicapai peserta didik, dengan prosedur dan metode yang berbeda dari sebelumnya; dan (b) memberikan tambahan waktu kepada peserta didik yang membutuhkan (sebelum menguasai bahan secara tuntas).

Di samping implementasi dalam pembelajaran secara klasikal, belajar tuntas banyak diimplementasikan dalam pembelajaran individual. Sistem belajar tuntas mencapai hasil yang optimal ketika ditunjang oleh sejumlah media, baik *hardware* maupun *software*, termasuk penggunaan komputer (internet) untuk mengefektifkan proses belajar.

E. Pembelajaran dengan Modul (*Modular Instruction*)

1. Pengertian

Modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru (Ahmadi dan Prasetya, 2003: 157). Pembelajaran dengan sistem modul memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Setiap modul harus memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, bagaimana melakukan, dan sumber belajar apa yang harus digunakan.
- 2) Modul merupakan pembelajaran individual, sehingga mengupayakan untuk melibatkan sebanyak mungkin karakteristik peserta didik. Dalam setiap modul harus: (1) memungkinkan peserta didik mengalami kemajuan belajar sesuai dengan kemampuannya; (2) memungkinkan peserta didik mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh; dan (3) memfokuskan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur.
- 3) Pengalaman belajar dalam modul disediakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seefektif dan seefisien mungkin, serta memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara aktif, tidak sekedar membaca dan mendengar tapi lebih dari itu, modul

memberikan kesempatan untuk bermain peran (role playing), simulasi dan berdiskusi.

- 4) Materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengetahui kapan dia memulai dan mengakhiri suatu modul, serta tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan atau dipelajari.
- 5) Setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar.

2. **Komponen Pembelajaran Sistem Modul**

Pada umumnya pembelajaran dengan sistem modul akan melibatkan beberapa komponen, diantaranya: (1) lembar kegiatan peserta didik; (2) lembar kerja; (3) kunci lembar kerja; (4) lembar soal; (5) lembar jawaban dan (6) kunci jawaban. Komponen-komponen tersebut dikemas dalam format modul, sebagai berikut:

- 1) *Pendahuluan*; yang berisi deskripsi umum, seperti materi yang disajikan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dicapai setelah belajar, termasuk kemampuan awal yang harus dimiliki untuk mempelajari modul tersebut.
- 2) *Tujuan Pembelajaran*; berisi tujuan pembelajaran khusus yang harus dicapai peserta didik, setelah mempelajari modul. Dalam bagian ini dimuat pula tujuan terminal dan tujuan akhir, serta kondisi untuk mencapai tujuan.
- 3) *Test Awal*; yang digunakan untuk menetapkan posisi peserta didik dan mengetahui kemampuan awalnya, untuk menentukan darimana ia harus memulai belajar, dan apakah perlu untuk mempelajari atau tidak modul tersebut.
- 4) *Pengalaman Belajar*; yang berisi rincian materi untuk setiap tujuan pembelajaran khusus, diikuti dengan penilaian formatif sebagai balikan bagi peserta didik tentang tujuan belajar yang dicapainya.
- 5) *Sumber Belajar*; berisi tentang sumber-sumber belajar yang dapat ditelusuri dan digunakan oleh peserta didik.

- 6) *Tes Akhir*; instrumen yang digunakan dalam tes akhir sama dengan yang digunakan pada tes awal, hanya lebih difokuskan pada tujuan terminal setiap modul.

Tugas utama guru dalam pembelajaran sistem modul adalah mengorganisasikan dan mengatur proses belajar (Goldschmid, B., & Goldschmid, M. L. 1973 : 15-32). Diantara tugas yang harus dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut : (1) menyiapkan situasi pembelajaran yang kondusif; (2) membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami isi modul atau pelaksanaan tugas; (3) melaksanakan penelitian terhadap setiap peserta didik (Santinah, 2016: 17-18).

F. Pembelajaran Inkuiri

1. Pengertian

Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan. Strategi pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Purwanto berpendapat bahwa model pembelajaran inkuiri digunakan untuk meningkatkan proses berfikir logis dan sistematis siswa. Oleh sebab itu, model pembelajaran inkuiri sering digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pasti (Purwanto, A. 2012: 133-135). Meskipun demikian model pembelajaran inkuiri juga sangat cocok dalam mata pelajaran sosial dan humaniora.

Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik.

2. Ciri-ciri Strategi Pembelajaran Inkuiri

Sebagaimana dijelaskan Martinis Yamin (2006), maka ciri-ciri pembelajaran inkuiri, antara lain:

Pertama, strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya strategi inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan peserta didik. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri.

Ketiga, tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran inkuiri peserta didik tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Sebaliknya, peserta didik akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik (*student centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini peserta didik memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

3. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang banyak dianjurkan, karena strategi ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

- 1) Strategi ini merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.

- 2) Strategi ini dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- 3) Strategi ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- 4) Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, peserta didik yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lemah dalam belajar.

Di samping memiliki keunggulan, strategi ini juga mempunyai kelemahan, di antaranya:

- 1) Jika strategi ini digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
- 2) Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- 3) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka strategi ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru (Rapi, N. K. 2008 : 170-185).

Joyce (Gulo, 2005) mengemukakan kondisi-kondisi umum yang merupakan syarat bagi timbulnya kegiatan inkuiri bagi peserta didik, yaitu : (1) aspek sosial di dalam kelas dan suasana bebas-terbuka dan permisif yang mengundang peserta didik berdiskusi; (2) berfokus pada hipotesis yang perlu diuji kebenarannya; dan (3) penggunaan fakta sebagai evidensi dan di dalam proses pembelajaran dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta, sebagaimana lazimnya dalam pengujian hipotesis (W. Gulo, 2005: 27). Proses inkuiri dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah; kemampuan yang dituntut adalah: (a) kesadaran terhadap masalah; (b) melihat pentingnya masalah dan (c) merumuskan masalah.

- 2) Mengembangkan hipotesis; kemampuan yang dituntut dalam mengembangkan hipotesis ini adalah: (a) menguji dan menggolongkan data yang dapat diperoleh; (b) melihat dan merumuskan hubungan yang ada secara logis; dan merumuskan hipotesis.
- 3) Menguji jawaban tentatif; kemampuan yang dituntut adalah: (a) merakit peristiwa, terdiri dari: mengidentifikasi peristiwa yang dibutuhkan, mengumpulkan data, dan mengevaluasi data; (b) menyusun data, terdiri dari : mentranslasikan data, menginterpretasikan data dan mengkasifikasikan data.; (c) analisis data, terdiri dari : melihat hubungan, mencatat persamaan dan perbedaan, dan mengidentifikasi trend, sekuensi, dan keteraturan.
- 4) Menarik kesimpulan; kemampuan yang dituntut adalah: (a) mencari pola dan makna hubungan; dan (b) merumuskan kesimpulan.
- 5) Menerapkan kesimpulan dan generalisasi.

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Guru dalam mengembangkan sikap inkuiri di kelas mempunyai peranan sebagai konselor, konsultan, teman yang kritis dan fasilitator. Ia harus dapat membimbing dan merefleksikan pengalaman kelompok, serta memberi kemudahan bagi kerja kelompok.

G. Strategi Pembelajaran Ekspositori

1. Pengertian

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Siagian, S. 2012 : 193-208). Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Peserta didik tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakanakan sudah jadi.

Karena strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan strategi "*chalk and talk*".

2. Karakteristik Pembelajaran Ekspositori

Terdapat beberapa karakteristik strategi ekspositori di antaranya:

- a. Strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang mengidentikannya dengan ceramah.
- b. Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut peserta didik untuk berpikir ulang.
- c. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan (Hamzah Uno, 2006).

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai peserta didik dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*) peserta didik. Metode pembelajaran dengan kuliah merupakan bentuk strategi ekspositori.

3. Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Tidak ada satu strategi pembelajaran yang dianggap lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain. Baik tidaknya suatu strategi pembelajaran bisa dilihat dari efektif tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, pertimbangan pertama penggunaan strategi pembelajaran adalah tujuan apa yang harus dicapai.

4. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Ekspositori

a. Keunggulan

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang banyak dan sering digunakan. Hal ini disebabkan strategi ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:

- 1) Dengan strategi pembelajaran ekspositori guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, ia dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
- 2) Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- 3) Melalui strategi pembelajaran ekspositori selain peserta didik dapat mendengar melalui penuturan (kuliah) tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus peserta didik bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi).
- 4) Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas yang besar.

b. Kelemahan

Di samping memiliki keunggulan, strategi ekspositori juga memiliki kelemahan, di antaranya:

- 1) Strategi pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap peserta didik yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Untuk peserta didik yang tidak memiliki kemampuan seperti itu perlu digunakan strategi lain.
- 2) Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar.
- 3) Karena strategi lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis.

- 4) Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi, dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi), dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil.
- 5) Oleh karena gaya komunikasi strategi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah (*one-way communication*), maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran akan sangat terbatas pula. Di samping itu, komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan terbatas pada apa yang diberikan guru.

H. Kesimpulan

Strategi pembelajaran adalah pola umum aktivitas guru-peserta didik perbuatan dengan memberdayakan seluruh fasilitas pendukung yang ada guna mewujudkan kegiatan belajar-mengajar agar lebih efektif dan efisien. Pengertian strategi dalam hal ini menunjuk kepada perencanaan tindakan yang masih abstrak dari rentetan aktivitas guru-peserta didik di dalam peristiwa belajar-mengajar. Berdasarkan uraian di atas, bahwa untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Secara teoritik begitu banyak strategi pembelajaran yang seharusnya diketahui oleh para pendidik, namun berdasarkan penjelasan pada bab ini setidaknya ada sejumlah strategi pembelajaran yang umumnya paling banyak digunakan para guru di berbagai jenis dan jenjang pendidikan, yaitu : (1) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), (2) Bermain Peran (*Role Playing*), (3) Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*), (4) Belajar Tuntas (*Mastery Learning*), (5) Pembelajaran dengan Modul (*Modular Instruction*), (6) Pembelajaran Inkuiri, (7) Strategi Pembelajaran Ekspositori.

Tampaknya berbagai jenis strategi pembelajaran tersebut mudah untuk ditulis tetapi belum tentu mudah untuk dilaksanakan. Untuk itu dalam mengimplementasikannya perlu proses secara bertahap. Seyogyanya para guru memiliki strategi pembelajaran yang bervariasi. Di samping itu yang terpenting adalah guru mempunyai strategi pembelajaran yang tepat, berlandaskan ilmu, dan strategi itu mencapai kompetensi peserta didik yang diinginkan bahkan lebih tinggi dari itu, jika memungkinkan.

Secara konseptual maupun praktek di lapangan, sejatinya tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang dianggap lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain. Masing-masing strategi mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Baik tidaknya suatu strategi pembelajaran bisa dilihat dari efektif tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini sangat bergantung pada tujuan yang hendak dicapai, pengguna strategi (guru), ketersediaan fasilitas, dan kondisi peserta didik.

BAB IV

METODE DAN TEKNIK PEMBELAJARAN

Seperti telah dikemukakan di bagian depan, metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Senjaya, 2008). Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Sanjaya, 2006). Hal ini berlaku baik bagi guru (dalam pemilihan metode mengajar) maupun bagi peserta didik (dalam memilih strategi belajar). Dengan demikian makin baik metode, akan makin efektif pula pencapaian tujuan belajar (Winarno Surahmad, 1982). Langkah metode pembelajaran yang dipilih memainkan peranan utama, yang berakhir pada semakin meningkatnya prestasi belajar peserta didik (Depdiknas, 2008).

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran agar pencapaian ketuntasan belajar lebih efektif dan efisien.

A. Metode Ceramah

1. Pengertian

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ceramah merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain

disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun peserta didik. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan peserta didik, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak ada belajar.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

Dalam praktek pembelajaran, metode ceramah memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun beberapa kelebihan sebagai alasan mengapa ceramah sering digunakan, antara lain:

- 1) Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Murah dalam arti proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap, berbeda dengan metode yang lain seperti demonstrasi atau peragaan. Sedangkan mudah, memang ceramah hanya mengandalkan suara guru, dengan demikian tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit.
- 2) Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat.
- 3) Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya, guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang mana yang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah.
- 5) Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan *setting* kelas yang beragam, atau tidak memerlukan persiapan-persiapan yang rumit. Asal peserta didik dapat menempati tempat duduk untuk mendengarkan guru, maka ceramah sudah dapat dilakukan.

Di samping beberapa kelebihan di atas, ceramah juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Peserta didik cenderung pasif.

- 2) Pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar.
- 3) Kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap.
- 4) Cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir.
- 5) Materi yang dapat dikuasai peserta didik sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai peserta didik pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru.
- 6) Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme.
- 7) Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Sering terjadi, walaupun secara fisik peserta didik ada di dalam kelas, namun secara mental peserta didik sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran; pikirannya melayang ke mana-mana, atau peserta didik mengantuk, oleh karena gaya bertutur guru tidak menarik.
- 8) Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Walaupun ketika peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorang pun yang bertanya, semua itu tidak menjamin peserta didik seluruhnya sudah paham.

Metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Metode ceramah ekonomis dan efektif untuk keperluan penyampaian informasi dan pengertian.

3. Langkah-langkah Menggunakan Metode Ceramah

Menurut Sutjiono Ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan, yakni persiapan, pelaksanaan dan kesimpulan (Sutjiono, T. W. A. 2005 : 76-84). Langkah-langkah tersebut diantaranya adalah:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah:

- 1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.

- 3) Mempersiapkan alat bantu.
- b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan:

 - 1) Langkah Pembukaan

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini.
 - 2) Langkah Penyajian

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian peserta didik agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.
 - 3) Langkah Mengakhiri atau Menutup Ceramah

Ceramah harus ditutup dengan ringkasan pokok-pokok materi agar materi pelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai peserta didik tidak terbang kembali. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan peserta didik tetap mengingat materi pembelajaran.

Perlu diperhatikan, bahwa ceramah akan berhasil baik, bila didukung oleh metode-metode lainnya, misalnya tanya jawab, tugas, latihan dan lain-lain. Metode ceramah itu wajar dilakukan bila: (a) ingin mengajarkan topik baru, (b) tidak ada sumber bahan pelajaran pada peserta didik, (c) menghadapi sejumlah peserta didik yang cukup banyak (Harsono, B. 2009 : 78).

B. Metode Demonstrasi

1. Pengertian

Demonstrasi merupakan metode yang sangat efektif, sebab membantu peserta didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif untuk menolong peserta didik mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti: Bagaimana cara membuatnya?, Terdiri dari bahan apa?, Bagaimana cara

mengaturinya?, Bagaimana proses bekerjanya?, Bagaimana proses mengerjakan-nya?, dan lain-lain. Demonstrasi sebagai metode mengajar adalah bahwa seorang guru, atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta), atau seorang peserta didik memperlihatkan kepada seluruh kelas suatu proses, misalnya cara membuat kue (Purwanto, A. 2012 :133-135).

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran peserta didik hanya sekadar memerhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret sehingga peserta didik akan punya lebih banyak interaksi dengan lingkungannya (Sudarsana, I. K. 2017 : 134-142).

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi

Sebagai suatu metode pembelajaran demonstrasi memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Melalui metode demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab peserta didik disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- 2) Perhatian peserta didik dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh pengajar sehingga peserta didik dapat menangkap hal-hal yang penting.
- 3) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab peserta didik tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- 4) Dengan cara mengamati secara langsung peserta didik akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian peserta didik akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.
- 5) Dapat mengurangi kesalahan-kesalahan bila dibandingkan dengan hanya membaca atau mendengarkan keterangan guru. Sebab peserta didik memperoleh persepsi yang jelas dari hasil pengamatannya.

- 6) Bila peserta didik turut aktif melakukan demonstrasi, maka peserta didik akan memperoleh pengalaman praktek untuk mengembangkan kecakapan dan keterampilan.
- 7) Beberapa masalah yang menimbulkan pertanyaan peserta didik akan dapat dijawab waktu mengalami proses demonstrasi.

Di samping beberapa kelebihan, metode demonstrasi juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi. Bahkan sering terjadi untuk menghasilkan pertunjukan suatu proses tertentu, guru harus beberapa kali mencobanya terlebih dahulu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak.
- 2) Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.
- 3) Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Di samping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran peserta didik.

3. Langkah-langkah Menggunakan Metode Demonstrasi

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang harus dilakukan:

- 1) Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi berakhir.
- 2) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- 3) Lakukan uji coba demonstrasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Langkah pembukaan

Sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a) Aturlah tempat duduk yang memungkinkan semua peserta didik dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
 - b) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh peserta didik.
 - c) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, misalnya peserta didik ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.
- 2) Langkah pelaksanaan demonstrasi
- a) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang peserta didik untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong peserta didik untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
 - b) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
 - c) Yakinkan bahwa semua peserta didik mengikuti jalannya demonstrasi dengan memerhatikan reaksi seluruh peserta didik.
 - d) Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.
- 3) Langkah mengakhiri demonstrasi
- Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri

dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah peserta didik memahami proses demonstrasi itu atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan peserta didik melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya (Diknas, 2008: 16-18).

C. Metode Diskusi

1. Pengertian

Diskusi adalah suatu proses pertemuan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran

yang sudah tertentu melalui cara tukar-menukar informasi, mempertahankan pendapat, atau pemecahan masalah. Metode diskusi merupakan salah satu metode yang diturunkan dari strategi pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*).

Diknas (2008: 16) menjelaskan metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Dengan demikian metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberi kesempatan kepada para peserta didik (kelompok-kelompok peserta didik) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.

Selama ini banyak guru yang merasa keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Keberatan itu biasanya timbul dari asumsi: (1) diskusi merupakan metode yang sulit diprediksi hasilnya oleh karena interaksi antar peserta didik muncul secara spontan, sehingga hasil dan arah diskusi sulit ditentukan; (2) diskusi biasanya memerlukan waktu yang cukup panjang, padahal waktu pembelajaran di dalam kelas sangat terbatas, sehingga keterbatasan itu tidak mungkin dapat menghasilkan sesuatu secara tuntas. Sebenarnya hal ini tidak perlu dirisaukan oleh guru. Sebab, dengan perencanaan dan persiapan yang matang kejadian semacam itu bisa dihindari.

Dilihat dari pengorganisasian materi pembelajaran, ada perbedaan yang sangat prinsip dibandingkan dengan metode sebelumnya, yaitu ceramah dan demonstrasi. Kalau metode ceramah dan demonstrasi materi pelajaran sudah diorganisir sedemikian rupa sehingga guru tinggal menyampaikannya, maka pada metode ini bahan atau materi pembelajaran tidak diorganisir sebelumnya serta tidak disajikan secara langsung kepada peserta didik, materi pembelajaran ditemukan dan diorganisir oleh peserta didik sendiri, karena tujuan utama metode ini bukan hanya sekadar hasil belajar, tetapi yang lebih penting adalah proses belajar.

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran. Pertama, diskusi kelompok. Diskusi ini dinamakan juga diskusi kelas. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Pengatur jalannya diskusi adalah guru. Kedua, diskusi kelompok kecil. Pada diskusi ini peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-7 orang. Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa submasalah. Setiap kelompok memecahkan submasalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Diskusi

Ada beberapa kelebihan metode diskusi, manakala diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

- 1) Metode diskusi dapat merangsang peserta didik untuk lebih kreatif, khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide.
- 2) Dapat melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan.
- 3) Dapat melatih peserta didik untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal.
- 4) Di samping itu, diskusi juga bisa melatih peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain.

Selain beberapa kelebihan, diskusi juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang peserta didik yang memiliki keterampilan berbicara.
- 2) Kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan menjadi kabur.
- 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang, yang kadang-kadang tidak sesuai dengan yang direncanakan.
- 4) Dalam diskusi sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Akibatnya, kadang-kadang ada pihak yang merasa tersinggung, sehingga dapat mengganggu iklim pembelajaran.

3. Jenis-jenis Diskusi

Terdapat bermacam-macam jenis diskusi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

a. Diskusi Kelas

Diskusi kelas atau disebut juga diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai peserta diskusi. Prosedur yang digunakan dalam jenis diskusi ini adalah: (1) guru membagitugas sebagai pelaksanaan diskusi, misalnya siapa yang akan menjadi moderator, siapa yang menjadi penulis; (2) sumber masalah (guru, peserta didik, atau ahli tertentu dari luar) memaparkan masalah yang harus dipecahkan selama 10-15 menit; (3) peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi permasalahan setelah mendaftar pada moderator; (4) sumber masalah memberi tanggapan; dan (5) moderator menyimpulkan hasil diskusi.

b. *Whole Group*

Kelas merupakan satu kelompok diskusi. *Whole Group* yang ideal apabila jumlah anggota tidak lebih dari 15 orang.

c. *Sundicate Group*

Suatu kelompok (kelas) dibagi menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari 3-6 orang. Masing-masing kelompok kecil melaksanakan tugas tertentu.

d. Diskusi Kelompok Kecil (*Buzz Group*)

Satu kelompok besar dibagi menjadi 2 (dua) sampai 8 (delapan) kelompok yang lebih kecil. Diskusi kelompok kecil dilakukan dengan membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota kelompok antara 3-5 orang. Pelaksanaannya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut dibagi-bagi ke dalam submasalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok kecil. Selesai diskusi dalam kelompok kecil, ketua kelompok menyajikan hasil diskusinya.

e. *Brain Storming Group*

Kelompok menyumbangkan ide-ide baru tanpa dinilai segera. Setiap anggota kelompok mengeluarkan pendapatnya.

f. Simposium

Simposium adalah metode mengajar dengan membahas suatu persoalan dipandang dari berbagai sudut pandang berdasarkan keahlian. Beberapa orang

membahas tentang berbagai aspek dari suatu subjek tertentu, dan membacakan di muka peserta simposium secara singkat. (5-20 menit). Kemudian diikuti dengan sanggahan dan pertanyaan dari para penyanggah, dan juga dari pendengar. Simposium dilakukan untuk memberikan wawasan yang luas kepada peserta didik. Setelah para penyaji memberikan pandangannya tentang masalah yang dibahas, maka symposium diakhiri dengan pembacaan kesimpulan hasil kerja tim perumus yang telah ditentukan sebelumnya.

g. *Diskusi Panel*

Diskusi panel adalah pembahasan suatu masalah yang dilakukan oleh beberapa orang panelis yang biasanya terdiri dari 4-5 orang duduk dalam satu susunan semi melingkar, dipimpin oleh seorang moderator di hadapan audiens. Diskusi panel berbeda dengan jenis diskusi lainnya. Dalam diskusi panel audiens tidak terlibat secara langsung, tetapi berperan hanya sekadar peninjau para panelis yang sedang melaksanakan diskusi. Oleh sebab itu, agar diskusi panel efektif perlu digabungkan dengan metode lain, misalnya dengan metode penugasan. Peserta didik disuruh untuk merumuskan hasil pembahasan dalam diskusi.

h. *Informal Debate*

Kelas dibagi menjadi dua tim yang agak sama besarnya, dan mendiskusikan subjek yang cocok untuk diperdebatkan tanpa memperhatikan peraturan perdebatan formal.

i. *Colloquium*

Teknik ini adalah cara berdiskusi yang dijalankan oleh satu atau beberapa orang sebagai narasumber, yang berpendapat, menjawab pertanyaan-pertanyaan, tetapi tidak dalam bentuk pidato. Dapat juga bervariasi lain ialah seorang guru atau seorang peserta didik menginterview seseorang nara sumber, tentang pendapatnya mengenai sesuatu masalah; kemudian mengundang pertanyaan-pertanyaan tambahan dari para pendengar (*audience*).

j. *Fish Bowl*

Dalam diskusi ini terdiri dari seorang moderator dan satu atau tiga manusia sebagai sumber pendapat, mereka duduk dalam susunan semi lingkaran berderet dengan tiga kursi kosong menghadap kelompok. Kemudian moderator memberikan pengantar singkat, dan diikuti dengan meminta kepada peserta dengan sukarela dari kelompok besar, untuk menduduki kursi yang kosong yang ada di

muka mereka. Peserta ini mengajukan pertanyaan atau mengadakan pembicaraan dengan nara sumber pendapat. Selanjutnya moderator mengundang peserta yang lainnya dari anggota siding untuk ikut berpartisipasi.

Sebagai konsekuensinya dalam diskusi kelompok ada tiga persyaratan yang harus dipenuhi oleh setiap peserta, demikian menurut Jaime Bulato SJ, ialah:

- 1) Menjadi pendengar yang baik, artinya berusaha mendengarkan kawan yang sedang berbicara dengan sepenuh hati.
- 2) Menjadi pembicara yang baik, kita harus berusaha berbicara dengan sepenuh hati. Berbicara untuk menyumbangkan buah pikiran tanpa malu-malu; takut salah atau takut ditertawakan.
- 3) Tidak berbisik pada kawan kiri kanan, perlu diperhatikan karena sering kita jumpai pada masyarakat kita (Roestiyah, 2001: 14-15).

4. Langkah-langkah Melaksanakan Diskusi

Agar penggunaan diskusi berhasil dengan efektif, maka perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Langkah Persiapan

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam persiapan diskusi di antaranya:

- 1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan khusus.
- 2) Menentukan jenis diskusi yang dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Menetapkan masalah yang akan dibahas.
- 4) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknis pelaksanaan diskusi, misalnya ruang kelas dengan segala fasilitasnya, petugas-petugas diskusi seperti moderator, notulis, dan tim perumus, manakala diperlukan.

b. Pelaksanaan Diskusi

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan diskusi adalah:

- 1) Memeriksa segala persiapan yang dianggap dapat memengaruhi kelancaran diskusi.

- 2) Memberikan pengarahan sebelum dilaksanakan diskusi, misalnya menyajikan tujuan yang ingin dicapai serta aturan-aturan diskusi sesuai dengan jenis diskusi yang akan dilaksanakan.
- 3) Melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan diskusi hendaklah memerhatikan suasana atau iklim belajar yang menyenangkan, misalnya tidak tegang, tidak saling menyudutkan, dan lain sebagainya.
- 4) Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta diskusi untuk mengeluarkan gagasan dan ide-idenya.
- 5) Mengendalikan pembicaraan kepada pokok persoalan yang sedang dibahas. Hal ini sangat penting, sebab tanpa pengendalian biasanya arah pembahasan menjadi melebar dan tidak fokus.

c. Menutup Diskusi

Akhir dari proses pembelajaran dengan menggunakan diskusi hendaklah dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai dengan hasil diskusi.
- 2) *Me-review* jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya (Diknas, 2008: 18-22).

D. Metode Simulasi

1. Pengertian

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Metode simulasi merupakan salah satu metode yang diturunkan dari strategi pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti.

Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat. Metode simulasi bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, (6) melatih peserta didik untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif peserta didik, dan (8) melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi (Astuti, R., Sunarno, W., & Sudarisman, S. 2012 : 51-59)..

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi

Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, di antaranya adalah:

- 1) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, karena melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik.
- 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- 5) Simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di samping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, di antaranya:

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi peserta didik dalam melakukan simulasi.

3. Jenis-jenis Simulasi

Simulasi terdiri dari beberapa jenis, di antaranya:

a. Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya.

b. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

c. *Role Playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

d. *Peer Teaching*

Peer teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh peserta didik kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang peserta didik kepada peserta didik lainnya dan salah satu peserta didik itu lebih memahami materi pembelajaran.

e. *Simulasi Game*

Simulasi game merupakan bermain peranan, para peserta didik berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.

4. Langkah-langkah Simulasi**a. Persiapan Simulasi**

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

b. Pelaksanaan Simulasi

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- 2) Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Penutup

- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- 2) Merumuskan kesimpulan. (Erman, 2008: 17-18)

E. Metode Tugas dan Resitasi

Metode tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. Tugas dan resitasi bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan dan tempat lainnya. Jenis-jenis tugas sangat banyak tergantung pada tujuan yang akan dicapai, seperti tugas meneliti, menyusun laporan, dan tugas di

laboratorium. Metode tugas dan resitasi merupakan implementasi dari beberapa strategi pembelajaran tergantung kepada jenis tugas yang diberikan guru kepada peserta didiknya, sehingga dalam tugas tertentu bisa masuk dalam strategi belajar tuntas, strategi pembelajaran inkuiri, maupun strategi pembelajaran dengan modul. Langkah-langkah menggunakan metode tugas/resitasi:

1. Fase Pemberian Tugas

Tugas yang diberikan kepada peserta didik hendaknya mempertimbangkan; tujuan yang akan dicapai, jenis tugas dan tepat, sesuai dengan kemampuan peserta didik, ada petunjuk yang dapat membantu dan sediakan waktu yang cukup.

2. Langkah Pelaksanaan Tugas

- a. Diberikan bimbingan/pengawasan oleh guru.
- b. Diberikan dorongan sehingga anak mau melaksanakannya.
- c. Dusahakan atau dikerjakan oleh anak sendiri.
- d. Mencatat semua hasil yang diperoleh dengan baik dan sistematis.

3. Fase Pertanggungjawaban Tugas

Hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Laporan peserta didik baik lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan.
- b. Ada tanya jawab dan diskusi.
- c. Penilaian hasil pekerjaan peserta didik baik dengan tes atau nontes atau cara lainnya.

Fase mempertanggungjawabkan tugas inilah yang disebut resitasi.

F. Metode Tanya Jawab

1. Pengertian

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two-way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan peserta didik. Guru bertanya peserta didik menjawab atau peserta didik bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru. Metode tanya

jawab merupakan salah satu dari implementasi strategi pembelajaran partisipatif (*Partisipative Teaching and Learning*) dan atau strategi pembelajaran ekspositori.

2. Tujuan

Dalam proses belajar-mengajar, bertanya memegang peranan yang penting, sebab pertanyaan yang tersusun baik dengan teknik pengajuan yang tepat maka akan:

- 1) Meningkatkan prestasi peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.
- 2) Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap masalah yang sedang dibicarakan.
- 3) Merangsang dan mengembangkan pola berfikir dan belajar aktif peserta didik, sebab berfikir itu sendiri adalah bertanya.
- 4) Menuntun proses berfikir peserta didik, sebab pertanyaan yang baik akan membantu peserta didik agar dapat menentukan jawaban yang baik.
- 5) Memusatkan perhatian peserta didik terhadap masalah yang sedang dibahas (J.J. Hasibuan, 2004: 13-29).
- 6) Untuk mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran yang telah dikuasai oleh peserta didik.
- 7) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan masalah yang belum dipahami.

3. Jenis pertanyaan

Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan, yakni pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran:

- 1) Pertanyaan ingatan, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada peserta didik. Biasanya pertanyaan berpangkal kepada apa, kapan, di mana, berapa, dan yang sejenisnya.
- 2) Pertanyaan pikiran, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan. Biasanya pertanyaan ini dimulai dengan kata mengapa, bagaimana.

4. Teknik mengajukan pertanyaan

Berhasil tidaknya metode tanya jawab, sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaannya. Metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila:

- 1) Bermaksud mengulang bahan pelajaran.
- 2) Ingin membangkitkan peserta didik belajar.
- 3) Tidak terlalu banyak peserta didik.
- 4) Sebagai selingan metode ceramah.

G. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa peserta didik dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok). Metode kerja kelompok merupakan implementasi dari salah satu dan atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Playing*), dan pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*).

Metode kerja kelompok adalah salah satu metode belajar-mengajar yang memiliki kadar CBSA. Tetapi pelaksanaannya menuntut kondisi serta persiapan yang jauh berbeda dengan format belajar-mengajar yang menggunakan pendekatan ekspositorik, misalnya: ceramah. Bagi mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan metode ini, dan masih terbiasa dengan pendekatan ekspositorik, memerlukan untuk berlatih.

Kelompok bisa dibuat berdasarkan:

- a. Perbedaan individual dalam kemampuan belajar, terutama bila kelas itu sifatnya heterogen dalam belajar.
- b. Perbedaan minat belajar, dibuat kelompok yang terdiri atas peserta didik yang punya minat yang sama.
- c. Pengelompokan berdasarkan jenis pekerjaan yang akan kita berikan.
- d. Pengelompokan atas dasar wilayah tempat tinggal peserta didik yang tinggal dalam satu wilayah yang dikelompokkan dalam satu kelompok sehingga memudahkan koordinasi kerja.

- e. Pengelompokan secara random atau diacak, tidak melihat faktor-faktor lain.
- f. Pengelompokan atas dasar jenis kelamin, ada kelompok pria dan kelompok wanita.

Sebaiknya kelompok menggambarkan yang heterogen, baik dari segi kemampuan belajar maupun jenis kelamin. Hal ini dimaksudkan agar kelompok-kelompok tersebut tidak berat sebelah (ada kelompok yang baik dan ada kelompok yang kurang baik).

Kalau dilihat dari segi proses kerjanya maka kerja kelompok ada dua macam, yaitu kelompok jangka pendek dan kelompok jangka panjang.

- 1) Kelompok jangka pendek, artinya jangka waktu untuk bekerja dalam kelompok tersebut hanya pada saat itu saja, jadi sifatnya insidental.
- 2) Kelompok jangka panjang, artinya proses kerja dalam kelompok itu bukan hanya pada saat itu saja, mungkin berlaku untuk satu periode tertentu sesuai dengan tugas/masalah yang akan dipecahkan.

Untuk mencapai hasil yang baik, maka faktor yang harus diperhatikan dalam kerja kelompok adalah:

- 1) Perlu adanya motif (dorongan) yang kuat untuk bekerja pada setiap anggota.
- 2) Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai satu unit dipecahkan bersama, atau masalah dibagi-bagi untuk dikerjakan masing-masing secara individual. Hal ini bergantung kepada kompleks tidaknya masalah yang akan dipecahkan.
- 3) Persaingan yang sehat antarkelompok biasanya mendorong anak untuk belajar.
- 4) Situasi yang menyenangkan antar anggota banyak menentukan berhasil tidaknya kerja kelompok (Diknas, 2008: 26-28).

H. Metode Problem Solving

Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari

data sampai kepada menarik kesimpulan. Metode *problem solving* merupakan implementasi dari salah satu dan atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*), maupun strategi pembelajaran inkuiri.

Langkah-langkah metode *problem solving*, yaitu:

- 1) Ada masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari peserta didik sesuai dengan taraf kemampuannya.
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya dan lain-lain.
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini peserta didik harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut itu betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti demonstrasi, tugas, diskusi, dan lain-lain.
- 5) Menarik kesimpulan. Artinya peserta didik harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi (Nana Sudjana, 1989).

I. Metode Sistem Regu (*Team Teaching*)

Team Teaching pada dasarnya ialah metode mengajar dua orang guru atau lebih bekerja sama mengajar sebuah kelompok peserta didik, jadi kelas dihadapi beberapa guru. Sistem regu banyak macamnya, sebab untuk satu regu tidak senantiasa guru secara formal saja, tetapi dapat melibatkan orang luar yang dianggap perlu sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan. Metode *Team Teaching* merupakan implementasi dari salah satu dan atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran partisipatif (*Participative*

Teaching and Learning), maupun strategi pembelajaran ekspositori. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan metode *Team Teaching*.

- i. Harus ada program pelajaran yang disusun bersama oleh team tersebut, sehingga betul-betul jelas dan terarah sesuai dengan tugas masing-masing dalam team tersebut.
- ii. Membagi tugas tiap topik kepada guru tersebut, sehingga masalah bimbingan pada peserta didik terarah dengan baik.
- iii. Harus dicegah jangan sampai terjadi jam bebas akibat ketidak hadirannya seseorang guru anggota tim.

J. Metode Latihan (*Drill*)

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Metode latihan merupakan implementasi dari salah satu dan atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*), belajar tuntas (*Mastery Learning*), pembelajaran dengan modul (*Modular Instruction*), maupun strategi pembelajaran ekspositori.

Mengingat latihan ini kurang mengembangkan bakat/inisiatif peserta didik untuk berpikir, maka hendaknya guru/pengajar memperhatikan tingkat kewajaran dari metode *drill*, antara lain:

- 1) Latihan, wajar digunakan untuk hal-hal yang bersifat motorik, seperti menulis, permainan, pembuatan, dan lain-lain.
- 2) Untuk melatih kecakapan mental, misalnya perhitungan penggunaan rumus-rumus, dan lain-lain.
- 3) Untuk melatih hubungan, tanggapan, seperti penggunaan bahasa, grafik, simbol peta, dan lain-lain.

Prinsip dan petunjuk menggunakan metode *drill*, antara lain:

- 1) Peserta didik harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.
- 2) Latihan untuk pertama kalinya hendaknya bersifat diagnosis, mula-mula kurang berhasil, lalu diadakan perbaikan untuk kemudian bisa lebih sempurna.

- 3) Latihan tidak perlu lama asal sering dilaksanakan.
- 4) Harus disesuaikan dengan taraf kemampuan peserta didik.
- 5) Proses latihan hendaknya mendahulukan hal-hal yang esensial dan berguna.

K. Metode Karyawisata (*Field-Trip*)

Karyawisata dalam arti metode pembelajaran mempunyai arti tersendiri, berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata di sini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar. Contoh: mengajak peserta didik ke gedung pengadilan untuk mengetahui sistem peradilan dan proses pengadilan, selama satu jam pelajaran. Jadi, karyawisata tersebut tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama. Karyawisata dalam waktu yang lama dan tempat yang jauh disebut *study tour*. Metode karyawisata merupakan implementasi dari salah satu dan atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*), belajar tuntas (*Mastery Learning*), maupun strategi pembelajaran inkuiri.

Langkah-langkah pokok dalam pelaksanaan metode karyawisata, antara lain:

1. Perencanaan Karyawisata

- a) Merumuskan tujuan karyawisata.
- b) Menetapkan objek karyawisata sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- c) Menetapkan lamanya karyawisata.
- d) Menyusun rencana belajar bagi peserta didik selama karyawisata.
- e) Merencanakan perlengkapan belajar yang harus disediakan.

2. Pelaksanaan Karyawisata

Fase ini adalah pelaksanaan kegiatan belajar di tempat karyawisata dengan bimbingan guru. Kegiatan belajar ini harus diarahkan kepada tujuan yang telah ditetapkan pada fase perencanaan di atas.

3. Tindak Lanjut

Pada akhir karyawisata peserta didik diminta laporannya baik lisan maupun tertulis, mengenai inti masalah yang telah dipelajari pada waktu karyawisata.

L. Teknik Pembelajaran

Pada bagian sebelumnya telah dijelaskan bahwa metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya (taktik) pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Secara teoritik begitu banyak teknik pembelajaran, pada pembahasan ini penulis hanya mengelompokkan teknik pembelajaran pada dua bagian, yaitu teknik pembelajaran untuk mengaktifkan kelompok dan teknik pembelajaran untuk mengaktifkan individu. Secara ringkas kedua teknik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Teknik Pembelajaran untuk Mengaktifkan Kelompok

Proses belajar akan lebih efektif jika guru mengkondisikan agar setiap peserta didik terlibat secara aktif dan terjadi hubungan yang dinamis dan saling mendukung antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lain. Berikut ini beberapa jenis teknik pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan peserta didik secara kolektif.

a. Tim Pendengar (*Listening Team*)

Teknik ini dimaksudkan untuk mengaktifkan seluruh peserta didik dengan membagi peserta didik secara berkelompok dan memberikan tugas yang berbeda kepada masing-masing kelompok tersebut. Teknik ini dapat dibuat dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok. Setiap kelompok mempunyai peran dan tugas sendiri-sendiri. Kelompok 1 (sebagai kelompok penanya) bertugas membuat pertanyaan yang didasarkan pada materi yang telah disampaikan oleh guru. Kelompok 2 (sebagai kelompok setuju) bertugas menyatakan poin-poin mana yang disepakati dan menjelaskan alasannya. Kelompok 3 (sebagai kelompok tidak setuju) bertugas mengomentari poin mana yang tidak disetujui dan menjelaskan alasannya. Kelompok 4 (sebagai pembuat

contoh) bertugas membuat contoh atau aplikasi materi yang baru disampaikan oleh guru.

- 2) Guru menyampaikan materi pelajaran. Setelah selesai, kelompok-kelompok tersebut diberi waktu untuk melaksanakan tugas sesuai dengan yang ditetapkan. Tugas guru hanya memberikan pengarahan agar empat kelompok tersebut mengemukakan tugasnya dengan baik. Selain itu, guru juga memberikan komentar jika ada pendapat kelompok yang menyimpang terlalu jauh dari materi pelajaran.

b. Membuat Catatan Terbimbing (*Guided Note Taking*)

Dengan teknik ini guru memberikan satu borang yang dipersiapkan untuk mendorong peserta didik mencatat selagi guru mengajar. Prosedur dari teknik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan sebuah *hand-out* yang menyimpulkan tentang poin penting dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Sebagai ganti dari memberikan teks yang lengkap, guru membuat bahan pelajaran singkat yang di dalamnya ada bagian-bagian tertentu yang dikosongkan. Sebagai contoh: Dalam Islam ada dua hal yang dijadikan sebagai sumber ajaran, yaitu dan Sumber yang pertama diturunkan oleh Allah pada tanggal Ramadhan. Sumber kedua berupa sunnah Nabi yang berupa perbuatan atau, perkataan atau, dan ketetapan atau

c. Pembelajaran Terbimbing

Dalam teknik ini guru menanyakan satu atau lebih pertanyaan untuk membuka pelajaran. Cara ini merupakan modifikasi dari metode ceramah secara langsung. Prosedur teknik ini adalah:

- 1) Guru menentukan satu atau sejumlah pertanyaan yang dapat membuka pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Guru dapat menggunakan pertanyaan yang mempunyai beberapa alternatif jawaban.
- 2) Guru memberikan bahan materi pelajaran kepada peserta didik, baik yang ditulis sendiri maupun melalui buku teks tentang materi yang

akan disampaikan ketika itu. Guru menyuruh peserta didik untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan melalui bahan tersebut.

- 3) Peserta didik menyampaikan hasil temuan atau jawabannya dari pertanyaan yang diberikan.

d. Perdebatan Aktif (*Active Debate*)

Suatu perdebatan dapat menjadi sebuah metode dan teknik berharga untuk mengembangkan pemikiran dan refleksi, khususnya jika para peserta didik diharapkan mengambil posisi yang bertentangan dengan pendapatnya. Ini adalah sebuah teknik untuk suatu perdebatan yang secara aktif melibatkan setiap peserta didik dalam kelas—bukan hanya orang-orang yang berdebat. Prosedur dari teknik ini adalah:

- 1) Guru mengembangkan suatu pernyataan yang berkaitan dengan sebuah isu kontroversial yang berkaitan dengan mata pelajaran, misalnya “orang Islam sekarang lebih banyak memanfaatkan bank konvensional ketimbang bank syari’ah,” atau “banyak di kalangan pelajar yang sudah menjadi pecandu narkoba.”
- 2) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok debat. Guru memberikan tugas (secara acak) pada posisi “pro” pada satu kelompok dan posisi “kontra” pada kelompok yang lain.
- 3) Selanjutnya, guru membuat dua atau empat sub-kelompok-sub-kelompok di dalam masing-masing kelompok debat itu. Dalam sebuah kelas dengan 24 peserta didik, misalnya, mungkin dapat dibuat tiga kelompok pro dan tiga kelompok kontra, masing-masing berisi empat anggota. Guru meminta kepada tiap-tiap sub-kelompok untuk mengembangkan argumen-argumen untuk posisi yang ditentukannya, atau guru memberikan sebuah daftar argumen yang lengkap yang mungkin didiskusikan dan dipilih oleh kelompok. Pada akhir diskusi mereka, setiap sub-kelompok tersebut memilih seorang juru bicara.
- 4) Guru mengatur dua sampai empat kursi (tergantung pada jumlah sub-sub kelompok yang dibuat untuk tiap sisi/bagian) untuk para

juru bicara kelompok pro dan menghadap mereka, jumlah kursi yang sama untuk para juru bicara kelompok kontra. Guru menempatkan peserta didik yang lain di belakang team debat mereka. Untuk contoh awal, susunan akan nampak seperti ini:

X X

X X

X pro kontra X

X X

X X

- 5) Guru dapat menyuruh peserta didik untuk memulai “perdebatan” dengan meminta para juru bicara itu menyampaikan pandangan-pandangan mereka.
- 6) Setelah setiap orang telah mendengar argumen-argumen pembuka, guru dapat menghentikan perdebatan itu dan menggabung kembali sub-sub kelompok semula. Guru meminta sub-sub kelompok itu untuk membuat strategi bagaimana mengcounter argumen-argumen pembuka tersebut dari sisi yang berlawanan. Selain itu, guru menyuruh masing-masing sub-kelompok untuk memilih seorang juru bicara, lebih baik orang yang baru.
- 7) Guru menyuruh peserta didik untuk memulai “perdebatan” itu. Guru menyuruh juru-juru bicara itu, ditempatkan berhadapan satu sama lain, untuk memberikan “counter argumen”. Ketika perdebatan berlanjut (pastikan untuk menukar antara dua sisi tersebut), guru mendorong peserta didik lainnya untuk mencatat juru-juru debat mereka dengan berbagai argumen atau bantahan yang disarankan. Selain itu, guru mendorong mereka untuk menyambut dengan *applause* terhadap argumen-argumen dari para wakil team debat mereka.
- 8) Ketika guru menganggap bahwa diskusi sudah cukup, perdebatan tersebut dapat diakhiri. Guru kemudian memberikan ulasan tentang materi yang diperdebatkan tersebut.

e. Teknik *Point-Counterpoint*

Kegiatan ini merupakan sebuah teknik untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang berbagai isu kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan namun kurang formal dan berjalan dengan lebih cepat. Prosedur teknik ini sebagai berikut:

- 1) Guru memilih sebuah masalah yang mempunyai dua sisi atau lebih, misalnya tentang gejala pernikahan dini di masyarakat. Guru dapat mengarahkan peserta didik agar mencari faktor penyebab yang memunculkan fenomena ini.
- 2) Guru membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok menurut jumlah posisi yang telah ditetapkan, dan guru meminta tiap kelompok untuk mengungkapkan argumennya untuk mendukung bidangnya. Guru dapat mendorong peserta didik bekerja dengan *partner* tempat duduk atau kelompok-kelompok inti yang kecil.
- 3) Gabungkan kembali seluruh kelas, tetapi mintalah para anggota dari tiap kelompok untuk duduk bersama dengan jarak antara sub-sub kelompok itu. Perdebatan kemudian dimulai.
- 4) Setelah perdebatan selesai, guru memberikan komentar tentang materi yang diperdebatkan.

f. Teknik Menggabung Dua Kekuatan (*The Power of Two*)

Teknik ini dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu, sebab dua kepala (orang) tentu lebih baik daripada satu. Prosedur teknik ini sebagai berikut:

- 1) Guru memberi peserta didik satu atau lebih pertanyaan yang membutuhkan refleksi dan pikiran. Sebagai contoh: mengapa puasa dapat menyehatkan tubuh? Bagaimana cara berwudhu yang baik dan benar? Mengapa orang fakir dan miskin perlu disantuni?
- 2) Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan sendiri-sendiri.
- 3) Setelah semua melengkapi jawabannya, guru membentuk peserta didik ke dalam pasangan dan meminta mereka untuk berbagi (*sharing*) jawabannya dengan jawaban yang dibuat teman yang lain.

- 4) Guru meminta pasangan tersebut untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan dengan memperbaiki respon masing-masing individu.
- 5) Ketika semua pasangan selesai menulis jawaban baru, guru membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain.

g. Pertanyaan Kelompok (*Team Quiz*)

Teknik tim ini dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Prosedur teknik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian, misalnya tentang pernikahan dan perceraian dalam Islam.
- 2) Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok.
- 3) Guru menjelaskan bentuk sesinya dan memulai presentasi. Guru membatasi presentasi sampai 10 menit atau kurang.
- 4) Guru meminta tim A menyiapkan quiz yang berjawaban singkat. Quiz ini tidak memakan waktu lebih dari lima menit untuk persiapan. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau lagi catatan mereka.
- 5) Tim A menguji anggota tim B. Jika Tim B tidak bisa menjawab, Tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
- 6) Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota Tim C, dan mengulangi proses yang sama.
- 7) Ketika quiz selesai, guru melanjutkan pada bagian kedua pelajaran, dan menunjuk Tim B sebagai pemimpin quiz.
- 8) Setelah Tim B menyelesaikan ujian tersebut, guru melanjutkan pada bagian ketiga dan menentukan tim C sebagai pemimpin quiz (Santinah, 2016: 18-24).

2. Teknik Pembelajaran untuk Mengaktifkan Individu

a. Teknik Membaca dengan Keras (*Reading Aloud*)

Membaca suatu teks dengan keras dapat membantu peserta didik memfokuskan perhatian secara mental, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan, dan merangsang diskusi. Teknik tersebut mempunyai efek pada memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kohesif. Prosedur dari teknik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih sebuah teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras, misalnya tentang manasik haji. Guru hendaknya membatasi dengan suatu pilihan teks yang kurang dari 500 kata.
- 2) Guru menjelaskan teks itu pada peserta didik secara singkat. Guru memperjelas poin-poin kunci atau masalah-masalah pokok yang dapat diangkat.
- 3) Guru membagi bacaan teks itu dengan alinea-alinea atau beberapa cara lainnya. Guru menyuruh sukarelawan-sukarelawan untuk membaca keras bagian-bagian yang berbeda.
- 4) Ketika bacaan-bacaan tersebut berjalan, guru menghentikan di beberapa tempat untuk menekankan poin-poin tertentu, kemudian guru memunculkan beberapa pertanyaan, atau memberikan contoh-contoh. Guru dapat membuat diskusi-diskusi singkat jika para peserta didik menunjukkan minat dalam bagian tertentu. Kemudian guru melanjutkan dengan menguji apa yang ada dalam teks tersebut.

b. Setiap Orang adalah Guru (*Everyone is a Teacher Here*)

Ini merupakan sebuah teknik yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Teknik ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain. Prosedur dari teknik ini adalah:

- 1) Guru membagikan kartu indeks kepada setiap peserta didik. Guru meminta para peserta menulis sebuah pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas atau topik khusus yang akan mereka diskusikan di kelas. Misalnya ketika

materi pelajaran tentang zakat, maka mereka membuat pertanyaan yang berkaitan dengan zakat.

- 2) Guru mengumpulkan kartu, mengocok dan membagikan satu pada setiap peserta didik. Guru meminta peserta didik membaca diam-diam pertanyaan atau topik pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
- 3) Guru memanggil sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon.
- 4) Setelah diberi respon, guru meminta pada yang lain di dalam kelas untuk menambahkan apa yang telah disumbang oleh sukarelawan tersebut.
- 5) Guru melanjutkan proses itu selama masih ada sukarelawan.

c. Menulis Pengalaman secara Langsung (*Writing in The Here and Now*)

Menulis dapat membantu peserta didik merefleksikan pengalaman-pengalaman yang telah mereka alami. Prosedur dari teknik ini adalah:

- 1) Guru memilih jenis pengalaman yang diinginkan untuk ditulis oleh peserta didik. Ia bisa berupa peristiwa masa lampau atau yang akan datang. Diantara contoh yang dapat diangkat adalah berkunjung ke rumah nenek, mincing ikan di sungai, sahur pada bulan Ramadhan, shalat Hari Raya, mengaji al-Qur'an di TPA/TPQ, kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah atau masjid, lomba shalat, dan sebagainya.
- 2) Guru menginformasikan kepada peserta didik tentang pengalaman yang telah dipilih untuk tujuan penulisan reflektif. Guru memberitahu mereka bahwa cara yang berharga untuk merefleksikan pengalaman adalah mengenangkan atau mengalaminya untuk pertama kali di sini dan saat sekarang. Dengan demikian tindakan itu menjadikan pengaruh lebih jelas dan lebih dramatik dari pada menulis tentang sesuatu di "sana dan kemudian" atau di masa depan yang jauh.
- 3) Guru memerintahkan peserta didik untuk menulis, saat sekarang, tentang pengalaman yang telah dipilih. Perintahkan mereka untuk memulai awal pengalaman dan menulis apa yang sedang mereka dan

lainnya lakukan dan rasakan. Guru menyuruh peserta didik untuk menulis sebanyak mungkin yang mereka inginkan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dan perasaan-perasaan yang dihasilkannya.

- 4) Guru memberikan waktu yang cukup untuk menulis. Peserta didik seharusnya tidak merasa terburu-buru. Ketika mereka selesai, guru mengajak mereka untuk membacakan tentang refleksinya.
- 5) Guru mendiskusikan hasil pengalaman peserta didik tersebut bersama-sama (Ahmad Gunadi, 2014: 11-12).

M. Kesimpulan

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Hal ini berlaku baik bagi guru (dalam pemilihan metode mengajar) maupun bagi peserta didik (dalam memilih strategi belajar). Dengan demikian makin baik metode, akan makin efektif pula pencapaian tujuan belajar. Langkah metode pembelajaran yang dipilih memainkan peranan utama, yang berakhir pada semakin meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting.

Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, yaitu: Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Metode Diskusi, Metode Simulasi, Metode Tugas dan Resitasi, Metode Tanya Jawab, Metode Kerja Kelompok, Metode *Problem Solving*, Metode Sistem Regu (*Team Teaching*), Metode Latihan (*Drill*), Metode Karyawisata (*Field-Trip*).

Metode pembelajaran tersebut selanjutnya guru mampu mengimplementasikan di lapangan menjadi sejumlah teknik pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan

seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Dalam praktek, guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Secara teoritik begitu banyak teknik pembelajaran yang secara garis besarnya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu teknik pembelajaran untuk mengaktifkan kelompok dan teknik pembelajaran untuk mengaktifkan individu.

BAB V

STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KEUNIKAN INDIVIDU

A. Keunikan Individu

Secara kodrati dan alamiah manusia memang diciptakan dalam keberagaman (variabilitas), baik dari keragaman kepribadian, kecakapan, warna kulit, minat, bakat, bahkan bahasa dan warna kulitnya. Quran menegaskan dalam Ar-Ruum ayat 22. Ini dapat dimaknai bahwa setiap individu memiliki ciri khas yang bisa saja tidak sama dengan individu lainnya.

Dalam komunitas pendidikan, masing-masing peserta didik memiliki kelebihan-kelebihan dan sekaligus keterbatasan-keterbatasan sehubungan dengan kemampuan yang dimiliki, termasuk kemampuan akademik maupun minatnya. Guru hendaknya memahami bahwa perbedaan dalam kemampuan tersebut memerlukan bentuk-bentuk strategi pembelajaran yang berbeda, di samping perlakuan-perlakuan yang bersifat kolektif. Jika guru menginginkan pembelajarannya berhasil membawa peserta didiknya menuju ketuntasan pencapaian kompetensi secara optimal, maka upaya-upaya memfasilitasi peserta didik dengan aneka ragam cara baik remedi maupun pengayaan mutlak harus dilakukan (Depdiknas, 2008).

Dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru mungkin akan dihadapkan dengan puluhan atau bahkan ratusan peserta didiknya, dengan masing-masing karakteristik yang dimilikinya. Di antara sekian banyak karakteristik yang dimiliki peserta didik, yang penting dan perlu diketahui guru adalah berkenaan dengan kecakapan dan kepribadian peserta didiknya. Dari segi kecepatan belajar, ada peserta didik yang menunjukkan cepat dalam menangkap pelajaran, namun sebaliknya ada juga yang sangat lambat. Dari segi kepribadian, guru akan berhadapan dengan ciri-ciri kepribadian para peserta didiknya yang khas atau unik.

Berhadapan dengan peserta didik yang memiliki kecepatan belajar dan memiliki ciri-ciri kepribadian yang positif, guru mungkin akan menganggap seolah-olah tidak ada hambatan. Namun ketika berhadapan dengan peserta didik yang

lambat dalam belajar atau ciri-ciri kepribadian yang negatif, adakalanya guru dibuat frustrasi. Ujung-ujungnya dia langsung saja akan menyimpulkan bahwa peserta didiklah yang salah. Peserta didik dianggap kurang rajin, bodoh, malas, kurang sungguh-sungguh dan sebagainya.

Jika saja guru tersebut dapat memahami tentang keragaman individu, belum tentu dia akan langsung menarik kesimpulan bahwa peserta didiklah yang salah. Terlebih dahulu mungkin dia akan mempelajari latar belakang sosio-psikologis peserta didiknya, sehingga akan diketahui secara akurat kenapa peserta didik itu lambat dalam belajar, selanjutnya dia berusaha untuk menemukan solusinya dan menentukan tindakan apa yang paling mungkin bisa dilakukan agar peserta didik tersebut dapat mengembangkan perilaku dan pribadinya secara optimal (Ahmad Gunadi, 2014).

B. Keragaman Kecakapan dan Kepribadian

Membicarakan tentang keragaman individu secara luas dan mendalam sebetulnya sudah merupakan kajian tersendiri yaitu dalam bidang *Psikologi Diferensial*. Untuk kepentingan pengetahuan guru dalam memahami peserta didiknya, di bawah ini akan diuraikan dua jenis keragaman individu yaitu keragaman dalam kecakapan dan kepribadian.

1. Keragaman Individu dalam Kecakapan

Kecakapan individu dapat dibagi ke dalam dua bagian yaitu kecakapan nyata (*actual ability*) dan kecakapan potensial (*potential ability*).

Kecakapan nyata (*actual ability*) yaitu kecakapan yang diperoleh melalui belajar (*achivement* atau prestasi), yang dapat segera didemonstrasikan dan diuji sekarang. Misalkan, setelah selesai mengikuti proses perkuliahan (kegiatan tatap muka di kelas), pada akhir perkuliahan mahasiswa didik diuji oleh dosen tentang materi yang disampaikan (tes formatif). Ketika peserta didik mampu menjawab dengan baik tentang pertanyaan dosen, maka kemampuan tersebut merupakan atau kecakapan nyata (*achievement*).

Sedangkan kecakapan potensial merupakan aspek kecakapan yang masih terkandung dalam diri individu dan diperoleh dari faktor keturunan (*herediter*).

Kecakapan potensial dapat dibagi ke dalam dua bagian yaitu kecakapan dasar umum (*inteligensi* atau *kecerdasan*) dan kecakapan dasar khusus (bakat atau *aptitudes*).

C.P. Chaplin (1975) memberikan pengertian inteligensi sebagai *kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif*. Pada awalnya teori inteligensi masih bersifat unidimensional (kecerdasan tunggal), yakni hanya berhubungan dengan aspek intelektual saja, seperti teori inteligensi yang dikemukakan oleh Charles Spearman (1904) dengan teori “*Two Factors*”-nya. Menurut pendapatnya bahwa inteligensi terdiri dari kemampuan umum yang diberi kode “*g*” (*genaral factor*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “*s*” (*specific factor*).

Selanjutnya, Thurstone (1938) mengemukakan teori “*Primary Mental Abilities*”, bahwa inteligensi merupakan penjumlahan dari kemampuan primer, yaitu: (1) kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*); (2) kemampuan mengingat (*memory*); (3) kemampuan nalar atau berfikir (*reasoning*); (4) kemampuan tilikan ruangan (*spatial factor*); (5) kemampuan bilangan (*numerical ability*); (6) kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*); dan (7) kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

Sementara itu, J.P. Guilford mengemukakan bahwa inteligensi dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau “*faces of intellect*”, yaitu:

- a. Operasi Mental (Proses Berfikir)
 - 1) *Cognition* (menyimpan informasi yang lama dan menemukan informasi yang baru).
 - 2) *Memory Retention* (ingatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari).
 - 3) *Memory Recording* (ingatan yang segera).
 - 4) *Divergent Production* (berfikir melebar=banyak kemungkinan jawaban/ alternatif).
 - 5) *Convergent Production* (berfikir memusat= hanya satu kemungkinan jawaban/alternatif).
 - 6) *Evaluation* (mengambil keputusan tentang apakah suatu itu baik, akurat, atau memadai).
- b. Content (Isi yang Dipikirkan)
 - 1) *Visual* (*bentuk konkret atau gambaran*).

- 2) *Auditory*.
 - 3) *Word Meaning (semantic)*.
 - 4) *Symbolic (informasi dalam bentuk lambang, kata-kata atau angka dan notasi musik)*.
 - 5) *Behavioral* (interaksi non verbal yang diperoleh melalui penginderaan, ekspresi muka atau suara).
- c. Product (Hasil Berfikir)
- 1) Unit (item tunggal informasi).
 - 2) Kelas (kelompok item yang memiliki sifat-sifat yang sama).
 - 3) Relasi (keterkaitan antar informasi).
 - 4) Sistem (kompleksitas bagian saling berhubungan).
 - 5) Transformasi (perubahan, modifikasi, atau redefinisi informasi).
 - 6) Implikasi (informasi yang merupakan saran dari informasi item lain).

Belakangan ini banyak orang menggugat tentang kecerdasan intelektual (*uni-dimensional*), yang konon dianggap sebagai anugerah yang dapat mengantarkan kesuksesan hidup seseorang. Pertanyaan muncul, bagaimana dengan tokoh-tokoh dunia, seperti Mozart dan Bethoven dengan karya-karya musiknya yang mengagumkan, atau Maradona dan Pele sang legenda sepakbola dunia; Apakah mereka termasuk juga orang-orang yang genius atau cerdas? Dalam teori kecerdasan tunggal (*uni-dimensional*), kemampuan mereka yang demikian hebat ternyata tidak terakomodasikan. Maka muncullah, teori inteligensi yang berusaha mengakomodir kemampuan-kemampuan individu yang tidak hanya berkenaan dengan aspek intelektual saja. Dalam hal ini, Howard Gardner (1993), mengemukakan teori *Multiple Intelligence*, dengan aspek-aspeknya sebagai tampak dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5.1
Teori *Multiple Intelligence* Howard Gardner (1993)

INTELIGENSI	KEMAMPUAN INTI
1. <i>Logical – Mathematical</i>	Kepekaan dan kemampuan untuk mengamati pola-pola logis dan bilangan serta kemampuan untuk berfikir rasional.
2. <i>Linguistic</i>	Kepekaan terhadap suara, ritme, makna kata-kata, dan keragaman fungsi-fungsi bahasa.
3. <i>Musical</i>	Kemampuan untuk menghasilkan dan mengapresiasi ritme. Nada dan bentuk-bentuk ekspresi musik.

INTELIGENSI	KEMAMPUAN INTI
4. <i>Spatial</i>	Kemampuan mempersepsi dunia ruang-visual secara akurat dan melakukan tranformasi persepsi tersebut.
5. <i>Bodily Kinesthetic</i>	Kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh dan mengenai objek-objek secara terampil.
6. <i>Interpersonal</i>	Kemampuan untuk mengamati dan merespons suasana hati, temperamen, dan motivasi orang lain.
7. <i>Intrapersonal</i>	Kemampuan untuk memahami perasaan, kekuatan dan kelemahan serta inteligensi sendiri.

Kecakapan potensial seseorang hanya dapat dideteksi dengan mengidentifikasi indikator-indikatornya. Jika kita perhatikan penjelasan tentang aspek-aspek inteligensi dari teori-teori inteligensi di atas, maka pada dasarnya indikator kecerdasan akan mengerucut ke dalam tiga ciri yaitu: *kecepatan* (waktu yang singkat), *ketepatan* (hasilnya sesuai dengan yang diharapkan) dan *kemudahan* (tanpa menghadapi hambatan dan kesulitan yang berarti) dalam bertindak.

Dengan indikator-indikator perilaku inteligensi tersebut, para ahli mengembangkan instrumen-instrumen standar untuk mengukur perkiraan kecakapan umum (kecerdasan) dan kecakapan khusus (bakat) seseorang. Alat ukur inteligensi yang paling dikenal dan banyak digunakan di Indonesia ialah *Tes Binet Simon* -- walaupun sebetulnya menurut hemat para pakar psikologi, alat ukur tersebut masih terbatas untuk mengukur inteligensi atau bakat persekolahan (*scholastic aptitude*), belum dapat mengukur aspek-aspek inteligensi secara keseluruhan (*multiple intelligence*). Selain itu, ada juga tes intelegensi yang bersifat lintas budaya yaitu *Tes Progressive Metrices* (PM) yang dikembangkan oleh Raven.

Dari hasil pengukuran inteligensi tersebut dapat diketahui seberapa besar tingkat integensi (biasa disebut IQ = *Intelligent Quotient* yaitu ukuran kecerdasan dikaitkan dengan usia seseorang).

Rumus yang biasa digunakan untuk menghitung IQ seseorang adalah:

$$IQ = 100 \times \frac{MA \text{ (Mental Age)}}{CA \text{ (Chronological Age)}}$$

Di bawah ini disajikan norma ukuran kecerdasan dikaitkan dengan usia seseorang.

Tabel 5.2
Ukuran Kecerdasan Dikaitkan dengan Usia Seseorang

IQ	KATEGORI	PERSENTASE
> 140	Jenius (Genius)	0.25 %
130-139	Sangat Unggul (Very Superior)	0.75 %
120-129	Unggul (Superior)	6 %
110-119	Diatas rata-rata (High Average)	13 %
90-109	Rata-rata (Average)	60 %
80 - 89	Dibawah Rata-Rata (Low Average)	13 %
70 - 79	Bodoh (Dull)	6 %
50 - 69	Debil (Moron)	0.75 %
25 - 49	Imbecil	0.20 %
< 25	Idiot	0.05 %

Selain menggunakan instrumen standar, seorang guru pada dasarnya dapat pula mendeteksi dan memperkirakan inteligensi peserta didiknya, melalui pengamatan yang sistematis tentang indikator-indikator kecerdasan yang dimiliki para peserta didiknya, yaitu dengan cara memperhatikan kecenderungan *kecepatan*, *ketepatan*, dan *kemudahan* peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan mengerjakan soal-soal pada saat ulangan atau ujian, sehingga pada akhirnya akan diketahui kelompok peserta didik yang tergolong cepat (*upper group*), rata-rata (*midle group*) dan lambat (*lower group*) dalam belajarnya.

Untuk mengukur bakat seseorang, dapat menggunakan beberapa instrumen standar, diantaranya: DAT (*Differential Aptitude Test*), SRA-PMA (*Science Research Action – Primary Mental Ability*), FACT (*Flanagan Aptitude Calassification Test*). Alat tes ini dapat mengungkap tentang: (1) pemahaman kata; (2) kefasihan mengungkapkan kata; (3) pemahaman bilangan; (4) tilikan ruangan; (5) daya ingat; (6) kecepatan pengamatan; (7) berfikir logis; dan (8) kecakapan gerak.

Perlu dicatat bahwa pengukuran tersebut, baik menggunakan instrumen standar atau hanya berdasarkan pengamatan sistematis guru bukanlah bersifat memastikan tingkat kecerdasan atau bakat seseorang namun hanya sekedar memperkirakan (prediksi) saja, untuk kepentingan pengembangan diri. Begitu juga

kecerdasan atau bakat seseorang bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan tingkat keberhasilan atau kesuksesan hidup seseorang.

Dalam rangka Program Percepatan Belajar (*Accelerated Learning*), Balitbang Depdiknas (1986) telah mengidentifikasi *ciri-ciri keberbakatan* peserta didik dilihat dari aspek kecerdasan, kreativitas dan komitmen terhadap tugas, yaitu:

- 1) Lancar berbahasa (mampu mengutarakan pikirannya);
- 2) Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap ilmu pengetahuan;
- 3) Memiliki kemampuan yang tinggi dalam berfikir logis dan kritis;
- 4) Mampu belajar/bekerja secara mandiri;
- 5) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa);
- 6) Mempunyai tujuan yang jelas dalam tiap kegiatan atau perbuatannya;
- 7) Cermat atau teliti dalam mengamati;
- 8) Memiliki kemampuan memikirkan beberapa macam pemecahan masalah;
- 9) Mempunyai minat luas;
- 10) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi;
- 11) Belajar dengan dan cepat;
- 12) Mampu mengemukakan dan mempertahankan pendapat;
- 13) Mampu berkonsentrasi;
- 14) Tidak memerlukan dorongan (motivasi) dari luar.

2. Keragaman Individu dalam Kepribadian

Para ahli tampaknya masih sangat beragam dalam memberikan rumusan tentang kepribadian, tergantung sudut pandang masing-masing. Dalam suatu penelitian kepustakaan yang dilakukan oleh Gordon W. Allport (Calvin S. Hall dan Gardner Lindzey, 2005) menemukan hampir 50 definisi tentang kepribadian yang berbeda-beda. Berangkat dari studi yang dilakukannya, akhirnya dia menemukan satu rumusan tentang kepribadian yang dianggap lebih lengkap. Menurut pendapat dia bahwa kepribadian adalah *organisasi dinamis dalam diri individu sebagai sistem psiko-fisik yang menentukan caranya yang unik dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya*. Kata kunci dari pengertian kepribadian adalah *penyesuaian diri*. Scheneider (1964) mengartikan penyesuaian diri sebagai “suatu proses respons individu, baik yang bersifat behaviorial maupun mental dalam upaya mengatasi kebutuhan-kebutuhan dari dalam diri, ketegangan emosional, frustrasi dan konflik,

serta memelihara keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan tersebut dengan tuntutan (norma) lingkungan.

Sedangkan yang dimaksud dengan *unik* bahwa kualitas perilaku itu khas sehingga dapat dibedakan antara individu satu dengan individu lainnya. Keunikannya itu didukung oleh keadaan struktur psiko-fisiknya, misalnya konstitusi dan kondisi fisik, tampang, hormon, segi kognitif dan afektifnya yang saling berhubungan dan berpengaruh, sehingga menentukan kualitas tindakan atau perilaku individu yang bersangkutan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Untuk menjelaskan tentang kepribadian individu, terdapat beberapa teori kepribadian yang sudah banyak dikenal, diantaranya: teori Psikoanalisa dari Sigmund Freud, teori Analitik dari Carl Gustav Jung, teori Sosial Psikologis dari Adler, Fromm, Horney dan Sullivan, teori Personologi dari Murray, teori Medan dari Kurt Lewin, teori Psikologi Individual dari Allport, teori Stimulus-Respons dari Thronldike, Hull, Watson, teori The Self dari Carl Rogers dan sebagainya.

Sementara itu, Abin Syamsuddin (2003) mengemukakan tentang aspek-aspek kepribadian, yang di dalamnya mencakup:

- 1) Karakter; yaitu konsekuen tidaknya dalam mematuhi etika perilaku, konsisten tidaknya dalam memegang pendirian atau pendapat.
- 2) Temperamen; yaitu disposisi reaktif seorang, atau cepat lambatnya mereaksi terhadap rangsangan-rangsangan yang datang dari lingkungan.
- 3) Sikap; sambutan terhadap objek yang bersifat positif, negatif atau ambivalen.
- 4) Stabilitas emosi; yaitu kadar kestabilan reaksi emosional terhadap rangsangan dari lingkungan. Seperti mudah tidaknya tersinggung, marah, sedih, atau putus asa.
- 5) Responsibilitas (tanggung jawab), kesiapan untuk menerima resiko dari tindakan atau perbuatan yang dilakukan. Seperti mau menerima resiko secara wajar, cuci tangan, atau melarikan diri dari resiko yang dihadapi.
- 6) Sosiabilitas; yaitu disposisi pribadi yang berkaitan dengan hubungan interpersonal. Seperti: sifat pribadi yang terbuka atau tertutup dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

Setiap individu memiliki ciri-ciri kepribadian tersendiri, mulai dari yang menunjukkan ciri-ciri kepribadian yang sehat sampai dengan ciri-ciri kepribadian

yang tidak sehat. Dalam hal ini, Elizabeth Hurlock (Syamsu Yusuf, 2003) mengemukakan ciri-ciri kepribadian yang sehat atau tidak sehat, sebagai berikut :

Tabel 5.3
Ciri Kepribadian Sehat dan Tidak Sehat

KEPRIBADIAN YANG SEHAT	KEPRIBADIAN YANG TIDAK SEHAT
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menilai diri sendiri secara realistik 2. Mampu menilai situasi secara realistik 3. Mampu menilai prestasi yang diperoleh secara realistik 4. Menerima tanggung jawab 5. Kemandirian 6. Dapat mengontrol emosi 7. Berorientasi tujuan 8. Berorientasi keluar (ekstrovert) 9. Penerimaan sosial 10. Memiliki filsafat hidup 11. Berbahagia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah marah 2. Menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan 3. Sering merasa tertekan (stress atau depresi) 4. Bersikap kejam 5. Ketidakmampuan untuk menghindari dari perilaku menyimpang 6. Kebiasaan berbohong 7. Hiperaktif 8. Bersikap memusuhi semua bentuk otoritas 9. Senang mengkritik/ mencemooh 10. Sulit tidur 11. Kurang rasa tanggung jawab 12. Sering mengalami pusing kepala 13. Kurang memiliki kesadaran untuk mentaati ajaran agama 14. Pesimis 15. Kurang bergairah

Berdasarkan uraian di atas kita dapat memahami bahwa ketika seorang guru berhadapan dengan peserta didiknya di kelas, dia dihadapkan dengan sejumlah keragaman kecakapan dan kepribadian yang dimiliki para peserta didiknya. Oleh karena itu, seyogyanya guru dapat memperlakukan peserta didik dan mengembangkan strategi pembelajaran, dengan memperhatikan aspek perbedaan atau keragaman kecakapan dan kepribadian yang dimiliki peserta didiknya. Sehingga peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan kecepatan belajar dan karakteristik perilaku dan kepribadiannya masing-masing (Sudrajat, 2008).

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Keragaman dalam Kecakapan dan Kepribadian

Timbulnya keragaman dalam kecakapan dan kepribadian dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kendati demikian, para ahli sepakat bahwa pada dasarnya keragaman dalam kecakapan dan kepribadian dipengaruhi oleh tiga aktor utama, yaitu:

1. Herediter

Yang dimaksud hereditas adalah pembawaan sejak lahir atau berdasarkan keturunan yang bersifat kodrati, seperti : konstitusi dan struktur fisik, kecakapan potensial (bakat dan kecerdasan).

Seberapa kuat pengaruh keturunan sangat bergantung pada besarnya kualitas gen yang dimiliki oleh orang tuanya (ayah atau ibu). Berdasarkan percobaannya dengan cara mengawinkan bunga merah dengan bunga putih, Gregor Mendel mengemukakan pandangannya, bahwa: (1) tiap-tiap sifat (*traits*) makhluk hidup itu dikendalikan oleh keturunan; (2) tiap-tiap pasangan faktor keturunan menentukan bentuk alternatif sesamanya, dan satu dari pada pasangan alternatif itu memegang pengaruh besar; dan (3) pada waktu proses pembentukan sel-sel kelamin, pasangan faktor keturunan itu memisah, dan tiap-tiap sel kelaminnya menerima salah satu faktor dari pasangan keturunan itu. Hasil percobaan Mendel ini menjelaskan kepada kita bahwa faktor keturunan memegang peranan penting bagi perilaku dan pribadi individu.

Beberapa asas tentang keturunan di bawah ini akan memberikan gambaran pembandingan kepada kita tentang apa-apa yang diturunkan dari orang tua kepada peserta didiknya:

a. Asas Reproduksi

Menurut asas ini bahwa kecakapan (*achievement*) dari masing-masing ayah atau ibunya tidak dapat diturunkan kepada para peserta didiknya. Sifat-sifat atau ciri-ciri perilaku yang diturunkan orang tua kepada peserta didiknya hanyalah bersifat reproduksi, yaitu memunculkan kembali mengenai apa yang sudah ada pada hasil perpaduan benih saja, dan bukan didasarkan pada perilaku orang tua yang diperolehnya melalui hasil belajar atau hasil berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Asas Variasi

Bahwa penurunan sifat pembawaan dari orang tua kepada para peserta didiknya akan bervariasi, baik mengenai kuantitas maupun kualitasnya. Hal ini disebabkan karena pada waktu terjadinya pembuahan komposisi gen berbeda-beda, baik yang berasal dari ayah maupun ibu. Oleh karena itu, akan didapati beberapa perbedaan sifat dan ciri-ciri perilaku individu dari orang yang bersaudara, walaupun berasal dari ayah dan ibu yang sama, sehingga mungkin saja kakaknya lebih banyak menyerupai sifat dan ciri-ciri perilaku ayahnya sedangkan adiknya lebih banyak menyerupai sifat dan ciri-ciri perilaku ibunya atau sebaliknya.

c. Asas Regresi Filial

Terjadi pensurutan sifat atau ciri perilaku dari kedua orang tua pada peserta didiknya yang disebabkan oleh gaya tarik-menarik dalam perpaduan pembawaan ayah dan ibunya, sehingga akan didapati sebagian kecil dari sifat-sifat ayahnya dan sebagian kecil pula dari sifat-sifat ibunya. Sedangkan perbandingannya mana yang lebih besar antara sifat-sifat ayah dan ibunya ini sangat tergantung kepada daya kekuatan tarik menarik dari pada masing-masing sifat keturunan tersebut.

d. Asas Jenis Menyilang

Menurut asas ini bahwa apa yang diturunkan oleh masing-masing orang tua kepada peserta didik-peserta didiknya mempunyai sasaran menyilang jenis. Seorang peserta didik perempuan akan lebih banyak memiliki sifat-sifat dan tingkah laku ayahnya, sedangkan bagi peserta didik laki-laki akan lebih banyak memiliki sifat pada ibunya.

e. Asas konformitas

Berdasarkan asas konformitas ini bahwa seorang peserta didik akan lebih banyak memiliki sifat-sifat dan ciri-ciri tingkah laku yang diturunkan oleh kelompok rasnya atau suku bangsanya. Misalnya, orang Eropa akan menyerupai sifat-sifat dan ciri-ciri tingkah laku seperti orang-orang Eropa lainnya dibandingkan dengan orang-orang Asia.

2. Lingkungan

Lingkungan tempat di mana individu itu berada dan berinteraksi, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis, termasuk didalamnya adalah belajar. Terhadap faktor lingkungan ini ada pula yang menyebutnya sebagai empirik yang berarti pengalaman, karena dengan lingkungan itu individu mulai mengalami dan mengecap alam sekitarnya. Manusia tidak bisa melepaskan diri secara mutlak dari pada pengaruh lingkungan itu, karena lingkungan itu senantiasa tersedia di sekitarnya.

Sejauh mana pengaruh lingkungan itu bagi diri individu, dapat kita ikuti pada uraian berikut :

a. Lingkungan membuat individu sebagai makhluk sosial

Yang dimaksud dengan lingkungan pada uraian ini hanya meliputi orang-orang atau manusia-manusia lain yang dapat memberikan pengaruh dan dapat dipengaruhi, sehingga kenyataannya akan menuntut suatu keharusan sebagai makhluk sosial yang dalam keadaan bergaul satu dengan yang lainnya.

Terputusnya hubungan manusia dengan masyarakat manusia pada tahun-tahun permulaan perkembangannya, akan mengakibatkan berubahnya tabiat manusia sebagai manusia. Berubahnya tabiat manusia sebagai manusia dalam arti bahwa ia tidak akan mampu bergaul dan bertingkah laku dengan sesamanya.

Dapat kita bayangkan andaikata seorang peserta didik manusia yang sejak lahirnya dipisahkan dari pergaulan manusia sampai kira-kira berusia 10 tahun saja, walaupun diberinya cukup makanan dan minuman, akan tetapi serentak dia dihadapkan kepada pergaulan manusia, maka sudah dapat dipastikan bahwa dia tidak akan mampu berbicara dengan bahasa yang biasa, canggung pemalu dan lain-lain. Sehingga kalaupun dia kemudian dididik, maka penyesuaian dirinya itu akan berlangsung sangat lambat sekali.

b. Lingkungan membuat wajah budaya bagi individu

Lingkungan dengan aneka ragam kekayaannya merupakan sumber inspirasi dan daya cipta untuk diolah menjadi kekayaan budaya bagi dirinya. Lingkungan dapat membentuk pribadi seseorang, karena manusia hidup

adalah manusia yang berfikir dan serba ingin tahu serta mencoba-coba terhadap segala apa yang tersedia di alam sekitarnya.

Lingkungan memiliki peranan bagi individu, sebagai:

- 1) Alat untuk kepentingan dan kelangsungan hidup individu dan menjadi alat pergaulan sosial individu. Contoh: air dapat dipergunakan untuk minum atau menjamu teman ketika berkunjung ke rumah.
- 2) Tantangan bagi individu dan individu berusaha untuk dapat menundukkannya. Contoh: air banjir pada musim hujan mendorong manusia untuk mencari cara-cara untuk mengatasinya.
- 3) Sesuatu yang diikuti individu. Lingkungan yang beraneka ragam senantiasa memberikan rangsangan kepada individu untuk berpartisipasi dan mengikutinya serta berupaya untuk meniru dan mengidentifikasinya, apabila dianggap sesuai dengan dirinya. Contoh: seorang peserta didik yang senantiasa bergaul dengan temannya yang rajin belajar, sedikit banyaknya sifat rajin dari temannya akan diikutinya sehingga lama kelamaan dia pun berubah menjadi peserta didik yang rajin.
- 4) Obyek penyesuaian diri bagi individu, baik secara *alloplastis* maupun *autoplastis*. Penyesuaian diri *alloplastis* artinya individu itu berusaha untuk merubah lingkungannya. Contoh: dalam keadaan cuaca panas individu memasang kipas angin sehingga dikamarnya menjadi sejuk. Dalam hal ini, individu melakukan *manipulation* yaitu mengadakan usaha untuk memalsukan lingkungan panas menjadi sejuk sehingga sesuai dengan dirinya. Sedangkan penyesuaian diri *autoplastis*, penyesuaian diri yang dilakukan individu agar dirinya sesuai dengan lingkungannya. Contoh: seorang juru rawat di rumah sakit, pada awalnya dia merasa mual karena bau obat-obatan, namun lama-kelamaan dia menjadi terbiasa dan tidak menjadi gangguan lagi, karena dirinya telah sesuai dengan lingkungannya.

3. Kematangan

Kematangan yang disebut juga *maturity* mengacu pada tahap-tahap atau fase-fase perkembangan yang dijalani individu. Kematangan pada awalnya

merupakan hasil dari adanya perubahan-perubahan tertentu dan penyesuaian struktural pada diri individu, seperti adanya kematangan jaringan-jaringan tubuh, otot, syaraf dan kelenjar. Kematangan seperti ini disebut kematangan biologis. Kematangan terjadi pula pada aspek-aspek psikis, seperti: kemampuan berfikir, emosi, sosial, moral, dan kepribadian, religius. Kematangan aspek psikis ini diperlukan adanya latihan dan belajar tertentu.

Ketiga faktor tersebut di atas dapat dibuat formulasi sebagai berikut :

$$P = f(H.E.M)$$

P = Pribadi atau perilaku

f = fungsi

H = Herediter (pembawaan)

E = Environment (lingkungan, termasuk belajar)

M = Maturity (tingkat kematangan) --- (Sumber: Sudrajat, 2008).

D. Strategi Pembelajaran dan Keragaman Individu

Jika kita sebagai seorang guru maka dituntut untuk dapat memahami perbedaan yang ada pada setiap individu peserta didik. Dengan memahami perbedaan-perbedaan yang ada pada setiap individu tersebut diharapkan guru dapat memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan teknik terbaik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

1. Aneka Keragaman Individu

Pada hakekatnya setiap peserta didik memiliki banyak keragaman antara lain: 1) perbedaan gender (jenis kelamin), 2) perbedaan intelegensi, 3) perbedaan tingkat motivasi, 4) perbedaan latar belakang pendidikan (asal sekolah), 5) perbedaan tingkat kemampuan ekonomi orang tua, 6) perbedaan besarnya tingkat dukungan dan motivasi dari orang tua, 7. Dan lain-lain (Mengakomodasi Perbedaan Individu pada Kegiatan Pembelajaran). Semua perbedaan itu adalah hal yang wajar

terjadi dalam kehidupan manusia secara umum. Berbagai perbedaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perbedaan Intelektual

Peserta didik-peserta didik berbeda dalam tingkat kecerdasannya. Kapasitas intelektual peserta didik secara tradisional diukur dengan menggunakan tes IQ. Namun, validitas tes IQ merupakan subjek yang masih diperdebatkan secara terus-menerus, dan beberapa kritik serta klaim bahwa tes IQ merupakan diskriminasi dan berlawanan bagi peserta didik dengan latar belakang sosial ekonomi rendah.

b. Perbedaan Tingkat Pencapaian

Salah satu bentuk nyata untuk melihat perbedaan peserta didik adalah dengan memeriksa hasil pencapaian misalnya melalui tes matematika standar. Tingkat pencapaian peserta didik merupakan suatu fungsi yang menunjukkan nilai belajar peserta didik. Peserta didik dalam posisi puncak di suatu kelompok biasanya mampu belajar matematika dengan cepat, sementara peserta didik dengan posisi terendah di dalam kelas biasanya merupakan pebelajar yang lambat. Pada posisi tengah-tengah, sekitar 50 persen diantaranya memiliki kemampuan yang merata dalam pencapaian matematika.

c. Perbedaan Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga selalu memberikan pengaruh terhadap sikap peserta didik dalam menghargai matematika. Penelitian menunjukkan adanya korelasi positif antara sikap peserta didik terhadap suatu pelajaran misalnya matematika dengan sikap orang tua terhadap mata pelajaran ini. Dukungan dan motivasi orang tua sangat diperlukan dalam menunjang prestasi peserta didik.

d. Latar Belakang Budaya dan Etnis

Para peserta didik juga berbeda dipandang dari segi latar belakang budaya dan etnis. Motivasi untuk belajar berbeda antara budaya yang satu dengan budaya yang lainnya, layaknya peserta didik-peserta didik tertarik dan menilai pencapaiannya dalam suatu pendidikan.

e. Faktor Pendidikan

Faktor pendidikan mempengaruhi prestasi dalam bidang akademik. Peserta didik-peserta didik yang memperoleh hasil yang selalu efektif, penuh arti, sebagai contoh program matematika yang dianjurkan, cenderung berada di atas rata-rata

dan menjadi pebelajar yang cepat. Peserta didik yang memiliki sedikit pengalaman, seringnya mengikuti metode *drill* tanpa akhir untuk belajar teknik menghitung dan menghapuskan operasi dasar matematika biasanya mengalami kesulitan dalam memahami matematika dasar tahap lanjut.

Sementara itu, Ronberg dan Montgomery (dalam Shumway, 1980: 325) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal penting tentang perbedaan individu yang penting untuk pembelajaran, diantaranya: 1) Pencapaian peserta didik dan perbedaan kecepatan, 2) Perbedaan dari segi prestasi dan kenaikannya di kelas, 3) Prestasi sering ditandai dengan luapan perasaan yang berbeda diantara peserta didik, dan 4) Perbedaan dalam diri individu mungkin kadang lebih kuat dari perbedaan antar individu. Disisi lain, penelitian yang dilakukan Preckel (2008) menyelidiki pengaruh gender terhadap konsep diri, ketertarikan, dan motivasinya dalam bidang matematika dan menyimpulkan bahwa perbedaan gender dalam hal konsep diri, ketertarikan, dan motivasi dalam matematika lebih merata pada peserta didik berbakat daripada peserta didik dengan kemampuan merata.

2. Strategi Pembelajaran dalam Mengatasi Keragaman Individu

Menghadapai perbedaan individu dengan kemampuannya masing-masing di dalam kelas terdapat bermacam-macam cara untuk mengatasinya. Peserta didik dengan kemampuan rata-rata cenderung berorientasi pada buku, pebelajar lambat tidak diharapkan mampu membicarakan semua topik dalam program reguler, dan pebelajar cepat cenderung memerlukan pendalaman materi dan pengayaan dalam pemecahan masalah. Pebelajaran lambat dalam tingkat penyelidikan memerlukan bantuan benda-benda konkrit, sementara pebelajar cepat memerlukan penguasaan.

Untuk melayani perbedaan individu terkait dengan kompetensi diri di dalam kelas, guru harus mengembangkan dan menggunakan apakah pendekatan dan strategi pembelajaran sudah sesuai dengan cara kerja peserta didik. Tentu saja, pembelajaran yang luar biasa bagi peserta didik jika secara rutin menerapkan praktek pengajaran yang maksimal, meliputi: 1) Rancang tujuan pembelajaran dan sesuaikan dengan kebutuhan siswa; 2) Lebih fleksibel dan lakukan pembelajaran yang bervariasi dengan materi yang berbeda; 3) Menerima dan perhatian terhadap setiap siswa; 4) Kembangkan kebebasan dan disiplin diri; 5) Berpikir positif tentang mata pelajaran yang diajarkannya misalnya kepada matematika, buat belajar

menyenangkan dan menggairahkan (Mengakomodasi Perbedaan Individu pada Kegiatan Pembelajaran).

Terdapat dua keuntungan memiliki peserta didik yang memiliki perbedaan tingkat kedewasaan dan kemampuan operasi. Pertama, program relatif mudah untuk dikelola. Semua peserta didik memulai setiap unit secara bersama-sama dalam sebuah kelompok. Kedua, efektif dalam pemberian tugas dan pengelolaannya.

Namun perlu disadari bahwa peserta didik-peserta didik dalam berbagai pelajaran misalnya dalam belajar matematika memiliki keperluan yang berbeda dalam waktu yang berbeda. Kita harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan kepentingan per individu dan kelompok. Strategi pembelajaran yang perlu diusahakan oleh guru antara lain:

- 1) Variasikan waktu, karena beberapa peserta didik membutuhkan tambahan waktu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
- 2) Variasikan perhatian. Ada peserta didik yang tidak mampu memahami apa yang terdapat dalam buku dan apa yang disampaikan dan dibicarakan guru.
- 3) Memanfaatkan orang-orang. Guru tidak mungkin mampu memberikan pelayanan kepada setiap peserta didik untuk belajar suatu mata pelajaran misalnya agama dan matematika dalam waktu bersamaan. Oleh karena, terdapat beberapa cara untuk memiliki beberapa asisten dalam pembelajaran, misalnya dengan membentuk kelompok kecil, belajar dalam suatu kelompok belajar, dan meminta orang tua sebagai tutor belajar di rumah.
- 4) Variasikan kurikulum pembelajaran. Beberapa topik dapat diberikan untuk kelas, tapi ada juga topik yang secara khusus dipilih untuk individu.
- 5) Variasikan penyampaian materi/pengajaran. Pembelajaran harus divariasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- 6) Variasikan metode mengajar. Variasikan pendekatan pengajaran dengan memperhatikan keseimbangan dan diikuti dengan teknik yang tepat. Misalnya penemuan mandiri, penemuan terbimbing, presentasi. Langkah mandiri, penugasan individu, diskusi kelompok kecil, dan bersama seluruh kelas, penyampaian oleh guru. Aktivitas yang dikontrol oleh guru, penugasan bebas.

E. Kesimpulan

Manusia diciptakan selain sebagai makhluk pribadi yang memiliki karakteristik yang unik dan khas, juga sebagai makhluk sosial yang suka bergaul, berkumpul dan saling memberi dan menerima terhadap stimulus dan respon yang ada di lingkungannya. Selayaknya pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang memperhatikan keunikan masing-masing peserta didik sekaligus menumbuhkan jiwa sosialnya, sehingga para pendidik selain melakukan kegiatan belajar mengajar secara klasikal yang lebih berorientasi pada pengembangan potensi secara bersama maka sangat perlu pula guru melakukan kegiatan belajar mengajar secara individual untuk mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan keunikannya masing-masing.

Model pembelajaran yang memperhatikan pada kekhasan individual sekaligus kelompok ini sebenarnya sudah dicontohkan Tuhan bagaimana mendidik makhluknya di seluruh alam raya ini. Pada setiap jenis tanam-tanaman selain ada kesamaan-kesamaan seperti butuh tanah yang subur, air yang cukup, sinar matahari maupun perawatan dan pemupukan ternyata setiap tanaman memiliki tugas sendiri-sendiri: cabe hanya memiliki rasa pedas, asam memiliki rasa masam/kejut, mangga rasa manis, kemangi rasa wangi/harum dan sebagainya. Untuk memiliki rasa yang khas pada masing-masing jenis tanaman maupun binatang memiliki keahlian dan suara tertentu, semuanya merupakan pendidikan (*tarbiyah*) sekaligus tanggung jawab yang khas yang diberikan Allah kepada masing-masing makhluknya. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Sajdah: 7).

Allah menciptakan setiap makhluknya secara sempurna serta setiap makhluknya melakukan fungsinya masing-masing sesuai dengan kodratnya. Demikian juga setiap manusia diberi oleh Allah kelebihan masing-masing, agar dengan kelebihannya dapat melakukan fungsinya. Ada orang yang diberi kelebihan dalam otaknya sehingga menjadi ilmuwan, ada orang yang diberi kekuatan pada ototnya sehingga menjadi tentara atau atlet, ada orang yang diberi kelebihan perasaannya sehingga menjadi sastrawan atau seniman, ada orang yang diberi kelebihan dalam gerak tangannya sehingga terampil membuat sesuatu hasil karya atau ahli tari. Setiap manusia diberi kelebihan masing-masing, dan agar kelebihannya lebih berdaya guna maka para pengajar memiliki kewajiban untuk

mengembangkannya. Firman Allah dalam Al-Lail: 4 bahwa kadar usaha ditentukan masing-masing manusia.

Hakekat konsepsi dan praktek strategi pembelajaran dalam praktek belajar dan mengajar yang sesungguhnya apabila para pendidik mampu menumbuhkan potensi-potensi peserta didik secara optimal sebagai makhluk individu, sosial, makhluk Tuhan sekaligus sebagai makhluk alam semesta, sebagaimana yang dicontohkan Allah mendidik dan mengajar kepada makhluknya yang dapat dipelajari secara langsung melalui pengamatan dan penelitian maupun Allah mendidik para nabi dan rasul sebagai orang-orang pilihan-Nya yang dapat dipelajari dalam Alkitab Perjanjian Lama (Alkitab-Kabar Baik, 1986) maupun al-Qur'an serta hadits Nabi SAW. serta pernah dipraktekkan oleh para sahabat Nabi maupun ulama'-ulama' dan para ilmuwan sepanjang sejarah.

BAB VI

PELAKSANAAN STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa-siswi, seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penampilan, metode studi mandiri, pembelajaran terprogram, latihan sesama teman, simulasi karyawisata, induksi, deduksi, simulasi, studi kasus, pemecahan masalah, seminar, bermain peran, proyek, praktikum dan lain-lain, masing metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan.

Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana memilih strategi pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran guru kaku dengan mempergunakan satu atau dua metode, dan menterjemahkan metode itu secara sempit dan menerapkan metode di kelas dengan metode yang pernah ia baca dan ketahui. Metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan, dan memberi contoh pelajaran kepada siswa, dengan demikian metode dapat dikembangkan dari pengalaman. Seseorang guru yang berpengalaman dia dapat menyuguhkan materi kepada siswa, dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara sempurna dengan mempergunakan metode yang dikembangkan dengan dasar pengalamannya. Metode-metode dapat dipergunakan secara variatif, dalam arti kata kita tidak boleh monoton dalam suatu metode.

Dalam proses belajar mengajar guru dihadapkan untuk memilih strategi dan metode dari sekian banyak metode yang telah ditemui oleh para ahli sebelum ia menyampaikan materi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Dasar Pemilihan Strategi dan Metode Pembelajaran

Beberapa prinsip-prinsip yang mesti dilakukan oleh pengajar dalam memilih strategi dan metode pembelajaran secara tepat dan akurat (Nana Sudjana, 1989 dan Diknas, 2008: 44-45), pertimbangan tersebut mesti berdasarkan pada penetapan antara lain:

1. Tujuan Pembelajaran

Penetapan tujuan pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru dalam memilih metode yang akan digunakan di dalam menyajikan materi pengajaran. Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Sasaran tersebut dapat terwujud dengan menggunakan metode-metode pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Misalnya, seorang guru Olahraga dan Kesehatan menetapkan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat mendemonstrasikan cara menendang bola dengan baik dan benar. Dalam hal ini metode yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan adalah metode ceramah, guru memberi instruksi, petunjuk, aba-aba dan dilaksanakan di lapangan, kemudian metode demonstrasi, peserta didik mendemonstrasikan cara menendang bola dengan baik dan benar, selanjutnya dapat digunakan metode pembagian tugas, peserta didik kita tugas, bagaimana menjadi keeper, kapten, gelandang, dan apa tugas mereka, dan bagaimana mereka dapat bekerjasama dan menendang bola.

Dalam contoh ini, terdapat kemampuan peserta didik pada tingkat kognitif dan psikomotorik. Demikian juga diaplikasikan kemampuan afektif, tentang bagaimana kemampuan mereka dalam bekerjasama dalam bermain bola dari metode pemberian tugas yang diberikan guru kepada setiap individu.

Dalam silabus telah dirumuskan indikator hasil belajar atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Terdapat empat komponen pokok dalam merumuskan indikator hasil belajar yaitu:

- a. Penentuan subyek belajar untuk menunjukkan sasaran belajar.
- b. Kemampuan atau kompetensi yang dapat diukur atau yang dapat ditampilkan melalui *performance* siswa.

- c. Keadaan dan situasi dimana siswa dapat mendemonstrasikan *performance*-nya
- d. Standar kualitas dan kuantitas hasil belajar.

Berdasarkan indikator dalam penentuan tujuan pembelajaran maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran mengandung unsur; *Audience* (peserta didik), *Behavior* (perilaku yang harus dimiliki), *Condition* (kondisi dan situasi) dan *Degree* (kualitas dan kuantitas hasil belajar).

2. Aktivitas dan Pengetahuan Awal Peserta didik

Belajar merupakan berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik. Aktivitas tidak dimaksudkan hanya terbatas pada aktifitas fisik saja akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis atau aktivitas mental.

Pada awal atau sebelum guru masuk ke kelas memberi materi pengajaran kepada peserta didik, ada tugas guru yang tidak boleh dilupakan adalah untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Sewaktu memberi materi pengajaran kelak guru tidak kecewa dengan hasil yang dicapai peserta didik, untuk mendapat pengetahuan awal peserta didik guru dapat melakukan pretes tertulis, tanya jawab di awal pelajaran. Dengan mengetahui pengetahuan awal peserta didik, guru dapat menyusun strategi memilih metode pembelajaran yang tepat pada peserta didik-peserta didik.

Apa metode yang akan kita pergunakan? Sangat tergantung juga pada pengetahuan awal peserta didik, guru telah mengidentifikasi pengetahuan awal. Pengetahuan awal dapat berasal dari pokok bahasan yang akan kita ajarkan, jika peserta didik tidak memiliki prinsip, konsep, dan fakta atau memiliki pengalaman, maka kemungkinan besar mereka belum dapat dipergunakan metode yang bersifat belajar mandiri, hanya metode yang dapat diterapkan ceramah, demonstrasi, penampilan, latihan dengan teman, sumbang saran, pratikum, bermain peran dan lain-lain. Sebaliknya jika peserta didik telah memahami prinsip, konsep, dan fakta maka guru dapat mempergunakan metode diskusi, studi mandiri, studi kasus, dan metode insiden, sifat metode ini lebih banyak analisis, dan memecah masalah.

3. **Integritas Bidang Studi/Pokok Bahasan**

Mengajar merupakan usaha mengembangkan seluruh pribadi peserta didik.

Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan aspek psikomotor. Karena itu strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian secara terintegritas. Pada sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah, program studi diatur dalam tiga kelompok. Pertama, program pendidikan umum. Kedua, program pendidikan akademik. Ketiga, Program Pendidikan Agama, PKn, Penjas dan Kesenian dikelompokkan ke dalam program pendidikan umum. Program pendidikan akademik bidang studinya berkaitan dengan keterampilan. Karena itu metode yang digunakan lebih berorientasi pada masing-masing ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang terdapat dalam pokok bahasan.

Umpamanya ranah psikomotorik lebih dominan dalam pokok bahasan tersebut, maka metode demonstrasi yang dibutuhkan, peserta didik berkesempatan mendemonstrasikan materi secara bergiliran di dalam kelas atau di lapangan. Dengan demikian metode yang kita pergunakan tidak terlepas dari bentuk dan muatan materi dalam pokok bahasan yang disampaikan kepada peserta didik.

Dalam pengelolaan pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang harus diketahui di antaranya:

a. **Interaktif**

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi baik antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik atau antara peserta didik dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektual.

b. **Inspiratif**

Proses pembelajaran merupakan proses yang inspiratif, yang memungkinkan peserta didik untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Biarkan peserta didik berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap subjek belajar.

c. **Menyenangkan**

Proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Proses pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan menata ruangan yang apik dan

menarik dan pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber-sumber belajar yang relevan.

d. Menantang

Proses pembelajaran merupakan proses yang menantang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan itu dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan mencoba-coba, berpikir intuitif atau bereksplorasi.

e. Motivasi

Motivasi merupakan aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan peserta didik untuk bertindak dan melakukan sesuatu. Seorang guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian peserta didik akan belajar bukan hanya sekadar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

4. Alokasi Waktu dan Sarana Penunjang

Waktu yang tersedia dalam pemberian materi pelajaran satu jam pelajaran 45 menit, maka metode yang dipergunakan telah dirancang sebelumnya, termasuk di dalamnya perangkat penunjang pembelajaran, perangkat pembelajaran itu dapat dipergunakan oleh guru secara berulang-ulang, seperti transparan, *chart*, video pembelajaran, film, dan sebagainya.

Metode pembelajaran disesuaikan dengan materi, seperti Bidang Studi Biologi, metode yang akan diterapkan adalah metode praktikum, bukan berarti metode lain tidak kita pergunakan, metode ceramah sangat perlu yang waktunya dialokasi sekian menit untuk memberi petunjuk, aba-aba, dan arahan. Kemudian memungkinkan mempergunakan metode diskusi, karena dari hasil praktikum peserta didik memerlukan diskusi kelompok untuk memecah masalah/problem yang mereka hadapi.

5. Jumlah Peserta didik

Idealnya metode yang kita terapkan di dalam kelas perlu mempertimbangkan jumlah peserta didik yang hadir, rasio guru dan peserta didik agar proses belajar mengajar efektif, ukuran kelas menentukan keberhasilan terutama pengelolaan kelas dan penyampaian materi.

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa mutu pengajaran akan tercapai apabila mengurangi besarnya kelas, sebaliknya pengelola pendidikan mengatakan bahwa kelas yang kecil-kecil cenderung tingginya biaya pendidikan dan latihan. Kedua pendapat ini bertentangan, manakala kita dihadapkan pada mutu, maka kita membutuhkan biaya yang sangat besar, bila pendidikan mempertimbangkan biaya sering mutu pendidikan terabaikan, apalagi saat ini kondisi masyarakat Indonesia mengalami krisis ekonomi yang berkepanjangan.

Pada sekolah dasar umumnya mereka menerima peserta didik maksimal 40 orang, dan sekolah lanjutan maksimal 30 orang. Kebanyakan ahli pendidikan berpendapat idealnya satu kelas pada sekolah dasar dan sekolah lanjutan 24 orang. Ukuran kelas besar dan jumlah peserta didik yang banyak, metode ceramah lebih efektif, akan tetapi yang perlu kita ingat metode ceramah memiliki banyak kelemahan dibandingkan metode lainnya, terutama dalam pengukuran keberhasilan peserta didik. Di samping metode ceramah guru dapat melaksanakan tanya jawab dan diskusi. Kelas yang kecil dapat diterapkan metode tutorial karena pemberian umpan balik dapat cepat dilakukan, dan perhatian terhadap kebutuhan individual lebih dapat dipenuhi.

6. Pengalaman dan Kewibawaan Pengajar

Guru yang baik adalah guru yang berpengalaman, pribahasa mengatakan "Pengalaman adalah guru yang baik", hal ini diakui di lembaga pendidikan, kriteria guru berpengalaman, dia telah mengajar selama lebih kurang 10 tahun, maka sekarang bagi calon kepala sekolah boleh mengajukan permohonan menjadi kepala sekolah bila telah mengajar minimal 5 tahun. Dengan demikian guru harus memahami seluk-beluk persekolahan. Strata pendidikan bukan menjadi jaminan utama dalam keberhasilan belajar akan tetapi pengalaman yang menentukan, umpamanya guru peka terhadap masalah, memecahkan masalah, memilih metode yang tepat, merumuskan tujuan instruksional, memotivasi peserta didik, mengelola

peserta didik, mendapat umpan balik dalam proses belajar mengajar. Jabatan guru adalah jabatan profesi, membutuhkan pengalaman yang panjang sehingga kelak menjadi profesional, akan tetapi professional guru belum terakui seperti profesional lainnya terutama dalam upah (*payment*), pengakuan (*recognize*). Sementara guru diminta memiliki pengetahuan menambah pengetahuan (*knowledge especially* dan *skill*) pelayanan (*service*) tanggung jawab (*responsibility*) dan persatuan (*unity*) (Glend Langford, 1978).

Disamping berpengalaman, guru harus berwibawa. Kewibawaan merupakan syarat mutlak yang bersifat abstrak bagi guru karena guru harus berhadapan dan mengelola peserta didik yang berbeda latar belakang akademik dan sosial, guru merupakan sosok tokoh yang disegani bukan ditakuti oleh anak-anak didiknya. Kewibawaan ada pada orang dewasa, ia tumbuh berkembang mengikuti kedewasaan, ia perlu dijaga dan dirawat, kewibawaan mudah luntur oleh perbuatan-perbuatan yang tercela pada diri sendiri masing-masing.

Jabatan guru adalah jabatan profesi terhormat, tempat orang-orang bertanya, berkonsultasi, meminta pendapat, menjadi suri tauladan dan sebagainya, ia mengayomi semua lapisan masyarakat (Diknas, 2008).

C. Komponen Strategi Pembelajaran

Dalam menerapkan strategi pembelajaran ada beberapa komponen yang harus diperhatikan agar dalam kegiatan pembelajaran tercapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Menurut Dick and Carey menyebutkan adanya 5 komponen strategi pembelajaran yakni:

- 1) Kegiatan pembelajaran pendahuluan.
- 2) Penyampaian informasi.
- 3) Partisipasi peserta didik
- 4) Tes, dan
- 5) Kegiatan lanjutan

Berbeda dengan yang dikemukakan oleh Gagne and Briggs, komponen dalam strategi pembelajaran adalah:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

- 3) Mengingat kompetensi prasyarat.
- 4) Memberi stimulus (masalah, topik, konsep).
- 5) Memberi petunjuk belajar (cara mempelajari).
- 6) Menimbulkan penampilan peserta didik
- 7) Memberi umpan balik.
- 8) Menilai penampilan.
- 9) Menyimpulkan (Ahmad Gunadi, 2014: 11).

Berdasarkan rumusan komponen strategi pembelajaran yang dikemukakan ahli secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi:

1. Komponen pertama yaitu urutan kegiatan pembelajaran

Mengurutkan kegiatan pembelajaran dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan kegiatan mengajarnya, guru dapat mengetahui bagaimana ia harus memulainya, menyajikannya dan menutup pelajaran.

- a. Sub komponen pendahuluan, merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran. Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik agar peserta didik bisa mempersiapkan dirinya untuk menerima pelajaran dan juga mengetahui kemampuan peserta didik atau apa yang telah dikuasai siswa sebelumnya dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan gambaran singkat tentang isi pelajaran, penjelasan relevansi isi pelajaran baru, dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
- b. Sub komponen penyajian, kegiatan ini merupakan inti dari kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan ini peserta didik akan ditanamkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah dimiliki dikembangkan pada tahap ini. Tahap-tahapnya adalah menguraikan materi pelajaran, memberikan contoh dan memberikan latihan yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
- c. Sub komponen penutup, merupakan kegiatan akhir dalam urutan kegiatan pembelajaran. Dilaksanakan untuk memberikan penegasan atau kesimpulan dan penilaian terhadap penguasaan materi pelajaran yang telah diberikan.

2. Komponen kedua yaitu metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengajar atau guru harus dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran mungkin dapat dikatakan tepat untuk suatu pelajaran tetapi belum tentu tepat untuk pelajaran yang lainnya, untuk itu guru haruslah pandai dalam memilih dan menggunakan metode-metode pembelajaran mana yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan dan karakteristik peserta didik. Macam-macam metode pembelajaran sebagaimana telah dibahas di bagian depan, antara lain: a) Metode ceramah, b) Metode demonstrasi, c) Metode simulasi, d) Metode diskusi, e) Metode studi mandiri, f) Metode studi kasus, g) Metode pembelajaran terprogram, h) Metode discovery, i) Metode do-look-learn, j) Metode praktikum, k) Metode bermain peran, l) dan lain-lain.

3. Komponen ketiga yaitu media yang digunakan

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat berbentuk orang/guru, alat-alat elektronik, media cetak, dsb. Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran,
- 2) Dukungan terhadap isi pelajaran,
- 3) Kemudahan memperoleh media,
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya,
- 5) Ketersediaan waktu menggunakannya,
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik (Tamrin, Azkiya & Gustina Sari, 2017: 64-65).

4. Komponen keempat adalah waktu tatap muka

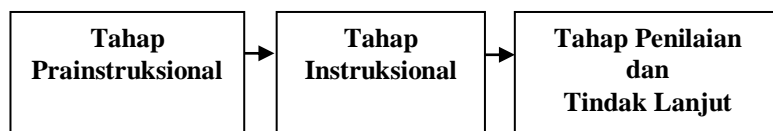
Pengajar harus tahu alokasi waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan pembelajaran dan waktu yang digunakan pengajar dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai dengan target yang ingin dicapai.

5. **Komponen kelima adalah pengelolaan kelas**

Kelas adalah ruangan belajar (lingkungan fisik) dan lingkungan sosio-emosional. Lingkungan fisik meliputi: ruangan kelas, keindahan kelas, pengaturan tempat duduk, pengaturan sarana atau alat-alat lain, dan ventilasi dan pengaturan cahaya. Sedangkan lingkungan sosio-emosional meliputi tipe kepemimpinan guru, sikap guru, suara guru, pembinaan hubungan baik, dan sebagainya. Pengelolaan kelas menyiapkan kondisi yang optimal agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lancar.

D. **Tahapan Pembelajaran**

Secara umum ada tiga pokok pelaksanaan dalam strategi pembelajaran (instruksional) yakni tahap permulaan (pra-instruksional), tahap pengajaran (instruksional), dan tahap penilaian dan tindak lanjut. Tahapan ini dapat dibagangkan sebagai berikut:



Gambar 6.1 Tahapan Instruksional

(Sumber: Diknas, 2008: 10)

Ketiga tahapan ini harus ditempuh pada setiap saat melaksanakan strategi pembelajaran. Jika satu tahapan tersebut ditinggalkan, maka sebenarnya tidak dapat dikatakan telah terjadi proses pembelajaran.

1. **Tahap Pra-instruksional**

Tahap prainstruksional adalah tahapan yang ditempuh guru pada saat ia memulai proses belajar dan mengajar. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau oleh peserta didik pada tahapan ini:

- a. Guru menanyakan kehadiran peserta didik dan mencatat siapa yang tidak hadir. Kehadiran peserta didik dalam pengajaran, dapat dijadikan salah satu tolok ukur kemampuan guru mengajar. Tidak selalu ketidakhadiran

peserta didik, disebabkan kondisi peserta didik yang bersangkutan (sakit, malas, bolos, dan lain-lain), tetapi bisa juga terjadi karena pengajaran dan guru tidak menyenangkan, sikapnya tidak disukai oleh peserta didik, atau karena tindakan guru pada waktu mengajar sebelumnya dianggap merugikan peserta didik (penilaian tidak adil, memberi hukuman yang menyebabkan frustrasi, rendah diri dan lain-lain).

- b. Bertanya kepada peserta didik, sampai dimana pembahasan pelajaran sebelumnya. Dengan demikian guru mengetahui ada tidaknya kebiasaan belajar peserta didik di rumahnya sendiri, setidak-tidaknya kesiapan peserta didik menghadapi pelajaran hari itu.
- c. Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik di kelas, atau peserta didik tertentu tentang bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman materi yang telah diberikan.
- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.
- e. Mengulang kembali bahan pelajaran yang lalu (bahan pelajaran sebelumnya) secara singkat tapi mencakup semua bahan aspek yang telah dibahas sebelumnya. Hal ini dilakukan sebagai dasar bagi pelajaran yang akan dibahas hari berikutnya nanti, dan sebagai usaha dalam menciptakan kondisi belajar peserta didik.

Tujuan tahapan ini adalah mengungkapkan kembali tanggapan peserta didik terhadap bahan yang telah diterimanya, dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu. Tahap pra-instruksional dalam strategi mengajar mirip dengan kegiatan pemanasan dalam olahraga. Kegiatan ini akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik.

2. Tahap Instruksional

Tahap kedua adalah tahap pengajaran atau tahap inti, yakni tahapan memberikan bahan pelajaran yang telah disusun guru sebelumnya. Secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Menjelaskan pada peserta didik tujuan pengajaran yang harus dicapai peserta didik.
- b. Menuliskan pokok materi yang akan dibahas hari itu yang diambil dari buku sumber yang telah disiapkan sebelumnya.
- c. Membahas pokok materi yang telah dituliskan tadi. Dalam pembahasan materi itu dapat ditempuh dua cara yakni: (a) pembahasan dimulai dari gambaran umum materi pengajaran menuju kepada topik secara lebih khusus, (b) dimulai dari topik khusus menuju topik umum.
- d. Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya diberikan contoh-contoh konkret. Demikian pula peserta didik harus diberikan pertanyaan atau tugas, untuk mengetahui tingkat pemahaman dari setiap pokok materi yang telah dibahas.
- e. Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan.
- f. Menyimpulkan hasil pembahasan dari pokok materi. Kesimpulan ini dibuat oleh guru dan sebaiknya pokok-pokoknya ditulis dipapan tulis untuk dicatat peserta didik. Kesimpulan dapat pula dibuat guru bersama-sama peserta didik, bahkan kalau mungkin diserahkan sepenuhnya kepada peserta didik.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap yang ketiga adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahapan ini ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahapan kedua (instruksional). Ketiga tahap yang telah dibahas di atas, merupakan satu rangkaian kegiatan yang terpadu, tidak terpisahkan satu sama lain. Guru dituntut untuk mampu dan dapat mengatur waktu dan kegiatan secara fleksibel, sehingga ketiga rangkaian tersebut diterima oleh peserta didik secara utuh. Disinilah letak keterampilan profesional dari seorang guru dalam melaksanakan strategi mengajar. Kemampuan mengajar seperti dilukiskan dalam uraian di atas secara teoretis mudah dikuasai, namun dalam praktiknya tidak semudah seperti digambarkan. Hanya dengan latihan dan kebiasaan yang terencana, kemampuan itu dapat diperoleh (Diknas, 2008: 10-12).

E. Jenis-Jenis Belajar

Untuk meningkatkan hasil belajar dalam bentuk pengaruh instruksional dan untuk mengarahkan pengaruh pengiring terhadap hal-hal yang positif dan berguna bagi peserta didik, guru harus pandai memilih isi pengajaran serta bagaimana proses belajar itu harus dikelola dan dilaksanakan di sekolah. Ada dua jenis belajar yang perlu dibedakan, yakni belajar konsep dan belajar proses. Belajar konsep lebih menekankan hasil belajar kepada pemahaman fakta dan prinsip, banyak bergantung pada apa yang diajarkan guru, yaitu bahan atau isi pelajaran, dan lebih bersifat kognitif. Sedangkan belajar proses atau keterampilan proses lebih menekankan pada masalah bagaimana bahan pelajaran itu diajarkan dan dipelajari. (Haryono, 2009: 8-9).

Bila persoalan belajar keterampilan proses itu dikaitkan dengan cara belajar peserta didik aktif, maka tampak kesamaan konseptual. Baik belajar konsep, maupun belajar keterampilan proses, keduanya mempunyai ciri-ciri:

- a. Menekankan pentingnya makna belajar untuk mencapai hasil belajar yang memadai
- b. Menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik di dalam proses belajar
- c. Menekankan bahwa belajar adalah proses dua arah yang dapat dicapai anak didik
- d. Menekankan hasil belajar secara tuntas dan utuh

Belajar keterampilan proses, seperti halnya belajar peserta didik aktif, bukanlah merupakan gagasan yang bersifat baku. Belajar keterampilan proses tidak dapat dipertentangkan dengan belajar konsep sehingga keduanya merupakan dua jenis terpisah. Keduanya merupakan garis kontinum, yang satu lebih menekankan penghayatan proses, dan yang lebih menekankan perolehan atau hasil, pemahaman fakta, dan prinsip. Belajar keterampilan proses tidak mungkin terjadi bila tidak ada materi atau bahan pelajaran yang dipelajari. Sebaliknya belajar konsep tidak mungkin terjadi tanpa keterampilan proses pada peserta didik (Haryono, 2009: 9).

Begitu juga pada cara belajar peserta didik aktif tidak bisa dipertentangkan dengan cara belajar tidak aktif. Yang dapat dikemukakan adalah terdapat kegiatan belajar yang mempunyai kadar keaktifan peserta didik yang tinggi, dan ada kegiatan belajar yang kadar keaktifan peserta didik yang rendah. Tidak ada kegiatan belajar

dengan kadar keaktifan nol. Cara belajar peserta didik aktif tidak selamanya berorientasi pada keterampilan, tetapi bisa terjadi sewaktu peserta didik mempelajari konsep, fakta, dan prinsip. Belajar keterampilan proses bisa terjadi dengan kadar keaktifan peserta didik rendah. Belajar konsep dengan kadar keaktifan peserta didik rendah cenderung memperlihatkan modus belajar mengajar yang lebih ekspositori (metode ceramah), sedangkan belajar keterampilan proses dengan kadar keaktifan peserta didik tinggi cenderung bermodul *discovery* (metode menemukan).

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang ikut menentukan keberhasilannya, yaitu: pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran itu sendiri yang keduanya mempunyai saling ketergantungan. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak belajar sehingga mencapai titik awal keberhasilan pengajaran. Peserta didik dapat belajar dalam suasana yang wajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik memerlukan sesuatu yang memungkinkan dia berkomunikasi secara baik dengan guru, teman, maupun dengan lingkungannya. Kebutuhan akan bimbingan, bantuan, dan perhatian guru yang berbeda untuk setiap individu peserta didik.

Untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik, mereka membutuhkan pengorganisasian proses belajar yang baik. Proses belajar mengajar merupakan suatu rentetan guru untuk menumbuhkan dan mempertahankan organisasi proses belajar mengajar yang efektif, yang meliputi: tujuan pengajaran, pengaturan penggunaan waktu luang, pengaturan ruang dan alat perlengkapan pelajaran di kelas, serta pengelompokan peserta didik dalam belajar (Wayan Sadia, 2008: 223-224).

Tujuan pengajaran merupakan pangkal tolak keberhasilan dalam pengajaran. Makin jelas rumusan tujuan, makin mudah menyusun rencana dan mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar dengan bimbingan guru. Dalam perumusan tujuan instruksional khusus perlu dipertimbangkan hal-hal:

- a. Kemampuan dan nilai-nilai apa yang ingin dipertimbangkan pada diri peserta didik.
- b. Bagaimana cara mencapai tujuan itu, apakah secara bertahap atau sekaligus.
- c. Apakah perlu menekankan aspek-aspek tertentu.
- d. Seberapa jauh kebutuhan itu dapat memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik.

- e. Apakah waktu yang tersedia cukup untuk mencapai tujuan-tujuan itu.

Selanjutnya, waktu yang tersedia untuk setiap pelajaran percatatan, semester, pertahun, sangat terbatas. Karena itu, diperlukan pengaturan waktu yang tersedia. Melalui pengaturan waktu, peserta didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Waktu yang tersedia bisa dirasakan lama dan menjadi sumber kebosanan bagi peserta didik dalam belajar. Sebaliknya bisa juga dirasakan singkat bila diisi dengan kegiatan-kegiatan yang menggalakkan peserta didik dalam belajar. Waktu yang tersedia hendaknya diisi dengan aktivitas bermakna dan dapat memberikan hasil belajar produktif.

Dalam pengaturan ruang belajar perlu diperhatikan:

- a. Ukuran dan bentuk kelas
- b. Bentuk serta ukuran bangku dan meja peserta didik
- c. Jumlah peserta didik dalam kelas
- d. Jumlah peserta didik dalam kelompok
- e. Jumlah kelompok dalam kelas
- f. Komposisi peserta didik dalam kelompok, yang pandai, yang kurang pandai, jenis kelamin perempuan

Agar kegiatan belajar itu sesuai dengan kebutuhan cara belajar peserta didik, diperlukan pengelompokan peserta didik dalam belajar. Dalam penyusunan anggota kelompok perlu dipertimbangkan antara lain:

- a. Kegiatan belajar apa yang akan dilaksanakan,
- b. Siapa yang menyusun anggota kelompok, apakah guru, peserta didik, atau guru dan peserta didik bersama-sama,
- c. Atas dasar apa kelompok itu disusun,
- d. Apakah kelompok itu selalu tetap atau berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan cara belajar.

Untuk mewujudkan suasana belajar di mana peserta didik menjadi pusat kegiatan pembelajaran atau kegiatan peserta didik aktif, pengaturan kursi dan alat-alat lain harus mudah dipindah-pindahkan untuk kepentingan kerja kelompok. Ruangan dan fasilitas yang tersedia perlu diatur untuk melayani kegiatan pembelajaran. Ruang gerak guru dalam proses organisasi belajar-mengajar tidak

terbatas. Kegiatan mengarahkan, menjelaskan, memberikan jawaban spontan, serta memberikan umpan balik, merupakan kegiatan guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam.

Dalam melayani kegiatan belajar aktif, pengelompokan peserta didik mempunyai arti tersendiri. Pengelompokan peserta didik dibedakan ke dalam tiga jenis:

- a. Menurut kesenangan berteman. Kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok peserta didik yang disusun atas keakraban antar peserta didik. Kelompok terdiri atas sejumlah peserta didik yang merupakan kawan-kawan dekat. Mereka duduk mengelilingi meja yang disusun berhadapan. Dalam pengelompokan ini setiap peserta didik mempelajari atau melakukan kegiatan yang sama,
- b. Menurut kemampuan. Untuk memudahkan pelayanan guru, peserta didik dikelompokkan menjadi kelompok cerdas, sedang atau menengah, dan kelompok peserta didik yang lambat. Pengelompokan ini bisa diubah sewaktu-waktu sejalan dengan perkembangan kemampuan individual peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran.
- c. Menurut minat. Ada peserta didik yang senang menulis, menggambar, sementara peserta didik yang lain senang ilmu sosial, ilmu alam atau matematika. Para peserta didik dikelompokkan atas dasar kegiatan yang sama. Peserta didik yang melakukan aktifitas belajar yang sama dikelompokkan. Dalam hal ini, guru mengamati setiap peserta didik disamping memberikan dorongan untuk berpindah dari suatu kegiatan kepada kegiatan lain.

Selanjutnya, perlu diketahui bahwa proses belajar yang bermakna adalah proses belajar yang melibatkan berbagai aktivitas para peserta didik. Untuk itu, guru harus berupaya untuk mengaktifkan kegiatan belajar tersebut. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru antara lain:

- a. Melalui karyawisata. Guru membawa para peserta didik ke ruang kelas untuk belajar. Bisa di lingkungan sekolah untuk mengenal situasi dan lingkungan sekolah, bisa juga mengunjungi obyek wisata yang ada sangkut-pautnya dengan materi pelajaran yang akan diberikan di sekolah. Dengan begitu pengetahuan dan pemahaman peserta didik bertambah berkat

pengalamannya selama melakukan karyawisata. Dalam prosesnya, karyawisata itu dilakukan dengan menghubungkan konsepsi yang telah disampaikan dengan situasi yang ada pada obyek wisata sehingga karyawisata itu benar-benar mengaktifkan para peserta didik.

- b. Melalui diskusi. Hasil yang didapat para peserta didik dari karyawisata perlu dilanjutkan dengan diskusi, sehingga pengetahuan peserta didik menjadi berkembang. Melalui diskusi itu, pengalaman peserta didik akan terungkap dan aktif memecahkan permasalahan yang tidak bisa dipecahkan oleh peserta individual (J.J. Hasibuan, 2004: 30-31).

F. Kesimpulan

Pelaksanaan strategi pembelajaran adalah suatu usaha untuk mengelola seluruh aspek kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada di lingkungan sekolah sehingga terwujud organisasi pembelajaran secara efektif. Lingkungan pembelajaran ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai tujuan pendidikan. Pengawasan turut menentukan lingkungan itu membantu kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para peserta didik untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Ada tiga tahapan pembelajaran yang harus diketahui oleh seorang guru, yaitu: *Pertama*, tahapan pra-instruksional, yang mengutamakan kejelian seorang guru, agar proses pembelajaran terhadap peserta didiknya tercapai sesuai dengan yang direncanakan oleh guru tersebut. *Kedua*, tahapan instruksional dimana guru dituntut menyampaikan materi terlebih dahulu kepada peserta didiknya terlebih dahulu sebelum memberikan ujian atau pertanyaan. *Ketiga*, tahapan evaluasi dan tindak lanjut, dimana seorang guru mengetahui seberapa keberhasilan peserta didiknya dan sebagai tolak ukur kinerjanya di dalam proses pemberian bahan ajar.

Serangkaian pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut merupakan satu rangkaian kegiatan yang terpadu, tidak terpisahkan satu sama lain. Guru dituntut untuk mampu dan dapat mengatur waktu dan kegiatan secara fleksibel, sehingga ketiga rangkaian tersebut diterima oleh peserta didik secara utuh. Disinilah letak keterampilan profesional dari seorang guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran. Kemampuan mengajar seperti dibahas dalam bab ini secara teoretis

mudah dipahami, namun dalam praktiknya tidak semudah seperti digambarkan. Hanya dengan ketulusan, kesungguhan, latihan, dan kebiasaan yang terencana, kemampuan tersebut dapat berkembang.

BAB VII

STRATEGI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pembelajaran manusia dapat memberdayakan semua potensi dirinya secara optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka memberdayakan potensi diri menjadi *multiple* kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam strategi dan proses pembelajaran yang berkesinambungan dan efektif.

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan lingkungan sekitar. Sesungguhnya pembelajaran tidak terbatas pada empat dinding kelas. Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan menghapus kejenuhan dan menciptakan peserta didik yang cinta lingkungan.

Berdasarkan teori belajar, melalui pendekatan lingkungan pembelajaran menjadi bermakna. Sikap verbalisme peserta didik terhadap penguasaan konsep dapat diminimalkan dan pemahaman peserta didik akan membekas dalam ingatannya.

Buah dari proses pendidikan dan pembelajaran akhirnya akan bermuara pada lingkungan. Manfaat keberhasilan pembelajaran akan terasa manakala apa yang diperoleh dari pembelajaran dapat diaplikasikan dan diimplementasikan dalam realitas kehidupan. Inilah salah satu sisi positif yang melatarbelakangi pembelajaran dengan pendekatan lingkungan (*contextual learning*).

Model pembelajaran dengan pendekatan lingkungan, bukan merupakan pendekatan pembelajaran yang baru, melainkan sudah dikenal dan populer, hanya saja sering terlupakan. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan lingkungan adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, dan sarana belajar. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah lingkungan dan untuk menanamkan sikap cinta lingkungan (Karli & Yuliaritiningsih, 2002).

Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan sangat efektif diterapkan di sekolah dasar. Hal ini relevan dengan tingkat perkembangan intelektual usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret (Piaget, dalam Wilis: 154). Hal senada dikatakan Margaretha S.Y. (2002) bahwa kecenderungan peserta didik sekolah dasar yang senang bermain dan bergerak menyebabkan anak-anak lebih menyukai belajar lewat eksplorasi dan penyelidikan di luar ruang kelas.

Konsep-konsep sains dan lingkungan sekitar peserta didik dapat dengan mudah dikuasai peserta didik melalui pengamatan pada situasi yang konkret. Dampak positif dari diterapkannya pendekatan lingkungan yaitu peserta didik dapat terpacu sikap rasa keingintahuannya tentang sesuatu yang ada di lingkungannya. Seandainya kita renungi empat pilar pendidikan yakni *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to be* (belajar untuk menjadi jati dirinya), *learning to do* (Belajar untuk mengerjakan sesuatu) dan *learning to life together* (belajar untuk bekerja sama) dapat dilaksanakan melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan yang dikemas sedemikian rupa oleh guru (Trinova, 2012: 212-213).

PP No. 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, keaktifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik." Hal tersebut merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Pada dasarnya guru sudah banyak yang mengetahui hal tersebut, tetapi dalam penerapannya masih banyak kendala. Disinilah dibutuhkan kemauan dan motivasi yang kuat dari guru untuk menerapkan PAKEM di kelasnya.

PAKEM merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan mengutamakan belajar sambil bekerja, guru menggunakan berbagai sumber belajar dan alat bantu termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif (Zulfahmi, 2013: 278-279).

Terkait dengan masalah tersebut, dalam bab ini dibahas tentang bagaimana strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM),

sehingga pada gilirannya dapat mencetak peserta didik yang cerdas dan cinta lingkungan.

B. Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan

Ditemukan di banyak negara, pendidikan dasar terlalu berorientasi pada pendidikan akademik formal, sejak anak masuk di TK hingga tahun-tahun pertama masuk SD. Anak-anak tidak diberi kesempatan untuk belajar dengan menyenangkan dan kaya pengalaman yang mendasari pertumbuhan yang sebenarnya. Keasyikan belajar pun menjadi hilang. Mereka belajar untuk tidak belajar. Untungnya, banyak contoh lain terbukti mencapai prestasi yang menggembirakan ketika akal sehat (*common sense*) dipadukan dengan riset yang baik serta kepala sekolah dan guru yang berdedikasi – dan ketika sekolah di program untuk mencapai keberhasilan, bukan kegagalan.

Sekarang telah tumbuh berbagai jenis sekolah yang banyak memberikan beragam alternatif pendekatan belajar, memberikan pelajaran secara menyenangkan dan kaya aktivitas dari TK ke SD. Sekolah-sekolah model tersebut telah dirintis pada awal-awal perkembangannya seperti Sekolah *The Classical Academy*, dibentuk oleh Maxin Learning Institute di St. Louis Park, di Minnesota AS. Sekelompok kecil guru dan murid berkumpul pada 1991 dan menganalisis beberapa metode pengajaran terbaik di dunia. Mereka mengembangkan suatu program pendidikan yang diberi nama *Program Maxin's "Best of The Integrated Learning Systems"* (sistem Pembelajaran Terpadu Terbaik Maxin). Empat pendiri utama sekolah ini, yaitu: Nancy Nicholson Terry, Nora Flood, Janet Oliver, dan Amira Sewell – telah banyak mengikuti pelatihan Montessori secara ekstensif. Di samping itu mereka banyak menggunakan model-model pembelajaran yang mereka dapatkan dari berbagai bahan, lokarya dan pelatihan-pelatihan. Pada 1994 akademi tersebut telah berkembang untuk membimbing para peserta didik dari TK hingga tingkat SMP.

Demikian juga pendidikan kreatif dan menyenangkan telah dikembangkan pula oleh *The Classical Academy* yang menggunakan *The Writing Way to Reading* karya Romaldo Spalding – sebuah program fonik terpadu yang dihubungkan dengan banyak metode Doman (seperti dilakukan Montessori International), program Matematika Jepang, Kumon; Metode Latihan Otak karya Paul Dennison; program Marva Collins Classical Literature – sebuah program multimedia yang

menghubungkan sejarah dan seni; dan sejumlah metode belajar cepat yang dapat memberikan stimulasi. Demikian pula The Upper School diadakan oleh Iowa Test of Basic Skills (Ujian Kemampuan Dasar Iowa) bagi seluruh peserta didik yang dirintis sejak 1993. Dari program ini ditemukan bahwa rata-rata pelajar mengalami peningkatan kemampuan diri sebesar 1,6 tahun dalam jangka enam bulan. Bahkan, beberapa pelajar meraih empat dan lima tahun peningkatan kemampuan di berbagai bidang akademik (Dryden & Vos, 2002).

Hidup sesungguhnya menyenangkan. Dalam menapaki kehidupan kita saat ini, kita memang masih kerap menjumpai hal-hal yang tidak menyenangkan. Tawuran antar pelajar, tabrakan kereta api, konflik antar elit politik, konflik antar etnis, SDM yang masih rendah adalah sebagian kecil dari hal-hal yang tidak menyenangkan itu. Namun, hal-hal yang tampak tidak menyenangkan itu dapat kita hadapi – apabila kita memang harus bersentuhan dengannya-dengan diri kita yang sudah kita posisikan untuk berada dalam keadaan yang menyenangkan (*fun*). Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos dalam bukunya *Learning Revolution* menunjukkan kepada kita cara memposisikan diri kita agar dapat berada dalam keadaan yang *fun*.

Dalam al-Qur'an sendiri digambarkan bahwa hidup ini sebenarnya sebuah permainan dan senda gurau, artinya janganlah menghadapi sesuatu masalah dalam hidup ini dengan ketegangan urat syaraf, stress, ketergesa-gesaan, tekanan mental seperti menghadapi hidup dan mati. Karena hakekat hidup adalah sebuah permainan sandiwara, artinya semua orang punya peran sendiri-sendiri, punya kesempatan sendiri-sendiri kapan harus tampil di depan panggung dan kapan harus masuk ruangan belakang atau dalam pementasan wayang kapan wayang harus berada di atas layar dan kapan harus sembunyi di kotak, semua punya skenario sendiri-sendiri sesuai lakon yang dipilih Ki Dalang. Penjelasan Al-Qur'an yang mengilustrasikan bahwa kehidupan di dunia ini laksana permainan dan senda gurau terdapat dalam beberapa ayat QS. Al-An'am: 32, QS. Muhammad: 36, QS. Al-Hadid: 20.

Walaupun hidup ini laksana permainan namun al-Qur'an juga memberikan "warning" atau peringatan bahwa dalam melakukan permainan hidup kita tidak boleh main-main, harus dihadapi dengan kesungguhan, perjuangan, kesabaran, istiqomah, daya tahan, keberanian, kejujuran dan berbagai karakter

terpuji lainnya agar kita mampu mencetak "goal" berupa tercapainya cita-cita hidup. Pesan seperti ini sebagaimana ayat QS. Ali Imran: 200.

Kesungguhan dalam menghadapi kehidupan yang pada hakikatnya sebuah permainan dan senda gurau tersebut tak ubahnya laksana para pemain sepak bola, walaupun semua orang mengetahui bahwa sepak bola itu hanyalah permainan, namun sewaktu bermain di tengah lapangan tidak boleh main-main agar mampu mencetak goal. Kalau ada pemain sepak bola yang hanya main-main di tengah lapangan maka dia pasti dikeluarkan dan dianggap bukan pemain yang sejati dan profesional. Demikian para pemain sandiwara maupun aktor sinetron/film, tentunya sewaktu tampil di panggung maupun depan kamera harus melakukan perannya dengan sungguh-sungguh serata didukung dengan penghayatan pelaku secara maksimal agar disebut sebagai pemain sandiwara atau aktor/aktris sinetron/film yang profesional, walaupun pada hakekatnya semua orang tahu bahwa sandiwara dan sinetron/film itu hanyalah permainan belaka.

Dalam dunia pendidikan pun nampaknya para guru, ustadz, kyai maupun siapapun yang bergerak dalam dunia pendidikan harus menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Makna kesenangan di sini adalah bagaimana dalam kegiatan pendidikan tidak ada tekanan-tekanan mental dan fisik baik pada diri pendidik maupun peserta didik sehingga melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi *fun*, pikiran jernih, tidak tegang serta terciptanya suasana yang mendorong tumbuh berkembangnya fisik, mental serta berbagai kecerdasan peserta didik. Namun demikian pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan kesungguhan, keseriusan, kedisiplinan, kejujuran serta berbagai sifat terpuji lainnya agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran sebagaimana kesungguhan para pemain sepak bola maupun pemain sinetron/film dan sandiwara. Al-Qur'an juga menegaskan bahwa walaupun hidup sebagai permainan namun kita jangan sampai hanyut dalam bentuk permainan itu sendiri karena semua itu hanyalah wahana untuk mencari siapa yang menjadi pemain terbaik dalam permainannya yaitu segala aktivitasnya merupakan amal shaleh dan orientasinya tidak hanya dalam kehidupan dunia tetapi juga kampung akhirat. Hal itu sebagaimana firman Allah Swt QS. Al-Kahfi : 7.

C. Kiat Melahirkan Ide-Ide Cemerlang

Sungguh mengejutkan bahwa "mata pelajaran" terpenting justru tidak diajarkan di kebanyakan sekolah: cara menentukan masa depan, cara menciptakan ide-ide baru. Padahal, dunia dewasa ini membutuhkan ide-ide baru yang revolusioner, lebih dari masa-masa sebelumnya. Ada 12 kiat melahirkan ide-ide cemerlang: (1) Definisikan masalah Anda. (2) Definisikan dan visualisasikan solusi ideal. (3) Kumpulkan fakta-fakta: spesifik dan umum. (4) Hancurkan polanya. (5) Keluarlah dari bidang yang anda kuasai. (7) Cobalah kombinasi baru. (8) Gunakan seluruh indra anda. (9) Jeda-biarkan pikiran anda mengendap. (10) Gunakan musik atau alam untuk mencapai kondisi relaks. (11) Tidurlah bersamanya. (12) Eureka! Idanya muncul keluar. (13) Periksalah kembali. Catatan: Anda dapat juga membalik langkah 1 dan 2 – mulailah dari mimpi Anda, kemudian definisikan posisi Anda sekarang, dan lanjutkan langkah-langkah untuk menjembatani keduanya. (Dryden dan Vos, 2002: 182).

Gordon Dryden mengatakan, "Sebuah ide adalah kombinasi baru dari lemen-elemen lama. Tidak ada elemen baru. Yang ada hanyalah kombinasi-kombinasi baru (Dryden dan Vos, 2002: 184). Karena suatu ide adalah kombinasi bari dari elemen-elemen lama, pencipta ide terbaik bergulat dengan berbagai kombinasi baru secara terus-menerus. Sekarang, unsur revolusioner telah lahir. Kita dapat menentukan solusi ideal lebih dahulu-baru kemudian menciptakannya. Ini adalah perubahan revolusioner. Karena sebelumnya kita mengarahkan pengetahuan kita untuk menyelesaikan masalah, di dalam batasan pengetahuan kita, kini kita mulai menentukan apa yang ingin kita raih. Lalu kita mengelola hal-hal yang tidak kita ketahui dalam upaya meraih tujuan tersebut" (Bono, Radio Auckland) Oliver Wendell Holmes mengatakan: "Pikiran yang telah diperkaya dengan ide-ide baru tidak akan pernah kembali ke kondisi asalnya." (Dryden dan Vos, 2002: 186).

Edward de Bono mengatakan, "Berpikir vertikal adalah menggali lebih dalam lubang yang sama. Berpikir lateral adalah menggali di tempat lain." (Bono, Radio Auckland) Paul MacCready mengatakan, "Satu-satunya pertanyaan bodoh adalah pertanyaan yang tidak Anda lontarkan". (Dryden dan Vos, 2002: 190).

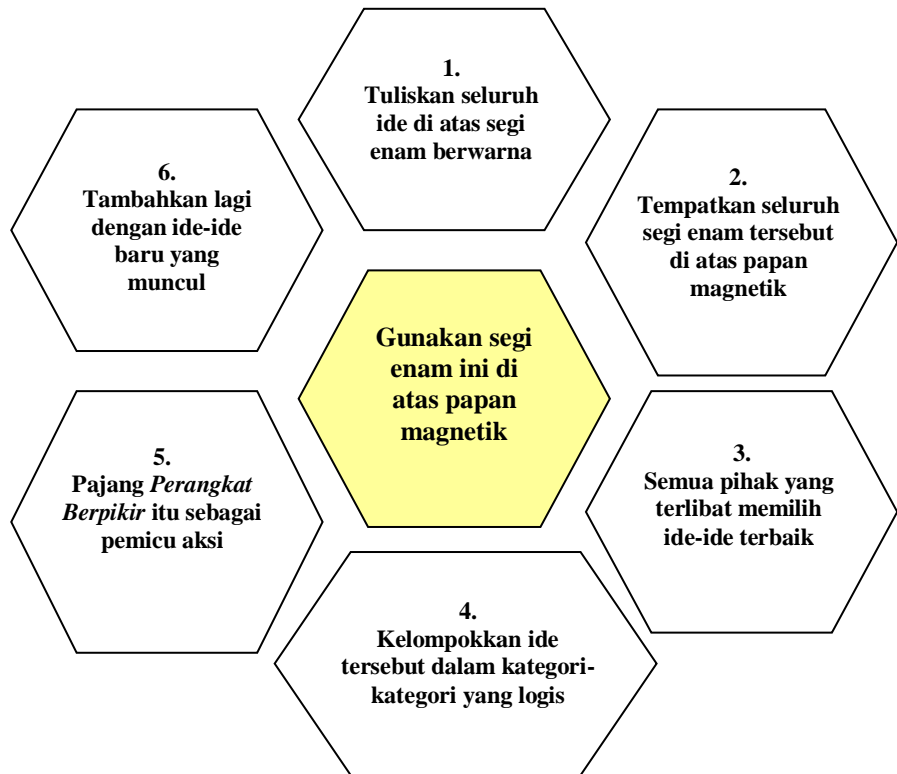
Gordon Rattray Taylor memiliki kunci: **"Keluarlah dari bidang Anda:**

- (1) Para penemu film berwarna Kodachrome, Leopold Mannes dan Leopold

Godowsky, adalah musisi. (2) George Eastman (dari Eastman Kodak) sebelumnya adalah seorang pekerja tata buku di sebuah bank. (3) Ladislo Biro, penemu pena bolpoin, dahulunya adalah seorang patung, pelukis, dan jurnalis. (4) King Camp Gillette (penemu silet cukur yang aman) dahulunya adalah penjual tutup botol keliling. (5) John Boyd Dunlop (penemu ban panas) adalah mantan ahli bedah hewan. (Dryden dan Vos, 2002: 192).

Tom Peters mengatakan, **"Tak ada alasan untuk tidak menjadi hebat"**. (Dryden dan Vos, 2002: 196). Don Fabun mengatakan bahwa, "Pernahkah Anda berpikir bahwa: (1) Semua buku yang ditulis dalam bahasa Inggris modern hanya terdiri dari pola-pola yang dibentuk oleh 26 huruf. (2) Semua lukisan yang ada dibuat hanya dengan pola-pola dari tiga warna primer. (3) Semua musik yang ada hanyalah pola-pola yang terdiri dari 12 nada. (4) Semua kalimat matematika yang ada hanya terdiri dari 10 simbol. (5) Semua perhitungan yang dilakukan komputer digital hanya dibentuk dari pola-pola yang terdiri dari dua komponen. (6) Oleh karena itu, setiap kali kita membicarakan sesuatu sebagai "hal baru", kita sebenarnya sedang berbicara tentang pola asli dari komponen-komponen yang telah ada. (Dryden dan Vos, 2002: 182).

Masaaki Imai mengatakan, "Jika Anda hanya belajar satu kata Jepang dalam hidup Anda, kata itu haruslah Kaizen. Kaizen berarti perbaikan. Kaizen berarti perbaikan terus-menerus yang melibatkan setiap orang: manajemen atas, manajer, dan pekerja." (Masaaki Imai, NY 10022).



Gambar 7.1 Perangkat Berpikir Segi Enam Kaizen

(Sumber: Dryden dan Vos, 2002: 206)

David Buffin menemukan teknik '*Buffin Learning*' yaitu permodelan segi enam yang digunakan secara luas oleh David Buffin sebagai langkah awal dalam merangsang kemampuan kreatif. Papan besar digunakan untuk pelatihan perusahaan, sedangkan papan yang lebih kecil sedang dikembangkan di rumah dan sekolah.

Sedang Peter Kline, penulis *The Everyday Genius* menyatakan bahwa 'Learning is most effective when it's fun': Belajar akan efektif kalau seseorang dalam keadaan senang. Sedang Tony Buzan dari Marlow Inggris, penemu konsep

mind mapping (pemetaan pikiran) menyatakan bahwa 'Your brain is like a sleeping giant': Otak Anda adalah ibarat raksasa tidur”.

Kita dapat memadukan pernyataan Kline dan Buzan yaitu kekuatan berpikir akan meraksasa apabila diri kita berada dalam keadaan yang menyenangkan (*fun*). Menyenangkan berarti seluruh komponen fisik dan nonfisik kita bebas dari tekanan. Menyenangkan berarti kita berada dalam keadaan yang amat relaks, tidak ada sama sekali ketegangan yang mengancam diri kita di sudut-sudut terkecil dalam diri nonfisik dan fisik kita. Menyenangkan juga berarti diri kita berada dalam keadaan yang benar-benar lepas, bebas, dan luas. Keadaan *fun* akan melapangkan jalan seseorang dalam mendayagunakan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Atau, dalam bahasa yang lain, keadaan *fun* akan mendorong seseorang untuk bersungguh-sungguh, terlibat, dan asyik dalam melakukan sesuatu – termasuk dalam belajar. Dalam bahasa psikologi berkaitan dengan *emotional intelligence* (EQ), keadaan *fun* adalah keadaan yang berkaitan dengan emosi positif (Dryden dan Vos, 2002: 9-10).

D. Pendekatan PAKEM

1. Dasar Pemikiran

Peserta didik boleh saja berpikir secara global, tetapi mereka harus bertindak secara lokal. Artinya, setiap orang/peserta didik perlu belajar apa pun, bahkan mencari hikmah dari berbagai macam pengalaman bangsa-bangsa lain di seluruh dunia, namun pengetahuan tentang pengalaman bangsa-bangsa lain tersebut dijadikan sebagai pembelajaran dalam tindakan di lingkungan secara lokal. Dengan cara kerja seperti itu, kita tidak perlu melakukan *trial and error* yang berkepanjangan, melainkan kita belajar dari kesalahan-kesalahan orang lain, sementara kita sekadar meneruskan kerja dari paradigma yang benar.

Bekerja dan belajar yang berbasis lingkungan sekitar memberikan nilai lebih, baik bagi si pembelajar itu sendiri maupun bagi lingkungan sekitar. Katakanlah belajar ilmu sosial atau belajar ekonomi, maka lingkungan sosial dan ekonomi sekitar dapat menjadi laboratorium alam. Pembelajaran ini dapat dilakukan sembari melakukan pemberdayaan (*empowering*) terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat, sementara si pembelajar dapat melakukan proses pembelajaran dengan lebih baik dan efisien. Mohamad Yunus, penerima Nobel asal

Bangladesh adalah orang yang banyak belajar berbasis lingkungan untuk mengembangkan ekonomi. Dengan mendirikan Grameen Bank, dia belajar sekaligus memberdayakan masyarakat sekitar.

Pembelajaran dilandasi strategi yang berprinsip pada:

- 1) Berpusat pada peserta didik,
- 2) Mengembangkan kreativitas peserta didik,
- 3) Suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna,
- 4) Prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM),
- 5) Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan makna,
- 6) Belajar melalui berbuat, peserta didik aktif berbuat,
- 7) Menekankan pada penggalan, penemuan, dan penciptaan,
- 8) Pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya,
- 9) Menggunakan pembelajaran tuntas di sekolah (Zulfahmi, 2013: 280).

2. **Konsep PAKEM**

PAKEM kepanjangan dari pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dari kepanjangannya PAKEM mempunyai empat ciri-ciri pembelajaran yaitu Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan.

a. Aktif

Ciri aktif dalam PAKEM berarti dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan lingkungan, memanipulasi objek-objek yang ada di dalamnya serta mengamati pengaruh dari manipulasi yang sudah dilakukan. Guru terlibat secara aktif dalam merancang, melaksanakan maupun mengevaluasi proses pembelajarannya. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana yang mendukung (konduktif) sehingga peserta didik aktif bertanya.

b. Kreatif

Kreatif merupakan ciri ke-2 dari PAKEM yang artinya pembelajaran yang membangun kreativitas peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar serta sesama peserta didik lainnya terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajarannya. Gurupun dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan Kegiatan

Belajar Mengajar (KBM) yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

c. Efektif

Ciri ketiga pembelajaran PAKEM adalah efektif. Maksudnya pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Menyenangkan

Menyenangkan merupakan ciri ke empat dari PAKEM dengan maksud pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Menyenangkan berarti tidak membelenggu, sehingga peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran, dengan demikian waktu untuk mencurahkan perhatian (*time of task*) peserta didik menjadi tinggi. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Ada sebagian penulis yang menyebutnya dengan istilah PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan) sehingga ada tambahan inovatif. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika peserta didik sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi peserta didik yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengakomodir setiap karakteristik diri. Artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang. Contohnya saja sebagian orang ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditory atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri peserta didik (Zulfahmi, 2013: 280-283).

Sehubungan dengan ciri menyenangkan dalam PAKEM, Rose and Nocholl (2003) mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa stress (*rilex*), lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tetap tinggi.
- 2) Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika Anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar. Demikian Rose dan Nicholl.
- 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur serta dukungan antusias.
- 4) Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.
- 5) Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.

Dari uraian singkat tentang Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Menyenangkan (PAKEM), dalam pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan harus diwujudkan di kelas karena dasar hukumnya sudah jelas yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Permasalahannya adalah bagaimana kreatifitas dan inovasi guru dalam menciptakan suasana kelas agar peserta didik belajar, yang pada dasarnya belajar adalah memproduksi gagasan atau membangun makna baru dari dari pengetahuan awal yang sudah dimiliki peserta didik. Peserta didik sebagai subjek belajar tidak mengkonsumsi gagasan tetapi memproduksi gagasan dalam proses pembelajaran yang difasilitasi oleh guru. Guru sebagai fasilitator hendaknya dapat memfasilitasi terwujudnya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang diantaranya dapat menggunakan model pembelajaran (Zulfahmi, 2013).

Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

3. Prinsip PAKEM

Dalam pelaksanaan PAKEM sekurang-kurangnya ada empat komponen atau prinsip yang dapat diidentifikasi. Keempat komponen atau prinsip tersebut adalah :

a. Mengalami

Dalam hal mengalami peserta didik belajar banyak melalui berbuat, pengalaman langsung mengaktifkan banyak indera. Beberapa contoh bentuk konkritnya adalah melakukan pengamatan, percobaan, penyelidikan, wawancara, penggunaan alat peraga.

b. Interaksi

Interaksi antara peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan guru perlu diupayakan agar tetap ada dan terjaga agar mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, kesalahan makna berpeluang terkoreksi, makna yang terbangun semakin mantap dan kualitas hasil belajar meningkat.

c. Komunikasi

Komunikasi dapat diartikan sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi saja belum cukup jika tidak dilengkapi dengan komunikasi, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif. Makna yang terkomunikasikan kepada orang lain secara terbuka memungkinkan untuk mendapat tanggapan. Beberapa cara komunikasi yang dapat dilakukan misalnya dengan pajangan, presentasi, laporan.

d. Refleksi

Refleksi berarti memikirkan kembali apa yang diperbuat/dipikirkan. Melalui refleksi kita dapat mengetahui efektifitas pembelajaran yang sudah berlangsung. Refleksi dapat memberikan peluang untuk memunculkan gagasan baru yang dapat bermanfaat dalam perbaikan makna hasil pembelajaran. Dengan refleksi kesalahan dapat dihindari sehingga tidak terulang lagi (Trinova, 2012: 212-214).

4. Penerapan PAKEM dalam Proses Pembelajaran

Secara garis besar, penerapan PAKEM dalam proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi peserta didik.
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'.
- 4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- 5) Guru mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta didik dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

PAKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama KBM. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Berikut adalah tabel beberapa contoh kegiatan KBM dan kemampuan guru yang bersesuaian.

Tabel 7.1

Kesesuaian Kemampuan Guru dengan Kegiatan Belajar Mengajar

Kemampuan Guru	Kegiatan Belajar Mengajar
Guru merancang dan mengelola KBM yang mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran	Guru melaksanakan KBM dalam kegiatan yang beragam, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Percobaan • Diskusi kelompok • Memecahkan masalah • Mencari informasi • Menulis laporan/cerita/puisi • Berkunjung keluar kelas
Guru menggunakan alat bantu dan sumber yang beragam.	Sesuai mata pelajaran, guru menggunakan, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri

Kemampuan Guru	Kegiatan Belajar Mengajar
	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar • Studi kasus • Nara sumber • Lingkungan
Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan	Peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan, pengamatan, atau wawancara • Mengumpulkan data/jawaban dan mengolahnya sendiri • Menarik kesimpulan • Memecahkan masalah, mencari rumus sendiri. • Menulis laporan hasil karya lain dengan kata-kata sendiri.
Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan	Melalui: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Lebih banyak pertanyaan terbuka • Hasil karya yang merupakan anak sendiri
Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> · Peserta didik dikelompokkan sesuai dengan kemampuan (untuk kegiatan tertentu) · Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok tersebut. · Peserta didik diberi tugas perbaikan atau pengayaan.
Guru mengaitkan KBM dengan pengalaman peserta didik sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> · Peserta didik menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri. · Peserta didik menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari
Menilai KBM dan kemajuan belajar peserta didik secara terus-menerus	<ul style="list-style-type: none"> · Guru memantau kerja peserta didik. · Guru memberikan umpan balik.

Berdasarkan hasil pengembangan visi dan misi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAKEM ataupun PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) merupakan salah satu metode

pembelajaran berbasis lingkungan. Metode ini mampu melibatkan peserta didik secara langsung dengan berbagai pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian selama dalam proses pembelajaran akan mengajak peserta didik lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

E. CONTOH RPP SD yang Menerapkan PAKEM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Disusun oleh: Dra Sri Murtini dan

Dikirim oleh Ardiani Mustikasari, S. Si, M. Pd (Budimansyah, 2009)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semeser : V / II
Pertemuan ke : -
Alokasi waktu : 2 X 35 menit (1 X pertemuan)
Standar Kompetensi : 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.
Kompetensi Dasar : 7.5 Mendeskripsikan perlunya penghematan air

Indikator :

- 1) Mengidentifikasi keberadaan air di sekitar tempat tinggal peserta didik
- 2) Menjelaskan manfaat air bagi makhluk hidup
- 3) Menjelaskan cara menghemat air

I. Tujuan Pembelajaran :

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan keberadaan air di sekitar tempat tinggalnya
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan manfaat air bagi manusia
- 3) Peserta didik dapat menjelaskan manfaat air bagi makhluk hidup lain
- 4) Peserta didik dapat menjelaskan cara menghemat air

II. Materi ajar : Penghematan Air

Di sekitar kita terdapat berbagai macam air. Air diperlukan oleh berbagai makhluk hidup untuk keperluan hidupnya. Dalam penggunaan air,

khususnya untuk keperluan manusia hendaknya menggunakan seperlunya, tidak boros, bahkan dalam keadaan tertentu kita perlu menghemat air.

III. Metode pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, pengamatan, diskusi.

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyampaikan salam Peserta didik menjawab salam
2. Guru Mengecek kehadiran peserta didik Peserta didik aktif mengikuti pengecekan kehadiran
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Peserta didik memperhatikan
4. Guru memusatkan perhatian peserta didik dengan teka teki "Siapakah Aku?"
AkuBentukku berubah-ubah sesuai dengan tempatnya. Permukaanku datar. Aku akan berpindah dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Siapakah aku?
Peserta didik menjawab teka-teki "Siapakah Aku?"
5. Guru memimpin menyanyikan lagu Tik-tik bunyi hujan Peserta didik menyanyikan lagu tik-tik bunyi hujan
6. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan mengaitkan pelajaran sebelumnya tentang daur air
Dari mana asal air hujan? Peserta didik menjawab pertanyaan

B. Kegiatan Inti

1. Guru Menanyakan keberadaan air di sekitar tempat tinggal peserta didik Peserta didik mengidentifikasi keberadaan air di sekitar tempat tinggalnya, menuliskan hasil identifikasi di papan tulis.
2. Guru menanyakan kegunaan air bagi manusia. Meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebangku.

Kita memerlukan air untuk apa saja? Peserta didik berpikir berpasangan, menjawab pertanyaan secara lisan. Menuliskan hasil diskusi ke dalam tabel.

3. Guru menanyakan kegunaan air bagi makhluk hidup. Meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebangku. Selain manusia, adakah makhluk hidup lain yang memerlukan air?

Untuk apa?

Peserta didik berpikir berpasangan, menjawab pertanyaan secara lisan. Menuliskan hasil diskusi ke dalam tabel.

4. Guru mengelompokkan peserta didik. Membagi gambar tentang pemborosan air. Meminta peserta didik mendiskusikan. Ceritakan dengan kalimatmu sendiri mengenai gambar yang kamu terima! Apa yang kamu lakukan apabila ada kejadian seperti pada gambar yang di bagikan? Peserta didik berkelompok. Mendiskusikan gambar yang dibagikan. Menuliskan hasil diskusi pada kertas yang dibagikan. Mempresentasikan hasil diskusi. Memajangkan hasil kerja kelompok pada pohon ilmu.

5. Guru menyediakan objek untuk ditanggapi peserta didik (sisa minuman dari beberapa gelas aqua) Bagaimana pendapatmu mengenai sisa minuman yang terbuang? Bagaimana cara mengetahui banyaknya air yang terbuang? Peserta didik menanggapi objek sisa minuman secara berkelompok. Menuliskan hasil tanggapan pada kertas yang dibagikan. Mempresentasikan hasil tanggapan. Memajangkan hasil kerja kelompok pada pohon ilmu.

C. Kegiatan penutup

1. Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan
Air dapat kita temukan di.....

Manfaat air bagi manusia adalah ..., bagi tumbuhan adalah, dan bagi hewan adalah

Cara menghemat air:

1.
2.

2. Guru membuat kesimpulan. Menutup pembelajaran hari ini. Menginformasikan materi pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang. Memperhatikan informasi guru. Peserta didik memperhatikan informasi guru

V. Sumber, Alat, Bahan

1. Sumber :
Panut, *Dunia Sains Untuk kelas V SD*, Jakara: Yudhistira, 2005.
Saran, Purwo, S., Handayani, *Sains 5 untuk kelas 5 Sekolah Dasar dan Madrasah*, Klaten: Sahabat, 2004
2. Alat dan bahan : papan tulis, kertas, foto air yang terbang, ranting pohon.

VI. VI. Penilaian :

Tes tertulis essay, jawaban singkat

1. Tuliskan 3 contoh air berdasarkan keberadaannya! (skor 3)
2. Tuliskan 4 manfaat air bagi kehidupan manusia.! (skor 4)
3. Tuliskan 2 manfaat air bagi tumbuhan! (skor 2)
4. Tuliskan 3 manfaat air bagi hewan! (skor 3)
5. Tuliskan 3 cara menghemat air (skor 3)

(skor 15)

Nilai = skor yang diperoleh X 100

Skor total

F. Kesimpulan

Menghadapi hidup – apa pun bentuk kehidupan yang sedang berada di depan kita – dengan keadaan diri kita yang sedang berada dalam kondisi menyenangkan. Apabila kita mampu menghadapi hidup dengan keadaan diri kita seperti itu, kita akan mampu mengatasi hidup dengan kekuatan-kekuatan menakjubkan yang tiba-tiba hadir di dalam diri kita. Strategi pembelajaran yang menyenangkan tersebut merupakan modal utama dalam pelaksanaan revolusi belajar pada usia anak yang kemudian berkembang menjadi **PAKEM (Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)**. Aktif

dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*“time on task”*) tinggi.

BAB VIII

REVOLUSI PEMBELAJARAN ABAD DIGITAL

A. Pendahuluan

Abad 21 dicirikan dengan abad pengetahuan. Para peramal masa depan (*futurist*) mengatakan sebagai abad pengetahuan karena pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Abad pengetahuan merupakan suatu era dengan tuntutan yang lebih rumit dan menantang. Suatu era dengan spesifikasi tertentu yang sangat besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan dan lapangan kerja. Perubahan-perubahan yang terjadi selain karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, termasuk informasi yang melimpah ruah. Juga diakibatkan oleh perkembangan yang luar biasa dalam ilmu pengetahuan, psikologi, dan transformasi nilai-nilai budaya. Dampaknya adalah perubahan cara pandang manusia terhadap manusia, cara pandang terhadap pendidikan, perubahan peran orang tua/guru/dosen, serta perubahan pola hubungan antar mereka (Oviyanti, 2013: 268).

Manusia abad ini sedang memasuki revolusi pengetahuan. Ini ditandai arus informasi yang tanpa batas dalam arti segala sesuatu bisa diketahui dengan cepat walaupun ada di ujung dunia. Oleh karena itu dalam revolusi pengetahuan karena yang menjadi penggerak kemajuan adalah pengetahuan maka SDM yang ada harus siap dan mampu memanfaatkan pengetahuan yang ada. Revolusi pengetahuan yang melahirkan masyarakat pengetahuan bergandengan tangan dengan perekonomian digital (tombol). Kedua unsur ini memacu arus globalisasi yang melanda dunia. Di era globalisasi ini, yang menjadi penentu dan berada di mana-mana adalah tujuh pelopor teknologi yang menarik atau mendorong industri yaitu teknologi industri, transportasi, telekomunikasi, kedirgantaraan-kebumihan dan kelautan, bioteknologi, teknologi bahan-bahan dan pusat kendali ke enam perkembangan industri tersebut adalah teknologi elektronika makro dan *cybernetics* (informatika dan teknik komputer). Revolusi pengetahuan menyangkut pengetahuan bagaimana memanfaatkan bahan baku yang berlainan jenisnya, yakni berbagai ragam informasi kemudian diolah dan dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi ilmu pengetahuan

dan teknologi baru yang memiliki daya guna dan hal guna dalam menopang kesejahteraan kehidupan manusia. Jika pengetahuan dijadikan motor penggerak perkembangan industri ekonomi, maka pengrusakan lingkungan mungkin dapat dihentikan, konsekuensinya ialah diperlukan sumber daya manusia baru yang sesuai dengan permintaan zaman disertai dengan mendidik kembali sumberdaya manusia yang sudah ada untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan masyarakat secara besar-besaran (Oviyanti, 2013: 269-271).

Trilling dan Hood (1999) mengemukakan bahwa perhatian utama pendidikan di abad 21 adalah untuk mempersiapkan hidup dan kerja bagi masyarakat. Tibalah saatnya menoleh sejenak ke arah pandangan dengan sudut yang luas mengenai peran-peran utama yang akan semakin dimainkan oleh pembelajaran dan pendidikan dalam masyarakat yang berbasis pengetahuan.

Para ahli mengatakan bahwa abad 21 merupakan abad pengetahuan karena pengetahuan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Menurut Naisbit (1995) ada 10 kecenderungan besar yang akan terjadi pada pendidikan di abad 21 yaitu; (1) dari masyarakat industri ke masyarakat informasi, (2) dari teknologi yang dipaksakan ke teknologi tinggi, (3) dari ekonomi nasional ke ekonomi dunia, (4) dari perencanaan jangka pendek ke perencanaan jangka panjang, (5) dari sentralisasi ke desentralisasi, (6) dari bantuan institusional ke bantuan diri, (7) dari demokrasi perwakilan ke demokrasi partisipatoris, (8) dari hierarki-hierarki ke penjaringan, (9) dari utara ke selatan, dan (10) dari atau/atau ke pilihan majemuk.

Berbagai implikasi kecenderungan di atas berdampak terhadap dunia pendidikan yang meliputi aspek kurikulum, manajemen pendidikan, tenaga kependidikan, strategi dan metode pendidikan. Selanjutnya Naisbitt (1995) mengemukakan ada 8 kecenderungan besar di Asia yang ikut mempengaruhi dunia yaitu; (1) dari negara bangsa ke jaringan, (2) dari tuntutan ekspor ke tuntutan konsumen, (3) dari pengaruh Barat ke cara Asia, (4) dari kontrol pemerintah ke tuntutan pasar, (5) dari desa ke metropolitan, (6) dari padat karya ke teknologi canggih, (7) dari dominasi kaum pria ke munculnya kaum wanita, (8) dari Barat ke Timur. Kedelapan kecenderungan itu akan mempengaruhi tata nilai dalam berbagai aspek, pola dan gaya hidup masyarakat baik di desa maupun di kota. Pada gilirannya semua itu akan mempengaruhi pola-pola pendidikan yang lebih disukai dengan tuntutan yang bersifat kompetitif. (Cintamulya, 1 (2): 83-84).

Gagasan utama pembahasan ini adalah dibutuhkan strategi pembelajaran baru yang dikenal dengan “revolusi cara belajar” jika masyarakat luas ingin memetik manfaat di era global ini. Hal ini bukan hanya bagi generasi anak-anak dan muda, tetapi juga bagi generasi tua sekalipun. Namun, belajar hanya akan efektif bila memungkinkan kita untuk mengaitkan diri secara langsung dengan kebutuhan yang muncul di era baru ini.

Revolusi cara belajar (*the learning revolution*) menunjukkan bagaimana metode itu dapat dilaksanakan—dan sekarang sedang dilaksanakan. Bagaimanapun masa depan kita, peserta didik, mahasiswa, maupun generasi kita sekarang tergantung bagaimana kita belajar secara cepat, menyenangkan dan efektif.

B. Gagasan Revolusi Pembelajaran

Tantangan sekaligus peluang yang dihadapi oleh dunia pendidikan abad 21 mengharuskan adanya pembaharuan di dunia pendidikan. Oleh sebab itu, S Dharma berpendapat bahwa prasyarat mutlak untuk ketercapaian tujuan pendidikan di abad 21 adalah harus adanya peningkatan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan (Dharma, S. 2008 : 183-192).

Generasi pertama yang hidup di zaman baru: zaman yang menawarkan pilihan masa depan yang tak terbatas, ketika segala sesuatu mungkin dilakukan. Dunia anak kita akan sangat berbeda dengan yang pernah ada. Masa depan mereka juga bergantung pada kemampuan mereka dalam menyerap berbagai konsep baru, menentukan berbagai pilihan baru, dan belajar serta beradaptasi sepanjang hidup (Dryden dan Vos, 2002: 37).

Anak-anak yang hidup di era global ini dihadapkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya media informasi. Mereka dalam berbagai kesempatan mendapatkan informasi yang begitu melimpah, baik melalui radio, TV, VCD/DVD, internet maupun berbagai media cetak. Strategi, metode dan media pembelajaran setiap saat terus bertambah (Printina, B. I. 2017 : 57-67). Namun, di sisi lain anak-anak perlu mengembangkan bakat-bakat alamiahnya maupun *skill* khusus yang dapat digunakan kelak sebagai sarana mendapatkan pekerjaan. Hal ini tentu menjadi tugas bagi dunia pendidikan untuk mampu mendidik peserta didik guna memiliki kemampuan yang dibutuhkan

mereka untuk menaklukkan persaingan di era moderen ini (Triyono, M. B. 2017 : 1-5)

Untuk mengantisipasi berbagai perubahan dan tuntutan tersebut, maka orang tua, guru maupun siapapun yang memiliki tugas terkait dengan pembinaan dan pendidikan anak harus memperkenalkan *model learning revolution*, yaitu revolusi cara belajar cepat pada anak-anak (Waluyo, M. E. 2014 : 209-228). Dua pakar pendidikan global, Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos memperkenalkan berbagai pendekatan bagaimana anak-anak abad sekarang dapat belajar secara cepat, efektif sekaligus menyenangkan.

Gordon Dryden - asal Selandia Baru- adalah seorang penyiar pemenang penghargaan, jurnalis, pemilik stasiun televisi, dan pebisnis. Kariernya sangat luas, merentang dari relasi publik, periklanan, penerbitan, pemasaran, dan jasa konsultan. Dia telah memproduksi 22 program televisi tentang metode pembelajaran baru.

Dr. Jeannette Vos -warga Amerika kelahiran Belanda – dilahirkan dengan banyak talenta. Peraih gelar doktor di bidang pendidikan ini melakukan riset sangat mendalam selama tujuh tahun tentang metode-metode pembelajaran cepat dan menyenangkan yang paling efektif di dunia. Dia telah mengajar banyak orang dari berbagai tingkatan, dari pengajar sekolah perawat hingga guru besar madya.

Pada awal 1990-an, kedua penulis sedang mengerjakan proyek yang berbeda, di belahan bumi yang berbeda. Jeannette Vos sedang menyelesaikan proyek penelitian selama tujuh tahun untuk program doktornya di bidang pendidikan. Topiknya: metode yang membuat pelajar SMA yang tertinggal mampu berkembang secara dramatis hanya dalam 10 hari di *SuperCamp*. Namun, ini perlu penelitian yang lebih luas: menguji berbagai metode belajar terbaik di dunia. Pada saat yang sama, Gordon Dryden sedang melakukan perjalanan bersama kru televisi dalam pembuatan video tentang berbagai terobosan baru dalam belajar.

Keduanya bertemu secara tidak sengaja di sebuah konferensi internasional tentang pembelajaran. Setelah membandingkan temuan-temuan mereka, mereka melihat banyaknya titik temu dalam menemukan terobosan baru – metode baru yang memungkinkan siapa saja, dari segala tingkat usia, untuk mempelajari apa saja sekurang-kurangnya lima kali lebih cepat dan lebih efektif daripada metode konvensional.

Kini, gabungan luar biasa dari seorang peneliti akademis dan seorang komunikator media ini mempersembahkan panduan yang sangat andal untuk melakukan revolusi – sehingga abad baru tidak akan pernah sama lagi dengan masa-masa lalu (Dryden dan Vos, 2002: xvi).

Dalam bab ini dibahas bagaimana *model learning revolution* pada anak-anak yang perlu dikembangkan oleh orang tua, guru-guru, ustadz, kyai, instruktur, maupun siapapun yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dan pembinaan anak-anak agar mereka mampu hidup *survive* dan memiliki daya saing di era global saat ini.

C. Revolusi Strategi Pembelajaran

Praktek pembelajaran yang terjadi sekarang masih didominasi oleh pola atau paradigma yang banyak dijumpai di abad industri. Pada abad pengetahuan paradigma yang digunakan jauh berbeda dengan pada abad industri (Sari, M. 2016 : 126-136). Galbreath (1999) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada abad pengetahuan adalah pendekatan campuran yaitu perpaduan antara pendekatan belajar dari guru, belajar dari anak lain, dan belajar pada diri sendiri. Perbedaan praktek pembelajaran di abad industri dan abad pengetahuan dapat dilihat pada tabel 8.1:

Tabel 8.1 Perbedaan Praktek Pembelajaran
di Abad Industri dan Abad Pengetahuan

Abad Industri	Abad Pengetahuan
1. Guru sebagai pengarah	1. Guru sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan
2. Guru sebagai sumber pengetahuan	2. Guru sebagai kawan belajar
3. Belajar diarahkan oleh kurikulum.	3. Belajar diarahkan oleh siswa
4. Belajar dijadwalkan secara ketat dengan waktu yang terbatas	4. Belajar secara terbuka, ketat dgn waktu yang terbatas fleksibel sesuai keperluan
5. Terutama didasarkan pada fakta	5. Terutama berdasarkan proyek dan masalah
6. Bersifat teoritik, prinsip-prinsip dan survei	6. Dunia nyata, dan refleksi prinsip dan survei
7. Pengulangan dan latihan	7. Penyelidikan dan perancangan
8. Aturan dan prosedur	8. Penemuan dan penciptaan
9. Kompetitif	
10. Berfokus pada kelas	

Abad Industri	Abad Pengetahuan
11. Hasilnya ditentukan sblmnya 12. Mengikuti norma 13. Komputer sebagai subyek belajar 14. Presentasi dengan media statis 15. Komunikasi sebatas ruang kelas 16. Tes diukur dengan norma	9. Kolaboratif 10. Berfokus pada masyarakat 11. Hasilnya terbuka 12. Keanekaragaman yang kreatif 13. Komputer sebagai peralatan semua jenis belajar 14. Interaksi multi media yang dinamis 15. Komunikasi tidak terbatas ke seluruh dunia 16. Unjuk kerja diukur oleh pakar, penasehat, kawan sebaya dan diri sendiri.

Berdasarkan Tabel 8.1. menguraikan beberapa informasi, antara lain:

1. Pada abad industri banyak dijumpai belajar melalui fakta, drill dan praktek, dan menggunakan aturan serta prosedur-prosedur. Sedangkan di abad pengetahuan menginginkan paradigma belajar melalui proyek-proyek dan permasalahan-permasalahan, inkuiri dan desain, menemukan dan penciptaan.
2. Betapa sulitnya mencapai reformasi yang sistemik, karena bila paradigma lama masih dominan, dampak reformasi cenderung akan ditelan oleh pengaruh paradigma lama.
3. Meskipun telah dinyatakan sebagai polaritas, perbedaan praktek pembelajaran Abad Pengetahuan dan Abad Industri dianggap sebagai suatu kontinum. Meskipun sekarang dimungkinkan memandang banyak contoh praktek di Abad Industri yang "murni" dan jauh lebih sedikit contoh lingkungan pembelajaran di Abad Pengetahuan yang "murni", besar kemungkinannya menemukan metode persilangan perpaduan antara metode di Abad Pengetahuan dan metode di Abad Industri. Perlu diingat dalam melakukan reformasi pembelajaran, metode lama tidak sepenuhnya hilang, namun hanya digunakan kurang lebih jarang dibanding metode-metode baru.
4. Praktek pembelajaran di Abad Pengetahuan lebih sesuai dengan teori belajar modern. Melalui penggunaan prinsip-prinsip belajar berorientasi pada proyek dan permasalahan sampai aktivitas kolaboratif dan difokuskan

pada masyarakat, belajar kontekstual yang didasarkan pada dunia nyata dalam konteks ke peningkatan perhatian pada tindakan-tindakan atas dorongan pembelajar sendiri.

5. Pada Abad Pengetahuan nampaknya praktek pembelajaran tergantung pada piranti-piranti pengetahuan modern yakni komputer dan telekomunikasi, namun sebagian besar karakteristik Abad Pengetahuan bisa dicapai tanpa memanfaatkan piranti modern. Meskipun teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan katalis yang penting yang membawa kita pada metode belajar Abad Pengetahuan, perlu diingat bahwa yang membedakan metode tersebut adalah pelaksanaan hasilnya bukan alatnya. Kita dapat melengkapi peralatan lembaga pendidikan kita dengan teknologi canggih tanpa mengubah pelaksanaan dan hasilnya (Montgomery and Groat, CRLT Occasional Papers No. 10: 1-2).

Menurut Dryden dan Vos (2002: 23-29) bahwa *model learning revolution* atau revolusi cara belajar mengajarkan kita beberapa hal pokok, yaitu: (1) Setiap orang adalah guru dan sekaligus murid. Dan untuk pertama kalinya, anak-anak mengambil-alih posisi menentukan dalam revolusi komunikasi. (2) Bagi kebanyakan orang, belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. (3) Ciptakan lingkungan yang baik, maka anak-anak yang berasal dari keluarga miskin sekalipun akan berkembang dalam proses belajar mandiri. (4) Saat terbaik untuk mengembangkan kemampuan belajar adalah sebelum masuk sekolah karena sebagian besar jalur penting di otak dibentuk pada tahun-tahun awal yang penting tersebut. (5) Guru-guru yang cemerlang kini dapat mengajar jutaan orang, melalui komunikasi elektronik interaktif - dan meraup banyak uang dari pekerjaan yang mereka sukai. (7) Orang dapat belajar dengan baik ketika mereka mau belajar, bukan pada usia yang ditentukan orang lain. (8) Bahkan kalangan “tak mampu” dapat juga memanfaatkan teknologi - kalangan yang bervisi jauh ke depan tentu saja dapat melakukannya dengan jauh lebih baik. (9) Metode baru lebih berhasil dalam pelatihan karyawan. (10) Informasi yang kompleks sekalipun dapat diserap dan diingat dengan mudah jika siswa benar-benar terlibat (di dalam proses pembelajaran). (11) Meskipun ada anak yang tertinggal di sekolah, tidak ada kata terlambat untuk mengejarnya, dengan metode belajar terpadu. (12) Penelitian otak menunjukkan bahwa kecerdasan tikus dapat berkembang di lingkungan yang tepat -

dan demikian pula halnya dengan manusia. (13) Teknologi belajar interaktif menyediakan beberapa kesempatan bisnis terbaik di dunia. (14) Tipe kecerdasan tidak hanya satu - dan setiap orang memiliki gaya belajar yang unik, sama uniknya dengan sidik jari. Sekolah yang efektif harus dapat mengenali dan melayaninya. (15) Gunakan dunia nyata sebagai ruang kelas: pelajari dan tindaki. (16) *Game* komputer dapat mengubah berbagai aspek dalam belajar. (17) Tidak harus menjadi negara besar untuk memimpin dunia. Yang paling menentukan adalah pemerintahan yang bervisi ke depan. (18) Sistem “belajar cepat” (*accelerated learning*) telah teruji selama bertahun-tahun di berbagai sekolah bahasa asing; sekarang sistem ini harus dimanfaatkan oleh semua orang.

Menurut Dryden dan Vos (2002: 29-35) bahwa *model learning revolution* menawarkan alternatif-alternatif praktis yang telah teruji: tindakan dan program yang berupaya, secara efektif dan sederhana, membangun masa depan yang lebih baik bagi diri sendiri, keluarga, sekolah, bisnis, masyarakat dan negara.

Pembelajaran mandiri adalah kunci utama. Jika kita menyediakan lingkungan dan peralatan yang baik untuk pelatihan mandiri, anak-anak kecil pun akan menjadi pendidik mandiri yang antusias sepanjang hidupnya. Menurut Iswanto, pendidik dan semua orang yang terlibat dalam pengambilan keputusan di dunia pendidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan lingkungan sosial yang memperkuat aspek teknologi (Iswanto, Yun 2016 : 7-24). Sehingga dengan kemudahan teknologi yang dengan mudah bisa diakses oleh peserta didik akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Tentunya dalam hal ini diharuskan adanya control yang maksimal dari pendidik, tenaga kependidikan dan orang tua di rumah terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir penggunaan media teknologi untuk hal-hal yang tidak berguna bahkan cenderung memiliki dampak yang negative untuk dunia pendidikan.

Maria Montessori, dokter wanita pertama asal Italia, telah menyediakan lingkungan semacam itu hampir seratus tahun yang lalu, dan menunjukkan bahwa anak-anak berusia tiga dan empat tahun dengan mental terbelakang, mampu berkembang baik dalam hal menulis, membaca, dan perhitungan dasar. Namun, masih banyak negara yang belum dapat meraih hal tersebut, bahkan untuk anak-anak “normal”. (Hainstock, 1997).

Sekarang kita tahu bahwa setiap orang memiliki gaya belajar, bekerja, dan berpikir yang unik. Namun, dapat dipastikan hampir semua lembaga pendidikan sejak TK hingga perguruan tinggi yang mengajar seakan-akan semua peserta didik punya gaya belajar yang seragam-akademis, abstrak, dan teoritis. Penelitian menunjukkan dengan jelas bahwa hanya 30 persen orang yang berhasil belajar dengan cara klasikal-general. Sebanyak 70 persen lainnya belajar dengan berbagai gaya - yang paling menonjol adalah dengan praktek. Kita juga hidup dalam era yang menyediakan kesempatan bagi banyak orang untuk mengembangkan kehidupannya secara aktif sampai usia lebih dari 75 atau 80 tahun. Namun yang menjadi permasalahan muncul adalah bagaimana menciptakan partisipasi aktif dalam sebuah masyarakat pembelajar (Andriani, 2010: 78-92)

Dengan berbagai pemikiran tersebut muncullah sejumlah keyakinan: (1) Hampir segala hal adalah mungkin dilakukan. Kita dapat meraih hampir semua hal yang semula hanya diimpikan oleh para utopis. (2) Hampir setiap masalah telah terselesaikan, paling tidak sebagian, di suatu tempat di dunia ini. Tinggallah kita harus memilih solusi yang diyakini terbaik dalam menyelesaikan masalah. (3) Bila masalah belum dipecahkan, kini kita memiliki teknik-teknik sederhana untuk menemukan penyelesaian terbaik. (4) Tidak perlu menjadi negara kaya, perusahaan raksasa, atau sekolah besar untuk memimpin dunia. Berbagai terobosan spektakuler justru lahir dari sekolah dan perusahaan kecil. (Dryden dan Vos, 2002: 29-35).

Akhirnya yang paling penting, paradigma baru pembelajaran ini memberikan peluang dan tantangan yang besar bagi perkembangan profesional, khususnya kalangan pendidikan baik pada *preservice* dan *inservice*. Di banyak hal, paradigma ini menggambarkan redefinisi profesi pengajaran dan peran-peran yang dimainkan guru dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang profesional, guru seharusnya memiliki kapasitas yang memadai untuk melakukan tugas membimbing, membina dan mengarahkan peserta didik dalam menumbuhkan semangat keunggulan, motivasi belajar, dan memiliki kepribadian serta budi pekerti. Abad Pengetahuan menghasilkan sederet prinsip pembelajaran baru dan perilaku yang harus dipraktikkan. Berdasarkan gambaran pembelajaran di abad pengetahuan di atas, nampaklah bahwa pentingnya pengembangan model pembelajaran baru yang perlu diterapkan di sekolah, madrasah, pesantren, rumah tangga maupun lembaga-

lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ/TPA, majelis taklim dan kursus-kursus (Oviyanti, 2013: 273).

D. Pusat-pusat Kecerdasan Anak

Profesor Howard Gardner (1983), pakar psikologi dari Universitas Harvard telah menghabiskan bertahun-tahun untuk menganalisis otak manusia dan pengaruhnya terhadap pendidikan. Dan kesimpulannya sederhana, namun sangat penting. Gardner berkata bahwa setiap orang memiliki beberapa tipe kecerdasan. Dia menyebut yang pertama sebagai *kecerdasan linguistik*: kemampuan dalam hal membaca, menulis, dan berkomunikasi dengan kata-kata. Tentunya kemampuan ini sangat dikuasai oleh penulis sastra, penyair, politikus, mubaligh, presenter, wartawan dan sebagainya. Yang kedua adalah *kecerdasan logika dan matematika*; kemampuan kita untuk menalar dan berhitung. Ini yang sangat dikuasai oleh para ilmuwan, matematikawan, pengacara, dan hakim.

Secara konvensional, kebanyakan test kecerdasan difokuskan pada kedua jenis kecerdasan tersebut. Kebanyakan sekolah di seluruh dunia berkonsentrasi pada pengembangan kedua kemampuan itu. Akan tetapi, Gardner berkata bahwa pendekatan semacam itu menutupi dan membatasi pandangan tentang potensi belajar yang sesungguhnya. Pada karya-karya awalnya, dia mendaftar berbagai kecerdasan yang lain.

Ketiga, *kecerdasan musikal*: berkembang dengan sangat baik pada komposer, konduktor, dan musisi terkenal, sejak Beethoven sampai Louis Armstrong. Keempat, *kecerdasan spasial dan visual*: jenis kemampuan yang digunakan oleh arsitek, pematung, pelukis, navigator, dan pilot. Kelima, *kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik*: sangat berkembang pada atlet, penari, pesenam, dan mungkin para ahli bedah. Keenam, *kecerdasan interpersonal*: kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Jenis kemampuan yang lazim dimiliki oleh penjual, motivator, dan negosiator. Ketujuh, *kecerdasan intrapersonal atau kecerdasan introspektif*: kemampuan untuk memiliki wawasan, mengetahui jati diri - jenis kemampuan yang melahirkan intuisi yang luar biasa. Jenis kemampuan inilah yang memungkinkan seseorang mengeluarkan limpahan informasi yang disimpan dalam pikiran bawah sadar. Kedelapan, *kecerdasan naturalis* (Dryden dan Vos, 2002) kemampuan untuk bekerja sama dan menyelaraskan diri dengan alam. Kemampuan ini selayaknya

dimiliki oleh orang-orang yang bekerja secara langsung dengan lingkungan alam, seperti petani, peternak, perambah hutan maupun nelayan.

Namun, ini bukan sekadar fungsi acak yang ditemukan oleh Gardner untuk disertasi doktoralnya. Dia mengatakan bahwa operasi dan penelitian otak menunjukkan bahwa beberapa "kecerdasan" atau kemampuan ini terletak dalam bagian-bagian yang berbeda dari otak manusia. Kerusakan berat pada suatu bagian dapat menyebabkan hilangnya kemampuan pada bagian itu. Inilah sebabnya *stroke* dapat menurunkan kemampuan dalam berjalan atau berbicara, bergantung pada bagian otak mana yang terkena. Walaupun riset Gardner tersebut banyak mendapat kritik maupun bandingan dari temuan-temuan yang lebih akurat seperti dari Profesor Charles Handy dari Inggris, namun riset tersebut adalah titik permulaan yang brilian untuk mendesain sekolah yang melayani berbagai kemampuan dan gaya belajar peserta didik yang berbeda.

E. Gaya Belajar Anak

Halim berpendapat bahwa selain strategi pembelajaran, faktor yang sangat berpengaruh pada hasil belajar adalah Gaya Belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Halim, A. 2012:-158). Setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada orang yang mudah menyerap dan memproses pelajaran melalui mendengar informasi dari guru. Ada pula orang yang lebih mudah belajar dengan cara membaca dari buku-buku atau melihat bagan-bagan. Selain itu ada orang yang menyerap pelajaran dengan cara mencoba dan mengalami sendiri. Tidak ada gaya belajar yang paling benar dan paling baik. Semua gaya belajar akan sesuai jika pembelajar mengenali gaya belajar yang paling cocok untuk dirinya.

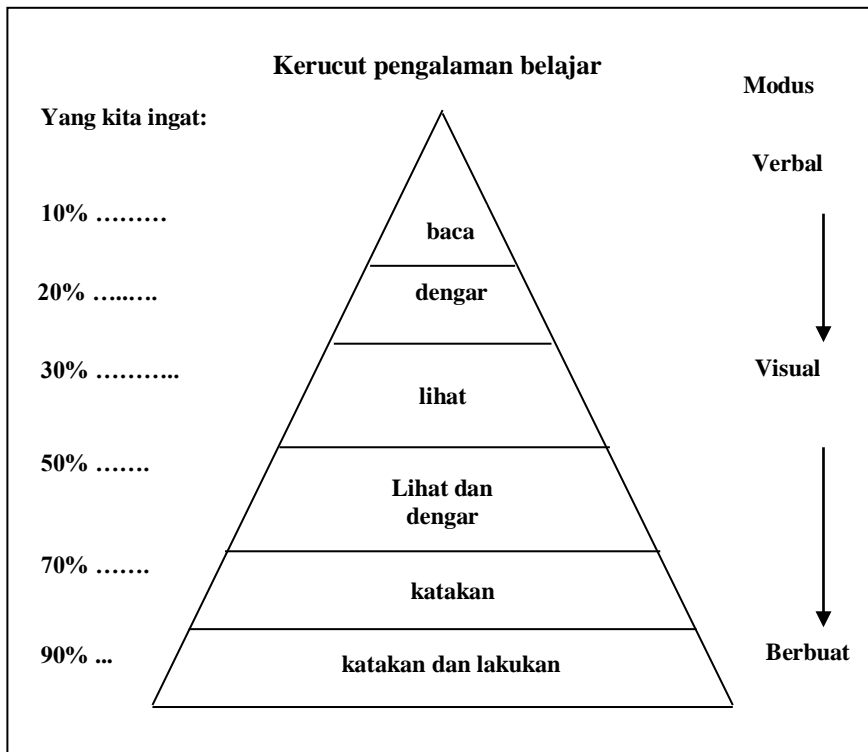
Gaya belajar (*learning style*) dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu auditory, visual dan kinesthetic. Pertama adalah gaya belajar auditory. Orang yang memiliki gaya belajar auditory mengandalkan indera pendengarannya saat belajar. Kedua adalah gaya belajar visual. Orang visual mengandalkan penglihatannya saat belajar. Ketiga adalah kinesthetic. Orang kinesthetic menggunakan indera peraba dan mengerjakan sesuatu agar mengerti pelajaran. Pada umumnya gaya belajar seseorang adalah gabungan dari ketiga jenis gaya belajar, namun ada satu gaya belajar yang dominan (Alsa, Widhiarso dan Susetyo, 2010: 2 dan Seiler, 2011: 135-136).

Seperti yang dijelaskan oleh Bloom (1979), bahwa belajar mencakup tiga ranah atau aspek, yaitu *cognitive domain* yang berkaitan dengan pengetahuan hapalan dan pengembangan intelektual; *affective domain*, yang berkaitan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan apresiasi dan penyesuaian; dan *psychomotor domain*, yang berkaitan dengan perilaku yang menuntut koordinasi syaraf.

Oleh sebab itu dalam belajar peserta didik seharusnya diberikan ketiga ranah tersebut. Karena dengan transformasi terhadap ketiga ranah itu diharapkan mampu membentuk pribadi yang *integrated*, beriman, berilmu dan beramal. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional kita yaitu: membentuk manusia yang bertakwa kepada Allah, berbudi pekerti luhur, berilmu pengetahuan luas, terampil, sehat jasmani dan rohani, mandiri, berkepribadian mantap dan mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (USPN, 1989: 4).

Kata Vernon A. Magnesen, "Kita belajar: 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30 % dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan" (Dryden dan Vos, 2002: 100).

Berdasarkan pendapat Magnesen (2002: 100) tersebut, maka pertanyaan yang paling penting adalah "seberapa jauh model-model pembelajaran yang diterapkan pendidik mampu memfasilitasi peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mencerminkan penguasaan suatu kompetensi yang dituntut kurikulum?" Oleh karena itu, agar diperoleh gaya pembelajaran yang efektif untuk mengimplementasikan materi pembelajaran perlu memperhatikan pula kerucut pengalaman belajar yang dikemukakan Peter Sheal (1989) sebagai berikut:



Gambar 8.1. Piramida Pengalaman Belajar

Berdasarkan gambar di atas dapat dikatakan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, peserta didik akan mengingat hanya 20% karena peserta didik bersifat pasif hanya sekedar mendengarkan. Sebaliknya jika guru meminta peserta didik melakukan sesuatu dan melaporkannya maka mereka akan mengingat sebanyak 90%. Hal ini ada kaitannya dengan pendapat Confucius (Mel Siberman, 1996) bahwa; apa yang saya *dengar*, saya lupa; apa yang saya *lihat*, saya ingat; dan apa yang saya *lakukan*, saya paham.

Kata Dorothy Law Nolte anak belajar dari kehidupannya, yaitu: (1) Jika anak dibesarkan dengan celaan, ia belajar memaki. (2) Jika anak dibesarkan dengan permusuhan, ia belajar berkelahi. (3) Jika anak dibesarkan dengan ketakutan, ia

belajar gelisah. (4) Jika anak dibesarkan dengan rasa iba, ia belajar menyesali diri. (4) Jika anak dibesarkan dengan olok-olok, ia belajar rendah diri. (5) Jika anak dibesarkan dengan iri hati, ia belajar kedengkian. (6) Jika anak dibesarkan dengan dipermalukan, ia belajar merasa bersalah. (7) Jika anak dibesarkan dengan dorongan, ia belajar percaya diri. (8) Jika anak dibesarkan dengan toleransi, ia belajar menahan diri. (9) Jika anak dibesarkan dengan pujian, ia belajar menghargai. (10) Jika anak dibesarkan dengan penerimaan, ia belajar mencintai. (11) Jika anak dibesarkan dengan dukungan, ia belajar menyenangkan diri. (12) Jika anak dibesarkan dengan pengakuan, ia belajar mengenali tujuan. (13) Jika anak dibesarkan dengan rasa berbagi, ia belajar kedermawanan. (14) Jika anak dibesarkan dengan kejujuran dan keterbukaan, ia belajar kebenaran dan keadilan. (15) Jika anak dibesarkan dengan rasa aman, ia belajar menaruh kepercayaan. (16) Jika anak dibesarkan dengan persahabatan, ia belajar menemukan cinta dalam kehidupan. (17) Jika anak dibesarkan dengan ketentraman, ia belajar berdamai dengan pikiran (Dryden dan Vos, 2002: 104).

Daniel Goleman berpendapat bahwa kecerdasan emosional (*Emotional Intelligence*) jauh lebih penting daripada kecerdasan akademis (IQ) dalam mengembangkan kepribadian yang utuh. Dia mengatakan bahwa kontribusi IQ paling banyak sekitar 20% terhadap keberhasilan hidup sehingga 80% sisanya ditentukan oleh faktor-faktor lain: sehimpunan faktor yang disebut kecerdasan emosional (Goleman, T. T.).

Kiat meningkatkan kecerdasan anak pada tahun-tahun amat penting sejak lahir hingga usia sepuluh tahun, yaitu: (1) Lima puluh persen kemampuan belajar seseorang dikembangkan pada masa empat tahun pertamanya. (2) Tiga puluh persen yang lainnya dikembangkan menjelang ulang tahun kedelapan. (3) Tahun-tahun yang amat penting tersebut meletakkan landasan bagi semua proses belajar di masa depan. (4) Sesudah umur sepuluh tahun, cabang-cabang yang tidak berhubungan akan mati. (5) Anak-anak adalah guru terbaik bagi diri mereka sendiri, dan orangtua adalah guru pertama terbaik mereka. (6) Anak-anak belajar paling cepat dari pengalaman indrawi. Jadi, rangsanglah indra mereka. (7) rumah, pantai, hutan, tempat bermain, kebun binatang, museum, dan daerah petualangan adalah sekolah-sekolah terbaik di dunia. (8) Olahraga sederhana dapat menumbuhkan semangat belajar pada bayi. (9) Bayi tumbuh dengan pola-pola tertentu. Jadi,

kembangkanlah ia berdasarkan pola-pola pertumbuhan tersebut. (10) Belajar apa saja-termasuk membaca, menulis, dan matematika-sebenarnya mengasyikkan (Dryden dan Vos, 2002: 226).

Gambaran pembelajaran di abad 21 dikemukakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada era pengetahuan adalah pendekatan campuran, yaitu perpaduan antara pendekatan belajar dari guru, belajar dari siswa, dan belajar pada diri sendiri. Praktek-praktek pendidikan dan pembelajaran di era pengetahuan semakin tegas memposisikan siswa dan alat bantu pembelajaran, lebih detailnya adalah sebagai berikut:

1. Paradigma belajar melalui proyek-proyek dan permasalahan-permasalahan, inkuiri dan desain, menemukan dan penciptaan
2. Betapa sulitnya mencapai reformasi yang sistemik, karena bila paradigma lama masih dominan, dampak reformasi cenderung akan dipengaruhi oleh paradigma lama
3. Praktek belajar di era pengetahuan lebih sesuai dengan teori belajar modern
4. Praktek pembelajaran tergantung pada piranti-piranti pengetahuan modern seperti komputer dan telekomunikasi (Cintamulya, Jurnal Formatif 1 (2) : 88-89).

Terminologi pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student Centred Learning/ SCL) yang mana SCL ini merupakan hasil dari transisi perpindahan kekuatan dalam proses pembelajaran, dari kekuatan guru sebagai pakar menjadi kekuatan siswa sebagai pembelajar. Perubahan ini terjadi setelah banyak harapan untuk memodifikasi atmosfer pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi pasif, bosan dan resisten. Disini jelas menunjukkan SCL menekankan pada apa yang dilakukan oleh siswa. Gibbs (1995) menjelaskan bahwa SCL merupakan sejumlah karakteristik antara lain 1) keaktifan pembelajar, 2) pengalaman pembelajar, 3) proses dan kompetensi, 4) negosiasi antara pembelajar dan pengajar. Kuncinya terletak pada apa yang dipelajari, bagaimana dan kapan hal tersebut dipelajari dengan output tertentu, apa kriteria dan standar yang digunakan, bagaimana penilaian diberikan dan siapa yang memberikan penilaian tersebut (Alsa, Widhiarso dan Susetyo, 2010: 9).

Manusia memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, seperti halnya gaya belajar yang berbeda. Setiap orang pasti memiliki kecerdasan. Howard Gardner adalah seorang psikolog yang membuat aturan dari delapan jenis kecerdasan berbeda yang diperlihatkan oleh manusia. Menurut Gardner, sebagai manusia kita semua memiliki sejumlah keterampilan untuk memecahkan masalah. Definisi kecerdasan menurut Gardner yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan suatu produk yang bernilai (Rose, C. & Nichols, M. J., 2002: 58). Delapan kecerdasan yang dikemukakan Gardner adalah kecerdasan linguistic (bahasa), kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musical, kecerdasan kinestetik-tubuh, kecerdasan interpersonal (social), kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis (Rose, C. & Nichols, M. J., 2002: 58).

Berdasarkan pengalaman dapat menggambarkan bahwa setiap anak memiliki gaya belajar dan kecerdasan tersendiri yang boleh jadi keduanya muncul karena dipengaruhi oleh pembawaan, lingkungan seperti pengalaman masa kecil maupun pendidikan yang ia tempuh. Pengalaman tersebut ternyata sangat sesuai dengan pendapat Dryden dan Vos (2002: 23) bahwa setiap anak adalah guru dan sekaligus murid, yang dapat menentukan pilihan-pilihan bagaimana cara belajar yang baik dan menyenangkan sesuai dengan watak dan kepribadian, jenis kecerdasan yang paling menonjol serta lingkungannya.

Pengalaman dan penjelasan tersebut sesuai dengan teori filsafat *learning through unfoldment* atau disebut juga *naturalisme-romantic* yang mengatakan, bahwa manusia pada dasarnya adalah baik dan aktif (*good-active*). Melalui alam anak akan berkembang secara wajar. Biarkan anak berkembang sendiri sesuai dengan kodrat alam. Anak harus dijauhkan dari paksaan. Belajar sendiri sesuai dengan minatnya, ia bebas menentukan perbuatannya dan sekaligus bertanggung jawab atas tindakannya. Teori ini dikembangkan oleh J.J. Rousseu, kemudian disusul oleh pembaharu pendidikan dari Swiss, Pestlozzi dan Froebel seorang filosof dari Jerman (Bigge, 1982: 33-34). Rousseu berpendapat, bahwa secara heriditas manusia adalah baik dan mempunyai kemampuan yang perlu dikembangkan secara alamiah. Dia beranggapan bahwa lingkungan yang jelek mampu membuat orang menjadi jelek pula, sebab lingkungan sosial bukanlah alamiah. Rousseu memberi saran, agar guru memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mandiri, sehingga memungkinkan

mereka berkembang secara wajar dan alamiah, baik perasaan, naluri maupun kesadaran mereka.

F. Anak Belajar Bahasa dan Menulis

Tony Buzan, ahli psikologi dari Inggris, mengatakan, "Pada saat seorang anak dilahirkan, ia sebenarnya benar-benar brilian. Hanya dalam dua tahun, daya-serap bahasanya jauh lebih baik daripada seorang doktor di bidang apa pun. Dan dia telah dapat menguasainya pada usia tiga atau empat tahun" (Bloom, 1964: 37).

Fakta sederhana tentang belajar Bahasa Inggris, yaitu: (1) Bahasa Inggris memiliki 550.000 kata. (2) 2.000 kata digunakan dalam 90% pembicaraan pada umumnya. (3) 400 kata digunakan dalam 65% tulisan pada umumnya. (4) Bahasa Inggris memiliki 26 huruf dan 44 jenis bunyi. (5) Cuma ada 70 kombinasi ejaan utama. (6) Separa kata kuncinya adalah fonetik, separonya lagi bukan (Dryden, 1996).

Berdasarkan fakta tersebut, penulis memberikan gambaran bahwa sebenarnya untuk pandai bicara dan menulis bahasa Inggris anak-anak cukup memiliki perbendaharaan sekitar 300 sampai 700 kosa kata dan itu dapat dicapai selama anak sekolah TK dan SD, dengan penjelasan sebagai tabel berikut:

Tabel 8.2

Jumlah Kosa Kata yang Perlu dikuasai Anak-anak Usia TK dan SD

TK		SD						
0 KECIL	0 BESAR	1	2	3	4	5	6	JUMLAH
40	60	80	100	100	100	100	120	700

Mengapa pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia selama ini dianggap gagal? Karena guru-guru tidak memfokuskan pada kemampuan peserta didik untuk dapat menghafal dan menulis sejumlah kosa kata. Selama ini pelajaran bahasa lebih ditekankan pada *grammar* bukan pada pengucapan dan tulisan. Sehingga walaupun anak telah diberi pelajaran bahasa Inggris sejak SD hingga perguruan tinggi kenyataan hingga menjadi mahasiswa sekalipun belum mampu juga berbahasa Inggris. Dengan belajar keberhasilan Pondok Modern Gontor Ponorogo dalam

pembelajaran bahasa Arab dan Inggris karena lebih menekankan pada penguasaan kosa kata dan percakapan bukan pada grammer atau tata bahasanya. Dari tabel di atas dipahami bahwa dengan pembelajaran yang intensif, maka anak sewaktu duduk di kelas 3 SD sudah dapat berbicara bahasa Inggris dengan memiliki sekitar 380 kosa kata dan lulus SD memiliki 700 kosa kata.

Menurut Gordon Dryden dan Colin Rose ada 24 langkah awal untuk mengajari anak-anak cepat mahir menulis, yaitu: (1) Bermain dengan bola besar pada masa merangkak. (2) Susun cangkir plastik untuk anak berusia 9 hingga 18 bulan. (3) Gunakan papan berpasak untuk anak berusia 12 hingga 18 bulan. (4) *Puzzle* sederhana dengan tombol besar untuk anak berusia 18 hingga 24 bulan. (5) Menalikan manik-manik besar untuk anak berusia 18 hingga 24 bulan. (6) *Puzzle* tangan yang lebih rumit sejak usia 2 tahun. (7) Menuangkan beras dari wadah ke wadah, lalu ganti menuang air. (8) Penulisan masa awal. (9) Sering-sering bermain air. (10) Melukis dengan tangan, spons, dan jari. (11) Berganti ke bola kecil. (12) Papan tulis kecil. (13) Makaroni tali antara usia 2 dan 3 tahun. (14) Serbet kertas berlipat dari usia 18 bulan. (15) Menyusun *puzzle* besar pada ulang tahun ketiga. (16) Menggambar di kertas besar mulai usia 3 tahun. (17) Lalu gunakan kertas yang lebih kecil. (18) Kepekaan jari mengenali huruf-huruf timbul. (19) Menyemir sepatu pada usia antara 3 sampai 5 tahun. (20) Menyalin nama sendiri menjelang ulang tahun keempat. (21) Anda menuliskan kisah pertamanya, dan anak menulis dengan menjiplak tulisan Anda. (22) Bantu dia menulis daftar belanja. (23) Bermainlah permainan menulis di komputer pribadi. (24) Dia "keranjingan" menulis sebelum umur 5 tahun (Dryden dan Vos, 2002: 260).

G. Membandingkan Dua Teori Pengembangan Montessori vs Piaget

Maria Montessori, seorang pendidik masa kanak-kanak awal berkebangsaan Italia (1909), dan Jean Piaget, psikolog pengembangan berkebangsaan Swiss, keduanya menyatakan bahwa anak-anak berkembang dengan pola urutan tertentu. Namun, mereka berbeda dalam soal waktu. Piaget percaya bahwa anak-anak memiliki masa khusus "kognitif" atau pengembangan intelektual, saat anak-anak tak mencapai tingkat "operasional konkret" sampai usia tujuh tahun. Namun, Montessori percaya bahwa sementara anak-anak memiliki "masa khusus"

untuk berkembang, mereka harus didorong untuk mengembangkan semua indra mereka sejak umur yang amat muda, dan bahwa belajar mandiri akan didasarkan pada bagaimana indra tersebut berkembang. Jika diringkas perbandingan dua teori masa pengembangan belajar pada usia anak dapat dijelaskan berikut (Dryden dan Vos, 2002: 264):

Tabel 8.3
Perbandingan Teori Montessori dan Piaget

MONTESSORI	PIAGET
Kelahiran hingga usia 3 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Otak pengisap • Pengalaman indriawi 	Periode gerak indriawi sejak kelahiran hingga 2 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh pengetahuan dasar lewat indra.
18 bulan hingga 3 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Koordinasi dan pengembangan otot. • Tertarik pada benda-benda kecil. 	Masa praoperasional, sejak sekitar usia 2 hingga 7 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak atau logika.
2 hingga 4 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan gerakan. • Menaruh perhatian pada kebenaran dan realitas. • Kesadaran akan urutan dalam hal ruang dan waktu. 	
2.5 hingga 6 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan cerapan indriawi. 	Masa operasional nyata, sejak usia 7 hingga 11 tahun: Mulai berpikir logis, menyusun pengetahuan, mengklasifikasikan objek dan memikirkan masalah.
3 hingga 6 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Rentan terhadap pengaruh orang dewasa. 	
3.5 tahun hingga 4.5 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Menulis. 	Masa operasi formal, sejak 11 hingga 15 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak mulai berargumen secara realistis tentang masa depan dan berhubungan dengan abstraksi.
4 hingga 4.4 tahun <ul style="list-style-type: none"> • Indra sentuh. 	
4.5 hingga 5.5 tahun: <ul style="list-style-type: none"> • Membaca. 	
Keseluruhan: <ul style="list-style-type: none"> • Langkah pra-menulis yaitu anak dapat menulis pada usia 5 tahun adalah contoh yang bagus dari sebuah 	Keseluruhan: <ul style="list-style-type: none"> • Piaget mengkalim bahwa membaca, menulis, dan matematika harus ditinggalkan hingga mereka

MONTESSORI	PIAGET
adaptasi-mutakhir metode Montessori dalam praktek.	mencapai usia 7 tahun dan seterusnya: <ul style="list-style-type: none"> • Montessori: jauh lebih awal.

Montessori menyiapkan berbagai materi dan pengalaman sehingga anak "terbelakang" sekalipun dapat dengan mudah belajar menulis, melukis, dan berhitung sebelum mereka masuk sekolah. Dia berhasil dengan brilian; siswa-siswanya yang mengalami kerusakan otak dapat lulus dalam berbagai test standar. Perlu diketahui bahwa riset rintisan Montessori itu dimulai dari anak-anak yang memiliki gangguan otak – dan mereka menyadari bahwa anak-anak ini, setelah diberi stimulasi multisensori, sering dapat melakukan sesuatu lebih baik daripada anak-anak "normal" (Montessori, 1964).

Dalam metode Montessori, seorang anak kecil tidak "diajari" menulis; ia disodori pengalaman konkret tertentu yang membantunya mengembangkan kemampuan "motor" dan kemampuan lainnya yang mengarahkannya ke penemuan kemampuan menulis secara mandiri. Pauline Pertab, ahli metode Montessori dari Auckland, Selandia Baru – menjelaskan, "Pada usia dua setengah tahun, seorang anak didorong untuk menuangkan air dan mengelap, mengembangkan kontrol atas pensil; bekerja dengan bentuk dan pola, menyusuri bagian dalam dan luar dari sebuah gambar; bekerja dengan huruf-huruf yang besarnya 9 cm untuk mendapatkan kepekaan akan bentuk. Eksplorasi ini muncul ketika seorang anak menemukan sendiri bahwa dia dapat menulis.

Sebagaimana telah dibuktikan Maria Montessori pada awal 1900-an, kunci perkembangan anak-anak sangat bergantung pada penyediaan lingkungan yang mendukung bagi seluruh anak-anak untuk mengembangkan bakatnya. Dia menunjukkan secara menyakinkan bahwa jika anak-anak dapat tumbuh di lingkungan yang mendorong perkembangan secara alami dan bertahap, mereka akan berkembang pesat dalam belajar: mereka akan termotivasi dari dalam, belajar mandiri, dengan kepercayaan diri untuk menangani masalah apa pun yang mereka temui dalam hidup.

Ternyata temuan metode yang hebat tersebut belum tersebar ke seluruh penjuru dunia, baru hampir 100 tahun kemudian, metode tersebut dikembangkan di berbagai belahan dunia, termasuk yang mengawali adalah *Montessori International*

di Montana, negara bagian berpenduduk jarang di Amerika Serikat. Disana anak-anak belajar bahasa dan menulis sejak usia dini. Mereka diajarkan bahwa bunyi pengucapan bahasa Inggris dapat ditulis dengan 70 kombinasi huruf sehingga mereka dapat bermain dengan bunyi dan kombinasinya itu.

Mereka tahu bahwa langkah-langkah utama untuk mahir menulis adalah melalui puluhan kegiatan aktivitas pra-menulis sehingga anak-anak mendapatkan banyak pelatihan dalam tahap-tahap tersebut. Mereka tahu bahwa musik dan irama sangatlah penting dalam belajar sehingga kombinasi pendekatan Montessori dengan pendekatan *Doman-Palmer-Hartigan* menjadi salah satu resep kunci dari program yang seimbang. Kombinasi beberapa pendekatan tersebut sangatlah penting bagi pengembangan otak sehingga anak-anak didorong untuk melakukannya setiap hari. Sebelum masuk kelas satu SD, setiap anak sudah dapat berbicara dengan percaya diri, membaca dengan mahir, menulis dengan baik, membuat berbagai cerita, mengeja, berhitung, menjumlah, mengurangi, dan mengalikan.

Di Inggris, gerakan Montessori juga menunjukkan prestasi menonjol dalam pengembangan anak-anak usia dini – sebuah gerakan yang dimotori oleh Kepala London Montessori Center yang energik, Lesley Britton. Montessori Farm School, yang dijalankan oleh Helen Watkins asal Afrika Selatan, di Bracknell, Berkshire, adalah salah satu sekolah terbaik di Inggris. Di Amerika Serikat tercatat sekitar 6.000 TK dan sekolah yang dijalankan di bawah bendera Montessori. Di Selandia Baru 82 persen dari anak 3 dan 4 tahun mengikuti program pendidikan anak-anak, dan pemerintah telah bertekad untuk meningkatkan jumlah ini menjadi 95 persen pada 2001. Demikian juga banyak negara Eropa yang memiliki prosentase serupa dalam jumlah anak-anak di pusat pendidikan prasekolah (Dryden dan Vos, 2002: 263, 265).

Kata Diane Loomans dalam *Full Esteem Ahead*: Seandainya saja saya bisa membesarkan ulang anak saya, yaitu: (1) Seandainya saja saya bisa membesarkan ulang anak saya, Saya akan lebih banyak bermain cat, dan mengurangi main perintah. (2) Saya akan lebih sedikit mengoreksi, dan lebih banyak mengaitkan. (3) Saya akan sedikit menghitung-hitung waktu, dan lebih banyak memperhatikan. (4) Saya akan mengurangi main selidik, dan lebih banyak memperhatikan. (5) Saya akan lebih sering berjalan-jalan, dan lebih sering bermain layang-layang. (6) Saya akan mengurangi bersikap serius, dan lebih serius bermain-main. (7) Saya akan lebih

sering bermain-main di lapangan, dan lebih banyak mengamati bintang-bintang. (8) Saya akan lebih banyak memeluk, dan lebih sedikit membentak. (9) Saya akan tidak banyak melarang-larang, dan lebih banyak mengiyakan. (10) Saya akan lebih dulu membangun harga dirinya, sebelum membangun rumah. (11) Saya akan lebih sedikit mengajarkan cinta akan kekuatan, dan lebih banyak mengajarkan kekuatan cinta (Dryden dan Vos, 2002: 230).

Perkembangan Otak Pada Tahun Awal (0 – 12 tahun), yaitu: (1) **Menjelang kelahiran:** kebanyakan anak memiliki 100 miliar sel otak aktif, dan mereka menjalin sekitar 50 triliun hubungan dengan sel-sel otak lain dan bagian-bagian tubuh lain. (2) **Dalam bulan-bulan awal:** Saat indra bayi bereaksi terhadap lingkungannya, dia mengembangkan hubungan "sinaptik" baru dengan kecepatan yang menakjubkan - hingga 3 miliar per detik. (3) **Dalam 6 bulan pertama:** Bayi akan berbicara dengan menggunakan semua suara di semua bahasa dunia, namun dia kemudian akan belajar berbicara dengan cuma menggunakan suara dan kata-kata yang dia comot dari lingkungan, khususnya dari oranguanya. Otaknya akan membuang keterampilan berbicara dalam bahasa yang tidak dia dengar. (4) **Menjelang usia 8 bulan:** Otak bayi memiliki sekitar 1.000 triliun hubungan (1.000.000.000.000.000)! Sesudah itu jumlah, hubungan mulai menurun – kecuali anak tersebut dihadapkan pada rangsangan lewat semua indranya. (5) **Menjelang usia sekitar 10 tahun:** sekitar separuh hubungan telah mati pada kebanyakan anak, namun masih meninggalkan sekitar 500 triliun yang akan bertahan sepanjang hidup. (6) **Sampai usia 12 tahun:** Otak kini dilihat sebagai spons super yang paling banyak menyerap sejak kelahiran hingga usia sekitar 12 tahun. Selama masa inilah, dan khususnya tiga tahun pertama, dasar-dasar berpikir, bahasa, pandangan, tingkah laku, bakat dan karakteristik lain diletakkan. Lalu, jendela ditutup, dan kebanyakan arsitektur fundamental otak sudah sempurna (Dryden dan Vos, 2002: 266).

Dari penjelasan di atas, baik yang merujuk pada teori Montessori maupun Diane Loomans, maka model-model pendidikan konvensional seperti yang berlangsung selama ini kurang tepat, sebagaimana yang terjadi di TK, SD, MI, TPQ atau pengajian di surau/masjid dimana guru-guru maupun ustadz/kyai sering melakukan bentakan dalam proses pembelajaran. Untuk itu revolusi belajar menawarkan konsep belajar yang menyenangkan bukan menekan jiwa anak.

H. Kesimpulan

Pada hakekatnya dalam setiap saat kehidupan manusia berlangsung proses belajar, baik disadari maupun tidak. Dalam konteks pendidikan, hampir semua aktivitas yang dilakukan anak adalah aktivitas belajar. Segala aktivitas anak mulai: mendengarkan pembicaraan, jalan-jalan ke pasar, ke kebun, tempat ibadah, nonton TV, bermain sendirian, bermain dengan temannya, makan, mandi, melihat gambar, memegang pencil, naik sepeda dan sebagainya; semua merupakan aktivitas belajar. Belajar anak dapat dikatakan berhasil apabila ditandai dengan kemajuan tertentu yang terbentuk dari pola pikir dan berbuat. Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa aktivitas belajar adalah untuk memperoleh kesuksesan dalam pengembangan potensi peserta didik. Beberapa aspek psikologis yang mengiringi aktivitas belajar adalah: motivasi, penguasaan keterampilan dan ilmu pengetahuan serta pengembangan kejiwaan. Dari proses ini diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut sebagai hasil belajar. Tetapi untuk memperoleh hasil yang optimal, maka proses belajar harus dilakukan dengan sadar dan terorganisasi dengan baik dan rapi. Atas dasar ini, maka proses belajar mengandung makna: proses internalisasi sesuatu kedalam diri anak; dilakukan dengan sadar dan aktif dengan segenap panca indera ikut berperan.

Secara logika ketika anak-anak disodorkan dengan berbagai fasilitas hidup seperti pada era global ini tentunya mendorong anak semakin mudah untuk belajar tentang sesuatu, karena begitu banyak sarana yang mendukung terhadap proses belajar tersebut. Pada sisi lain, diluar diri anak terjadi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa khususnya percepatan pada media informasi. Mereka dalam berbagai kesempatan mendapatkan informasi yang begitu mudah dan melimpah, melalui radio, TV, VCD/DVD, internet maupun berbagai media cetak. Kalau seandainya anak-anak hanya belajar secara konvensional maka akan terjadi kesenjangan anak dengan perkembangan iptek yang seharusnya sebagian mereka kuasai sebagai bekal hidup. Untuk mengimbangi perkembangan iptek yang begitu pesat maka dalam dunia pendidikan baik di sekolah maupun di luar kelas, anak-anak perlu diperkenalkan dengan revolusi strategi pembelajaran di abad global yang disebut dengan *model learning revolution*, yaitu revolusi cara belajar cepat. Dua pakar pendidikan global, Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos memperkenalkan berbagai pendekatan bagaimana anak-anak abad sekarang dapat belajar secara cepat, efektif sekaligus menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas. (2012). Perbandingan hasil belajar model cooperative learning dengan model science technology society pada siswa kelas X MAN 1 Model Kota Bengkulu, *Jurnal Exacta*, 1(10):11–16.
- Ahmad, A., dan Prasetyo, J. T. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Airasian, P. W. (1971). *The role of evaluation in mastery learning*. Mastery Learning: Theory and Practice.
- Alexander, B. (2006). Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning?, *Educause Review*, 41(2).
- Alkitab- Kabar Baik. (1986). Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya. (1977). Khadim Alharamain Madinah Munawwarah.
- Alsa, A., Widhiarso, W., dan Sussetyo, Y. F. (2010). *Eksplorasi dan Strategi Regulasi Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berpusat Mahasiswa*, Bagian Pendidikan dan Psikometri Fakultas Psikologi UGM.
- Alsagoff, S. A. (1981). Pengenalan pengajaran individu dengan tumpuan khas kepada modul pengajaran dan modul pembelajaran, *The Asia Pacific Journal of Educators and Education (formerly known as Journal of Educators and Education)*, 3(1):1-12.
- Ambarsari, W., Santosa, S., & Maridi, M. (2013). Penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap keterampilan proses sains dasar pada pelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta, *Pendidikan Biologi*, 5(1).
- Ambarwati, R., Arifin, S., & Sari, D. R. (2016). Pengembangan modul pembelajaran mikro berbasis instructional approach, *Jurnal Penelitian Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2).
- Andriani, D. E. (2010), Mengembangkan profesionalitas guru abad 21 melalui program pembimbingan yang efektif, *Manajemen Pendidikan*, 02(6), Oktober.
- Anggraeni, D. (2011). Peningkatan kualitas pembelajaran ips melalui model pembelajaran kooperatif tipe course review horay pada siswa kelas IV SD

- Negeri Sekaran 01 Semarang, *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2).
- Anita. (2015). Penilaian otentik dalam pengajaran bahasa kedua, *Tazkiya, Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan dan Kebudayaan*, 16(1), Januari-Juni.
- Ardani, M. N. M. (2014). Meningkatkan minat belajar pkn melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD Inpres 3 Tolai, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(3).
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Armawan, D. (2011). Belajar tuntas (mastery learning) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas XI-2 jurusan TKR SMKN 1 Seyegan, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arnyana, I. B. P. (2006). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran inovatif pada pelajaran biologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*, 3(6).
- Arsita, M., & Chusniyah, A. (2015). PUTIK : Puzzle pembelajaran tematik berbasis pendidikan karakter bagi siswa sd kelas atas melalui metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), *LSP Educade Journal*, 1(6), Desember.
- Ashari, A. (2017). Perkembangan era digital perpustakaan di abad modern, *Al-Kuttab: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 4(1):1-15.
- Asriati, N. (2012). Implementasi KTSP dan kendalanya (antara harapan dan kenyataan), *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Astuti, P. P. (2013). Efektivitas metode bermain peran (role play) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak, *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(1).
- Astuti, R., Sunarno, W., & Sudarisman, S. (2012). *Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Sebelas Maret, 51-59.
- Barakatu, A. R. (2007). Membangun motivasi berprestasi: Pengembangan self efficacy dan penerapannya dalam dunia pendidikan, *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 10(1):34-51.

- Baroroh, K. (2011). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2).
- Barr, R. B., & Tagg, J. (1995). From teaching to learning—A new paradigm for undergraduate education. *Change: The magazine of higher learning*, 27(6):12-26.
- Barsuk, J. H., McGaghie, W. C., Cohen, E. R., O’leary, K. J., & Wayne, D. B. (2009). Simulation-based mastery learning reduces complications during central venous catheter insertion in a medical intensive care unit, *Critical Care Medicine*, 37(10): 2697-2701.
- Benjamin S. Bloom. (1964). *Stability and Change in Human Characteristics*. John Wiley.
- Benyamen S. Bloom. et.al. (1974). *Taxonomy of Education Objective, The Classification of Education Goal*. New York: David McKey.
- Berns, R. G., & Erickson, P. M. (2001). *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. The Highlight Zone: Research@ Work No. 5.
- Bigge, M. L. (1982). *Learning Teories for Teacher*. New York: Harper & Row.
- Block, J. H., & Burns, R. B. (1976). Mastery learning, *Review of Research in Education*, 4(1), 3-49.
- Bruce, J. Et al. (2000). *Models of Teaching*. 6th Ed. London: Allyn & Bacon.
- Budimansyah, et.all. (2009). *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Ganesindo.
- Candiasa, I. M. (2002). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap kemampuan memprogram computer, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(3).
- Chrisnajanti, W. (2002). Pengaruh program remedial terhadap ketuntasan belajar siswa, *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1(1), 81-86.
- Cintamulya, I. (2015). Tinjauan tentang teknologi dan pembaruan pendidikan di era pengetahuan, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 1(2).
- Cobern, W. W. (1993). Contextual constructivism: The impact of culture on the learning and teaching of science, *The practice of constructivism in science education*, Lawrence Erlbaum:51-69.
- Danim, S. (2002). *Inovasi Pendidikan: Dalam Upaya Meningkatkan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Daud, M. F., Saam, Z., Sukendi, & Nizar, S. (2015). Islam and the environment: education perspective, *Al-Ta'lim*, 22 (2), Juli: 96-106.
- De Bono, E. *Pencipta Berpikir Lateral*, Wawancara audio, Radio, Auckland, Selandia Baru.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tuntas (Mastery-Learning)* Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Deporter, B. Reardon, M., dan Singer-Nourie, S. (2002). *Quantum Teaching*. Allyn and Bacon, 160 Gould Street, Needham Heights, MA 02194, AS dalam Gordon Dryden dan Jeannette Vos.
- Dewi, N. L., Dantes, N., & Sadia, I. W. (2013). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap sikap ilmiah dan hasil belajar IPA, *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Dasar*, 3.
- Dharma, S. (2008). Pembangunan pendidik tenaga kependidikan menghadapi tantangan abad 21. *Science Teacher*, 28(2):183-192.
- Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Diknas.
- Dryden, G. (1996). Diadaptasi dari presentasi *slide* pada konferensi The Peoples Network Mastermind, Dallas, Texas, Juni.
- Duit, R., & Treagust, D. F. (2003). Conceptual change: a powerful framework for improving science teaching and learning, *International Journal of Science Education*, 25(6), 671-688.
- Dwi, I. M., Arif, H., & Sentot, K. (2013). Pengaruh strategi problem based learning berbasis ICT terhadap pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah fisika, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1).
- Encarta Reference Librari Premium. (2005). Redmond, WA: Microsoft Encarta.
- Enoh, M. (2016). Implementasi contextual teaching and learning (ctl) dalam kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran geografi SMU/MA, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1).
- Erman. (2008). Model belajar dan pembelajaran berorientasi kompetensi siswa, *Educare Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 5(2), Februari.

- Fabun, D. (1970). *Three Roads To Awareness*, Terbitan Glencoe Press, Beverly Hills, California, AS.
- Fitriani, A. (2013). Learning styles and strategies in second language learning: theoretical review, *Cendekia*, 11(2), Desember.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*, Basic Books.
- Gates, B. (1995). *The Road Ahead*, Viking Penguin.
- Gendler, M. E. (1992). *Learning & Instruction; Theory Into Practice*. New York: McMillan Publishing.
- Gibbs, G. (1995). *Assessing Student Centred Courses*. Oxford: Oxford Centre for Staff Learning and Development.
- Glynn, S. M., & Winter, L. K. (2004). Contextual teaching and learning of science in elementary schools, *Journal of Elementary Science Education*, 51-63.
- Goldschmid, B., & Goldschmid, M. L. (1973). Modular instruction in higher education: A review, *Higher education*, 2(1):15-32.
- Goleman, D. (1996). *Emotional Intelligence: why it can matter more than IQ* (London, Bloomsbury)
- Guskey, T. R. (1988). Teacher efficacy, self-concept, and attitudes toward the implementation of instructional innovation, *Teaching and teacher education*, 4(1):63-69.
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change, *Teachers and Teaching*, 8(3):381-391.
- Hainstock, E. G. (1997). *The Essential Montessori*, Ringkasan Plume/Penguin, berisi ringkasan yang bagus mengenai sejarah, kritik, dan prinsip-prinsip Montessori.
- Halim, A. (2012). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar fisika siswa SMP N 2 Secanggang Kabupaten Langkat, *Jurnal Tabularasa*, 9(2):141-158.
- Hall, C. S., & Lidzey, G.. (2005). *Teori-Teori Psiko Dinamik (Klinis)*, Jakarta: Kanisius.

- Hamalik, O.. (1990). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Harsono, B. S., & Samsudi. (2009). Perbedaan hasil belajar antara metode ceramah konvensional dengan ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem, *Jurnal PTM*, 9(2).
- Haryono, A. (2009). Authentic assessment dan pembelajaran inovatif dalam pengembangan kemampuan siswa, *JPE*, 2(1).
- Hayat, B. (2004). Penilaian kelas (classroom assessment) dalam penerapan standard kompetensi, *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(3):108-112.
- Hernawan, A. H. (2008). Makna ketuntasan dalam belajar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(2).
- Hernowo. (2002). Pengantar Penerbit dalam *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*, *Belajar Akan Efektif Kalau Anda Dalam Keadaan "Fun" Bagian I*. Penerjemah: Worl ++ Translation Service. Cet. III. Bandung: Kaifa.
- Hoffman, K. G., & Donaldson, J. F. (2004). Contextual tensions of the clinical environment and their influence on teaching and learning, *Medical education*, 38(4):448-454.
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology*. New Yuork: McGraw-Hill Book Company
- Ibrahim, R., dan Sukmadinata, N. S.. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imai, M., *Kaizen: The Key to Japan's Competitive Success*. Random House, 201 East 50th St., New York, NY 10022, AS.
- Isa, A. (2016). Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).
- Ismaimuza, D. (2013). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis siswa smp melalui pembelajaran berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif, *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, 63(2):33–37.
- Isrona, L. (2015). Decription of Students' Learning Style, *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(2).

- Iswanto, Yun (2016) Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Memperkuat Teknologi. *Institusi Pendidikan Tinggi di Era Digital: Pemikiran, Permodelan dan Praktek Baik*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan:7-24.
- J.J. Hasibuan, & Mujiono.(2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 1-5.
- Khosasih, A. (2015). Perancangan ensiklopedia digital ilmu pengetahuan umum pembelajaran para penemu di dunia berbasis multimedia, *Jurnal Skripsi STMIK TIME*, 1(3).
- Kisworo, B., Ilyas & Kriswanto, H. D. (2016). Model pembelajaran partisipatif melalui teknik pendampingan terhadap tugas diskusi kelompok mahasiswa dalam membentuk karakter santun berdiskusi, *Journal of Nonformal Education*, 2 (1).
- Komalasari, K. (2011). Kontribusi pembelajaran kontekstual untuk pengembangan kompetensi kewarganegaraan peserta didik SMP di Jabar, *MIMBAR, Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 27(1):47-55.
- Kulik, C. L. C., Kulik, J. A., & Bangert-Drowns, R. L. (1990). Effectiveness of mastery learning programs: A meta-analysis, *Review of Educational Research*, 60(2):265-299.
- Kurniawati, I. D., & Diantoro, M. (2014). Pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing integrasi peer instruction terhadap penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 10(1).
- Kuspriyanto, B., & Siagian, S. (2013). Strategi pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar fisika, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1):134-258.
- Kwartolo, Y. (2007). Mengimplementasikan KTSP dengan pembelajaran partisipatif dan tematik menuju sukacita dalam belajar (Joy in Learning), *Jurnal Pendidikan Penabur*, 6(9):66-80.

- Lee, T. T., & Osman, K. (2012). Interactive multimedia module with pedagogical agents: Formative evaluation. *International Education Studies*, 5(6), 50.
- Lidinillah, D. A. M. (2008). Strategi pembelajaran pemecahan masalah di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10:1-5.
- M. Zaim. (2013), Asesmen Otentik: Implementasi dan permasalahannya alam pembelajaran bahasa inggris di sekolah menengah, *Proceeding of The International Seminar on Language and Arts (Isla-2)*, FBS Universitas Negeri Padang,.
- Makmun, A. B. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosda Karya Remaja.
- Mardiyan, R. (2012). Peningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas xi IPS 3 SMA negeri 3 Bukittinggi dengan metode bermain peran (role playing), *Pakar Pendidikan*, 10(2), 151-162.
- Maretasari, E., & Subali, B. (2012). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis laboratorium untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 1(2).
- Mas'udi, (2013). Akomodasi nilai-nilai keislaman dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah, *Elementary*, 1(1), Juli-Desember.
- Masaaki, I. (1986). Kaizen: The key to Japan's competitive success. *New York, Ltd: McGraw-Hill*.
- Mohtar, L. E., & Phang, F. A. (2013). Comparison between characteristics of creativity in physics practical work and physics innovative project among pre-service physics teacher, *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 63 (2):85–89.
- Montessori, M. (1964). *The Montessori Method*, Schocken Books, 1964: diterbitkan pertama di Inggris pada 1912.
- Montgomery, S. M., & Groat, L. N. (1998). *Student learning styles and their implication for teaching* (Vol. 10). Centre for Research on Learning and Teaching, University of Michigan.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Muslih, I., & Mustakim, H. (2014). Strategi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di MI Annidzom Babadan Tengger Lor Kunjang Kediri, *Al Ta'dib*, 4(1), Juli.
- Naisbitt, J., & Aburdene, P.. (1990). *Megatrends 2000*. Penerjemah, Drs. F.X. Budijanto. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Nashar (2015). Pengaruh metode pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah siswa, *Jurnal "Candrasangkala"*, 1 (1), November.
- Nasution, S. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nawi, A., Zakaria, G. A. N., Hashim, N., & Ren, C. C. (2015). Penilaian kualiti modul IPBL: aspek kesahan dan kebolehpercayaan, *Journal of Quality Measurement and Analysis*, 11(2), 1-10.
- Ningsih, K. (2012). Efektivitas model pembelajaran arias berbasis contextual teaching and learning dalam meningkatkan pencapaian kompetensi dasar sains pada siswa SMP Kota Pontianak, *Jurnal Guru Membangun*, 24(2).
- Nordin, A. (2013). Students' characteristics as indicator for effective teaching, *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 63:2 (2013), 21–26.
- Nurhayati, T. (2016). Pembelajaran psikologi pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah, *Al Ibtida*, 3 (1), Juni.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Oviyanti, F. (2013). Tantangan pengembangan pendidikan keguruan di era global, *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), Oktober.
- Peniati, E. (2012). Pengembangan modul mata kuliah strategi belajar mengajar ipa berbasis hasil penelitian pembelajaran, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- Peters. T. (2002). *The Circle of Innovation*. New York: Alfred A. Knopf.
- Polapa, I. (2015). Pengembangan model pembelajaran partisipatif andragogis untuk meningkatkan hasil belajar warga belajar, *Jurnal Irfani*, 11 (1), Juni.
- Printina, B. I. (2017). Penggunaan sumber belajar digital exelsa moodle dan komik toondo dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah, *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 7(2), 57-67.

- Purwanto, A. (2012). Kemampuan berpikir logis siswa SMA Negeri 8 kota Bengkulu dengan menerapkan model inkuiri terbimbing dalam pembelajaran fisika, *EXACTA*, 10(2), 133-135.
- R. Andi Ahmad Gunadi, (2014). Pengaruh strategi pembelajaran dan konsep diri terhadap hasil belajar mata kuliah ilmu pendidikan, *Jurnal Ilmiah Widya*, 2(3), Agustus-Oktober.
- Rahman, A. (2012). Pendidikan Agama Islam dan pendidikan Islam-tinjauan epistemologi dan isi-materi, *Jurnal Eksis*, 8(1).
- Rapi, N. K. (2008). Implementasi model pembelajaran inkuiri terpimpin dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Singaraja, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*, 41(1), 170-185.
- Ratna Tiharita S, (2016). Pemanfaatan teknik kerjasama kolaboratif pada mata pelajaran ekonomi guna meningkatkan berpikir kritis siswa, *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 3 (1).
- Rivera, G. A. (2015). Penggunaan strategi pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar ipa tentang sifat-sifat benda bagi anak tunanetra kelas III, *Jurnal Pendidikan Khusus UNESA* (Universitas Negeri Surabaya).
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan Keenam. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rofiq, M. N. (2010). Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Falasifa*, 1(1), 1-14.
- Rustaman, N. Y. (2005). *Perkembangan penelitian pembelajaran berbasis inkuiri dalam pendidikan sains*. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional II Himpunan Ikatan Sarjana dan Pemerhati Pendidikan IPA Indonesia Bekerjasama dengan FPMIPA. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 22-23.
- Sadia, I. W. (2008). Model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (suatu persepsi guru), *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*, 2 (41), April.
- Sadia, I. W. (2008). Model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (suatu persepsi guru), *Jurnal pendidikan dan pengajaran UNDIKSHA*, 2(2):19-237.

- Sadia, I. W. (2008). Model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (suatu persepsi guru), *Jurnal pendidikan dan pengajaran Undiksha*, 2(2), 19-237.
- Sahrudin, A. (2014). Implementasi strategi pembelajaran *discovery* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa SMA, *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 2(1).
- Santinah, (2016). Konsep strategi pembelajaran dan aplikasinya, *Holistik: Journal for Islamic Social Sciences*, 1(1)..
- Sari, M. (2016). Blended learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi, *Ta'dib*, 17(2):126-136.
- Sariah, (2012). Kegiatan belajar partisipatif, *Jurnal Pemikiran Islam*; 37 (1), Januari-Juni.
- Satriani, I., Emilia, E., & Gunawan, H. (2012). Contextual teaching and learning approach to teaching writing, *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 2(1):10-22.
- Seiler, D. (2011). Age and learning style in the adult learner, *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, 7(2), December.
- Shumway, R. (1980). *Research in Mathematics Education*. NCTM.
- Siagian, S. (2012). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Teknologi pendidikan*, 5(1):193-208.
- Sidin, U. S. (2012). Penggunaan microsoft power point sebagai media pembelajaran yang efektif dengan pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL). *Homeec: Jurnal Teknologi Kerumahtanggaan*, 10(1), Nov:1114-1128.
- Sidiq, M. (2012). Upaya peningkatan keaktifan belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar (segi empat) melalui penerapan model participative teaching and learning (PTK di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gatak Sukoharjo), *Disertasi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini, *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, edisi khusus, (2).
- Sivasubramaniam, P. (2013). Realising values through a probability activity, *Jurnal Teknologi (Social Sciences)* 63:2.

- Skillbeck, M. (1976). *School Based Curriculum Development and Teacher Education*. Mimeograph: OECD.
- Slameto, (2013). *Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Menuju Guru Abad 21 Melalui Pelatihan Model "Training and Development Personnel" Beserta Faktor Penentu Keberhasilannya*, Makalah Disampaikan dalam Seminar Nasional "Politik Pendidikan Nasional Dalam Tantangan" Program Pascasarjana UNY 5 Oktober 2013.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1987). Mastery learning reconsidered, *Review of Educational Research*, 57(2), 175-213.
- Suciana, I. (2016). Penerapan Strategi Belajar Tuntas (Mastery Learning) Untuk Pencapaian Standar Kompetensi dalam Pelajaran Ekonomi di SMA IT YAPIRA Medang Kabupaten Bogor, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sudarsana, I. K. (2017). Peningkatan mutu Pendidikan Agama Hindu melalui efektivitas pola interaksi dalam pembelajaran di sekolah, *Prosiding Semaya* 2, 134-142.
- Sudiarta, I., & Putu, G. (2007). Penerapan strategi pembelajaran berorientasi pemecahan masalah dengan pendekatan metakognitif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah statistika matematik I tahun 2006/2007, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*, 40(3), 590.
- Sudjana S. D. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sudjana, N. (1989). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suhartono., Sukiniarti, dan Ediwarman, H. (2013). Pemodelan pembimbingan praktik pemantapan kemampuan profesional (PKP) pada Mahasiswa S1

- PGSD-UT melalui lesson study, *Laporan Penelitian*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka, Maret.
- Suharyono dkk. (1991). *Strategi Belajar Mengajar I*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono, H. (2009). Pengembangan model pembelajaran terpusat pada mahasiswa (student centered) dan bersifat contextual teaching and learning (CTL), *Jurnal JPE*, 2.
- Sun, L. K., & Fah, L. Y. (2013). Perbandingan pola pembelajaran kontekstual dan tahap pemahaman konsep sains pelajar sekolah menengah rendah di Malaysia dan Singapura, *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 63(2):91–96.
- Sunhaji, (2008). Strategi pembelajaran: konsep dan aplikasinya, *Insania*, 13 (3), Sep-Des.
- Supriawan, D., dan Surasega, A. B. (1990). *Strategi Belajar Mengajar* (Diktat Kuliah). Bandung: FPTK-IKIP Bandung.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8(1), Maret:83-98.
- Sutjiono, T. W. A. (2005). Pendayagunaan media pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Penabur*, 4(4), 76-84.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Thamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. G. (2017). Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang, *Al-Ta'lim Journal*, 24(1), February:60-66.
- Tilaar, H. A. R. (1994). *Manajemen Pendidikan Nasional, Kajian Pendidikan Masa Depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik, *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), November:209-215.
- Triyono, M. B. (2017). Tantangan revolusi industri Ke 4 (14. 0) bagi pendidikan vokasi, *Proceeding Semnasvoktek*, 2, 1-5.

- Udin S. Winataputra, dkk. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Uno, B. H. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, T., Wahyuni, D., & Hariyadi, S. (2014). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif siswa (siswa kelas VIII semester gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo tahun ajaran 2012/2013), *Jurnal Edukasi*, 1(1), 5-9.
- W. Gulo. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R, *Journal of Innovative Science Education*, 1(1).
- Waluyo, M. E. (2014). Revolusi gaya belajar untuk fungsi otak, *Nadwa*, 8(2):209-228.
- Wayne, D. B., Butter, J., Siddall, V. J., Fudala, M. J., Wade, L. D., Feinglass, J., & McGaghie, W. C. (2006). Mastery learning of advanced cardiac life support skills by internal medicine residents using simulation technology and deliberate practice, *Journal of General Internal Medicine*, 21(3), 251-256.
- Wen Haw Chen. (2013) Development of teaching and learning materials for geometry through problem-based learning model, *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 63:2, 123–127.
- White, J. (1990). *Educational and The Good Life*. London: Educational Studies. Kogan Page.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Media Prenada.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel, WS. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Wiratmoko, C. (2017) *Digitalisasi Pembelajaran Seni Budaya: Pembelajaran Motif Batik di SMA Negeri 2 Surabaya*. In Seminar Nasional Seni dan Desain, Universitas Negeri Surabaya: 407-416.
- Yamin, M. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Yensy, N. A. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe examples non examples dengan menggunakan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP N 1 Argamakmur, *EXACTA*, 10(1), 24-35.
- Yuniastuti, E. (2016). Peningkatan keterampilan proses, motivasi, dan hasil belajar biologi dengan strategi pembelajaran inkuiri terbimbing pada siswa kelas VII SMP Kartika V-1 Balikpapan, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1).
- Yusof, R., Othman, N., & Karim, F. (2005). Strategi pembelajaran pengalaman berasaskan model kolb dalam pendidikan perakaunan, *Jurnal Pendidikan*, 30, 113-128.
- Yusustria. (2017). Profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, *Jurnal Curricula*, 2(1).
- Zimmerman, B. J., & Dibeneditto, M. K. (2008). Mastery learning and assessment: Implications for students and teachers in an era of high-stakes testing, *Psychology in the Schools*, 45(3):206-216.
- Zulfahmi HB. (2013). Indikator pembelajaran aktif dalam konteks pengimplementasian pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM), *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(4), Februari: 278-284.
- Zulkifli M,. (2013). Model pembelajaran pai berbasis tik yang valid dan praktis pada SMA Negeri 4 Kota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara, *Jurnal Al-Ta'dib*, 6 (2), Juli-Desember.
- Zulkipli, Z., Efendi, M., & Sihkabuden, S. (2016). Pengembangan modul sistem keamanan jaringan berbasis simulasi CISCO, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3):399-408.

BIODATA PENULIS

Dr. MULYONO, M.A. lahir pada Sabtu, 26 Juni 1966 di desa Prayungan Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo Jawa Timur. Putra ketujuh dari sepuluh bersaudara keluarga Bapak Sangkrah (Almarhum) dan Ibu Parti. Istri: Efy Setiawati Atanjungani, Lc, dari keluarga Pondok Wali Sanga Ngabar Ponorogo. Anak: Ahmad Qoid Kusuma, Safura Saidah, dan Aziz Hadi Kuncoro. Alamat rumah: Jl. Pisang Agung 52 Dieng Malang, (0341) 552108, HP. 081-334691166. Alamat kantor: Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang, Jl. Gajayana N0. 50 Malang. Email: mulyonouin@gmail.com.

Menamatkan pendidikan formalnya dari SDN Prayungan I tahun 1981, kemudian tamat dari SMPN I Sawoo pada tahun 1984, lulus dari MTs & Aliyah Al-Islam Jorsan Ponorogo tahun 1989, menyandang gelar Sarjana Strata I (S.Ag) dari Jurusan Kependidikan Islam STAIN Malang tahun 1999 serta menyelesaikan Program Pascasarjana S2 Program Studi Manajemen Pendidikan Islam dari UIN/dh. STAIN Malang tahun 2002. Menyandang gelar doktor dalam bidang Manajemen Pendidikan dari UPI Bandung pada 28 April 2011.

Sedang pendidikan nonformal yang pernah diikuti yaitu Madrasah Diniyah (pengajian malam) di Masjid Gampeng Desa Prayungan (1978-1983), Pondok Pesantren Jalen Mlarak (1988-1989), KMD/CADIK (1987), Kursus Mengetik (1990), Kursus Komputer (1996), Metode Baca Tulis Al-Qur'an dan Pengelolaan TPA/TPQ (1992, 1993, 1994, 1996), serta berbagai pelatihan dan workshop kewirausahaan, kepemudaan, dan mubaligh di Ponorogo antara tahun 1991-1995, dan di Malang antara 1995 s.d 2004 serta berbagai kegiatan ilmiah khususnya workshop penelitian 2006-2008. Kursus Bahasa Inggris di Balai Bahasa dan SPS UPI pada November 2009 s.d Maret 2010, *Academic Writing* di *National University of Singapore* (NUS) pada November 2010.

Pengabdian dan karier dimulai sebagai pengajar di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Brajan di Ponorogo (1985-1987), Mengajar di Madrasah Ibtidaiyah & Tsanawiyah Sabilul Muttaqin Parit Sei Dungun Sanglar Pulau Kijang Kabupaten Indragiri Hilir Riau (1989/1990); Mengajar/Jabatan Wakil Kepala MA di Madrasah Tsanawiyah & Aliyah Pondok Modern Nurul Firdaus Desa Manggaras

Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan Jawa Tengah (1990/1991); Mengajar/jabatan terakhir Wakil Kepala di MTs Al-Imam Desa Prayungan Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo (1991-1995); Mengajar di SMP Ma'arif 9 Desa Grogol Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo (1991-1995); Pendiri/Pengelola Lembaga TKA/TPA Dusun Brajan Desa Prayungan Kecamatan Sawoo (1992-1995); Asisten Dosen di STAIN Malang (1999 – 2004); Dosen Tetap Fakultas Tarbiyah UIN Malang (2005–sekarang); serta Staf Lembaga Penelitian UIN Malang (2005 –2008); Sekretaris Double Degree Program UIN Maliki Malang (2011).

Kegiatan penelitian yang pernah dilakukan: (1) *Pemilihan Saluran Distribusi Barang-Barang Komsumsi Kepada Anggota dan Non Anggota Untuk Meningkatkan Volume Penjualan Di KPRI Universitas Negeri Malang* (Penelitian Individu, 2005); (2) *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah (MA) Melalui Model Social Recontruction Untuk Pendidikan Anti Korupsi*. Kerjasama Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan Departemen Agama RI dengan Lembaga Penelitian UIN Malang (sebagai Anggota, 2006); (3) *Penyelenggaraan Madrasah Diniyah Takmiliyah*. Kerjasama: Direktorat Pendidikan Diniyah Dan Pesantren Ditjen Pendidikan Islam Depag RI dengan Lembaga Penelitian UIN Malang (sebagai Anggota, 2006). Penelitian PAR: *Optimalisasi Peran Pesantren Baiturrahim Dalam Pemberdayaan Masyarakat Petani Apel Di Desa Pandansari Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang*. Kerjasama Direktorat Pendidikan Tinggi Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI dengan Lembaga Penelitian UIN Malang (sebagai Anggota, 2007). *Kajian Nilai Pendidikan Islam Dalam Teks Tembang Macapat- Studi Nilai Pendidikan Berbasis Kultural* (Penelitian Kompetitif Individu Lemlit UIN Malang, 2007), *Integrasi Konsep Pendidikan Islam dan Pendidikan Global* (Lemlit UIN Malang, 2009), *Peran Akreditasi Dalam Meningkatkan Mutu Madrasah* (Lemlit UIN Malang, 2010). dll.

Buku yang pernah ditulis: *Manajemen Administrasi dan Organisasi Pendidikan* (Ar-Ruzz Media Yogyakarta, 2008); *Psikologi Agama Dalam Perspektif Islam* (Penulis Kedua, UIN Press Malang, 2008); *Educational Leadership* (UIN Press Malang, 2009); *Kajian Ilmu Kalam/Tauhid* (Penulis Pertama, UIN Press Malang, 2010), *Konsep Pembiayaan Pendidikan* (Ar-Ruzz Media Yogyakarta, 2010); *Ilmu Perbandingan Agama* (Penulis Kedua, Pustaka Sayid Sabiq Indramayu, 2010), *Visi Tarbiyah Melahirkan*

Pendidik Ulul Albab (Penulis Kedua, Husqon Press Malang, 2010), *Bimbingan dan Konseling Religius* (Penulis Kedua, Ar-Ruzz Media Yogyakarta, 2010), serta menulis sekitar 23 judul artikel yang dimuat dalam berbagai jurnal (UIN Malang, STAIN Pamekasan, STAIN Solo, IAIN Jambi, STAIN Ponorogo, Unesa Surabaya, dll. pada periode 2006 s.d. akhir 2010).

Pengalaman kunjungan ke luar negeri: Singapura, Thailand, dan Malaysia (November-Desember 2010).

Ismail Suardi Wekke, MA., Ph.D. dilahirkan di Camba, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Sejak 2011 dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong sebagai Aparatur Sipil Negara. Ketika berstatus sebagai dosen kontrak STAIN Sorong mulai Juni s.d. Desember 2010 diamanahi sebagai Kepala Pusat Penjaminan Mutu dan Kepala Pusat Bahasa. Kedua amanah tersebut diemban sampai Mei 2012. Adapun kepala Pusat Penjaminan Mutu dilaksanakan sampai selama 2012-2016. Kemudian dilantik pada posisi yang sama September 2016, selanjutnya menjalankan amanah sebagai Kepala Unit Teknologi Informasi dan Pangkalan Data STAIN Sorong Februari 2017 s.d. Januari 2018.

Pendidikan formal diselesaikan berturut-turut, Sekolah Dasar Inpres No. 3 Tobonggae (1989), Sekolah Menengah Pertama IMMIM (1992), dan Sekolah Menengah Atas (1995). Sementara pendidikan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Alauddin Ujungpandang (1999), Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang (2002), dan Universiti Kebangsaan Malaysia (2009).

Bergabung dalam tim peneliti di Linkoping University, Swedia, dalam topik migrasi 2013-2017, selanjutnya topik kesehatan dan keberagaman sejak 2018. Begitu pula sebelumnya bersama dengan tim peneliti Universiti Sultan Zainal Abidin, Malaysia dalam topik Keberagaman Masyarakat Kajang (2016). Publikasi tulisannya terbit di beberapa jurnal diantaranya Jurnal Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta; Jurnal El Harakah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang; Jurnal Miqot, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Kegiatan pengabdian masyarakat selama berada di Kota Sorong, Papua Barat antara lain Wakil Direktur Pesantren Nurul Yaqin (2014-2018), pengurus di

Lembaga Pengembangan Tilawatil Quran Kota Sorong, dan Majelis Ulama Indonesia DPD Kota Sorong.

Hakikat kotak hitam (black box) mutu pendidikan ada di ruang kelas, lebih khusus ada pada proses pembelajaran. Mutu pendidikan dapat tercapai apabila terjadi proses pembelajaran yang efektif di setiap jenis dan jenjang pendidikan. Pembelajaran yang efektif apabila proses belajar mengajar tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan rencana. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang efektif adalah yang menetapkan kriteria target dan guru melakukan pengukuran pencapaian. Jadi, pembelajaran yang efektif itu jika pelaksanaannya terdapat instrumen untuk mengukur keberhasilan dan melaksanakan pengukuran. Kaidah yang berlaku dalam penerapan standar pembelajaran dinyatakan efektif jika menggunakan strategi dan metode yang bervariasi. Jika kebervariasian strategi dan metode pembelajaran menjadi ciri efektifnya guru mengajar, maka guru yang profesional harus ditandai dengan menguasai sejumlah strategi dan metode yang beragam serta mampu mengaplikasikannya di lapangan.

Pekerjaan itu baru sempurna dinyatakan efektif jika benar-benar memfasilitasi peserta didik belajar untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Dengan revolusi strategi pembelajaran di abad global yang disebut dengan model learning revolution, yaitu revolusi cara belajar cepat maka guru diharapkan mampu menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang cepat, efektif sekaligus menyenangkan.

Penerbit Gawe Buku
(CV. Adi Karya Mandiri)
Modinan, Pedukuhan VIII, RT34/RW16,
Brosot, Galur, Kulon Progo
Daerah Istimewa Yogyakarta - 55661
☎ 08562866766
✉ adikaryamandiri86@gmail.com

