

# PENGANTAR STRATEGI PEMBELAJARAN



Buku Bunga Rampai Pengantar Strategi Pembelajaran ini berisi mengenai pemahaman dasar tentang strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Buku ini terdiri dari 8 bab, di antaranya Teori-teori Belajar dan Pembelajaran, Pola, Prinsip, dan Kriteria Memilih Strategi Pembelajaran, Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), Metode Pembelajaran, Model Pembelajaran, Pengelolaan Kelas, Asesmen Proses Belajar Mengajar, Keberhasilan Belajar Mengajar.

Berkaitan dengan judul buku tersebut, di dalamnya dibahas mengenai strategi pembelajaran yang dapat diterapkan ketika mengajar. Saat pembelajaran tentunya dibutuhkan hal-hal yang mendukung, seperti pola, prinsip, maupun strategi pembelajaran yang dipilih. Selain itu, adanya metode pembelajaran, model pembelajaran, dan pengelolaan kelas yang baik akan membuat kelas menjadi lebih hidup. Kemudian, terdapat juga pemahaman tentang asesmen proses belajar mengajar yang tentunya berkaitan dengan keberhasilan dalam belajar mengajar dari strategi yang diterapkan oleh pendidik dan kemampuan menerima oleh pelajar. Oleh karena itu, buku mengenai pengantar strategi pembelajaran ini dapat dijadikan panduan dalam proses pembelajaran di kelas.



PENERBIT LAKEISHA

Jl. Jatinom Boyolali,  
Srikaton, Rt.003, Rw.001,  
Pucangmiliran, Tulung,  
Klaten, Jateng, Indonesia 57482  
Email : [penerbit\\_lakeisha@yahoo.com](mailto:penerbit_lakeisha@yahoo.com)  
HP/WA : 08989890862  
Website : <http://www.penerbitlakeisha.com/>



SCAN ME

ISBN 978-623-420-291-5



9 786234 202915



# PENGANTAR STRATEGI PEMBELAJARAN

Editor: Intan Kusumawati, S. Pd., M. Pd.



Wilda Susanti, Yeka Hendriyani, Hazairin Nikmatul Lukma,  
Rudi Mulya, Karmila Suryani, Arden Simeru,  
Panyahuti, Gusrio Tendra, Sutomo

*Bunga Rampai*

PENGANTAR STRATEGI  
PEMBELAJARAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Wilda Susanti, Yeka Hendriyani, Hazairin Nikmatul Lukma,  
Rudi Mulya, Karmila Suryani, Arden Simeru, Panyahuti,  
Gusrio Tendra, Sutomo

*Bunga Rampai*

# PENGANTAR STRATEGI PEMBELAJARAN



Penerbit Lakeisha  
2022

**Bunga Rampai**  
**PENGANTAR STRATEGI PEMBELAJARAN**

Penulis:

**Wilda Susanti, Yeka Hendriyani, Hazairin Nikmatul Lukma, Rudi Mulya, Karmila Suryani, Arden Simeru, Panyahuti, Gusrio Tendra, Sutomo**

Editor: Intan Kusumawati, S.Pd, M.Pd

Layout: Yusuf Deni Kristanto, S.Pd.

Desain Cover: Tim Lakeisha

Cetak I Agustus 2022

15,5 cm × 23 cm, 126 Halaman

ISBN: 978-623-420-291-5

Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha  
(**Anggota IKAPI No.181/JTE/2019**)

Redaksi

Srikaton, RT 003, RW 001, Pucangmiliran,

Tulung, Klaten, Jawa Tengah

Hp. 08989880852, Email: [penerbit\\_lakeisha@yahoo.com](mailto:penerbit_lakeisha@yahoo.com)

Website: [www.penerbitlakeisha.com](http://www.penerbitlakeisha.com)

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

# • KATA PENGANTAR •

Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Begitu juga dengan cara belajar, setiap orang belajar pun juga berbeda. Setiap pembelajar bisa belajar sendiri dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, pembelajar harus bisa menyelesaikan sendiri setiap tugas yang diberikan bukan dibebankan kepada orang lain seperti saudara, orang tua, ataupun teman sehingga bisa mengasah keterampilan mereka. Ini berarti bahwa para pendidik harus secara aktif melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar jika ingin mereka mempelajari apa yang ingin pendidik ajarkan. Pendidik harus memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Pendidik harus memberikan aktivitas yang bervariasi kepada siswa untuk pembelajaran “hands-on-minds-on”.

Buku ini merupakan sebuah bunga rampai yang berisi kumpulan para akademisi bidang pendidikan yang cukup berkompeten dan memiliki banyak pengalaman dalam dunia pendidikan.

Selamat membaca dan majulah pendidikan Indonesia!

Editor

Intan Kusumawati



# DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....   | v   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | vi  |
| <b>BAB I TEORI-TEORI BELAJAR DAN<br/>PEMBELAJARAN</b> .....   | 1   |
| Dr. Wilda Susanti, M.Kom.   |     |
| <b>BAB II POLA, PRINSIP, DAN KRITERIA MEMILIH<br/>STRATEGI PEMBELAJARAN</b> .....                                   | 15  |
| Dr. Yeka Hendriyani, M.Kom.   |     |
| <b>BAB III PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF,<br/>KOMUNIKATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN<br/>MENYENANGKAN (PAIKEM)</b> ..... | 29  |
| Hazairin Nikmatul Lukma.  |     |
| <b>BAB IV METODE PEMBELAJARAN</b> .....   | 43  |
| Dr. Rudi Mulya, S.T., M.Kom.  |     |
| <b>BAB V MODEL PEMBELAJARAN</b> .....   | 57  |
| Dr. Karmila Suryani, M. Kom.  |     |
| <b>BAB VI PENGELOLAAN KELAS</b> .....   | 77  |
| Dr. Arden Simeru, M. Kom.   |     |
| <b>BAB VII ASESMEN PROSES BELAJAR MENGAJAR</b> .....  | 89  |
| Dr. Panyahuti, M.Si., M.Pd.T.   |     |
| <b>BAB VIII KEBERHASILAN BELAJAR MENGAJAR</b> .....   | 103 |
| Gusrio Tendra, S.Kom., M.Kom.   |     |
| <b>BAB IX MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN</b> .....   | 115 |
| Sutomo.   |     |

# **BAB I**

## **TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN**

**Dr. Wilda Susanti, M.Kom.**



### **1. Pendahuluan**

Ada tiga kriteria dalam pembelajaran, yaitu (1) belajar melibatkan perubahan. (2) belajar bertahan dari waktu ke waktu, dan (3) belajar terjadi melalui pengalaman. Kriteria pertama, belajar melibatkan pengetahuan adalah belajar melibatkan suatu perubahan dalam perilaku atau dalam kapasitas perilaku. Ketika orang belajar, mereka mampu melakukan sesuatu yang berbeda. Perubahan perilaku ini terjadi karena orang dapat mempelajari keterampilan, pengetahuan, dan adanya keyakinan. Kriteria kedua yaitu belajar bertahan dari waktu ke waktu yang artinya meskipun belajar itu abadi, ini tidak akan bertahan lama. Masih terjadi pertentangan para peneliti berapa lama perubahan akan berlangsung. Di samping itu, mereka berpendapat bahwa perubahan dengan durasi singkat tidak memenuhi syarat sebagai pembelajaran. Kriteria ketiga yaitu belajar terjadi melalui pengalaman, misalnya pembelajaran terjadi melalui pengalaman praktik, pemikiran, dan pengamatan orang lain.

Dari perspektif filosofis, belajar dari aspek epistemologi, belajar bagaimana kami tahu? Bagaimana kita belajar sesuatu yang baru? Apa sumber pengetahuan? Rasionalisme mencerminkan gagasan bahwa pengetahuan berasal dari akal tanpa mengandalkan indra. Di samping itu, belajar menghasilkan pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, sikap, dan perilaku. Kemudian, orang belajar keterampilan kognitif,



perilaku, linguistik, motorik, dan sosial. Pada tingkat yang lebih kompleks, siswa akan belajar menyelesaikan berbagai masalah (Schunk, 2018)

## 2. Prinsip Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan. Dalam belajar terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh pengajar. Apabila prinsip belajar diabaikan, maka proses belajar tidak berjalan dengan baik. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal. Berikut beberapa prinsip yang terkait dengan proses belajar (Susanti, 2022).

### a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian merupakan langkah bagi pengajar sebelum menyajikan materi pelajaran. Untuk menarik minat dan perhatian siswa, seorang pengajar melakukan dengan cara yang disesuaikan dengan kondisi belajar. Selanjutnya, pengajar memberikan motivasi kepada siswa agar dapat memahami dan mempelajari materi yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut, maka motivasi adalah upaya untuk mengarahkan aktivitas individu atau dengan kata lain mengarahkan aktivitas belajar siswa.

### b. Keaktifan

Belajar tidak bisa dipaksakan orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila siswa menjadi aktif. Keaktifan siswa dilihat dari kemampuan untuk melakukan sesuatu dalam belajar. Menurut Dewey, belajar adalah terkait dengan hal yang harus dilakukan oleh siswa untuk diri sendiri. Di samping itu, menurut Diedrich ada beberapa jenis keaktifan siswa yang termasuk dalam kegiatan belajar, yaitu sebagai berikut.

1. Aktivitas visual yaitu membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, dan uji coba,

2. Aktivitas lisan yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, menyampaikan pendapat, diskusi, dan wawancara.
  3. Aktivitas mendengar yaitu mendengarkan, percakapan, diskusi, dan pidato.
  4. Aktivitas menulis yaitu menulis cerita, laporan, dan angket.
  5. Aktivitas menggambar yaitu melakukan uji coba dan membuat konstruk.
  6. Aktivitas motorik yaitu melakukan uji coba dan membuat konstruk.
  7. Aktivitas mental yaitu mengingat, memecahkan persoalan, menganalisa, dan mengambil keputusan.
  8. Aktivitas emosional yaitu memberikan perhatian, bosan, bersemangat, berani, dan tenang.
- c. Keterlibatan Langsung Siswa

Keterlibatan langsung siswa dimaksudkan bahwa dalam pembelajaran secara langsung siswa yang melakukan belajar, sehingga siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebaiknya pengajar mempersiapkan beberapa kegiatan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

d. Pengulangan Belajar

Pengulangan dalam belajar berarti memahami materi dengan membaca kembali materi atau mengaplikasikan konsep pada materi dalam soal. Hal ini dilakukan karena adanya faktor mengingat materi yang tidak baik. Agar materi yang dipelajari diingat, maka pengulangan belajar harus dilakukan

e. Materi Pelajaran yang Menantang

Terkadang siswa tidak tertarik mempelajari suatu materi pelajaran. Untuk mencegah hal tersebut, pengajar harus melakukan pengelolaan materi belajar, sehingga akan menjadikan hal yang menantang bagi siswa dalam belajar. Dalam hal ini, profesional pengajar dituntut karena pada

umumnya pengajar fokus pada materi yang sudah ada pada buku ajar. Di samping itu, pentingnya kreativitas mengajar agar dapat memberikan materi ajar yang lebih menantang.

### **3. Teori Belajar**

Teori adalah seperangkat prinsip yang dapat diterima secara ilmiah dan ditawarkan untuk menjelaskan suatu fenomena. Teori adalah perspektif pembelajaran yang menyediakan kerangka kerja untuk menafsirkan pengamatan mental lingkungan. Hal tersebut juga membantu menjembatani kesenjangan antara penelitian dan pendidikan. Temuan penelitian dapat diatur dan dikaitkan secara sistematis dengan teori. Teori menyediakan dasar ilmiah untuk pendidikan tentang bagaimana orang berpikir, merasa, dan bertindak (Cohen, dkk 2018).

Pada hakikatnya, teori belajar berisi serangkaian prinsip yang telah terorganisasi untuk menjelaskan proses belajar yang dilakukan oleh seseorang dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang baru. Teori belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan tentang bagaimana pengetahuan diserap, diproses, dan disimpan selama proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses pembelajaran atau perkuliahan, maka teori belajar sangat dibutuhkan karena berisi prinsip-prinsip yang komprehensif tentang bagaimana individu melakukan proses belajar. Teori belajar juga berisi uraian tentang bagaimana individu belajar dan cara yang perlu ditempuh untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang baru.

Terdapat empat teori belajar yang sudah banyak diaplikasikan dalam pembelajaran, yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme, dan teori belajar konektivisme.



**Gambar 1. Berbagai Teori Belajar**

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bermacam teori belajar yang dapat menjadi pedoman dalam menghasilkan berbagai model pembelajaran. Penerapan model-model pembelajaran tentunya perlu adanya rancangan dalam mengimplementasikan model tersebut.

Rancangan diperlukan sebagai penyampaian atau pengorganisasian model-model pembelajaran yang sesuai dengan latar belakang model yang akan diterapkan. Rancangan pembelajaran mengandung aspek langkah-langkah pembelajaran yang diciptakan melalui serangkaian prosedur dan penciptaan lingkungan belajar. Selain itu, rancangan pembelajaran terdiri dari kegiatan-kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk suatu proses belajar. Dengan kata lain, tujuan dari suatu model pembelajaran adalah mengupayakan agar proses pembelajaran berjalan optimal (*to bring people learn*) untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pembelajaran pada siswa (Susanti, 2021).

Pada dasarnya, model-model pembelajaran yang ada saat ini bermuara pada tiga teori belajar, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

#### 1. Teori Belajar Behaviorisme

Coladarci, T., & Gage (1984) berpendapat bahwa teori ini menjelaskan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini kemudian berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah

perkembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Behaviorisme atau tingkah laku dapat diperhatikan dan diukur. Prinsip utama teori ini ialah faktor rangsangan (*stimulus*), respon (*response*), serta penguatan (*reinforcement*). Teori ini menganggap faktor lingkungan sebagai rangsangan dan tanggapan siswa terhadap rangsangan itu sebagai responnya. Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar, seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan siswa ketika belajar, atau berupa pikiran, perasaan, dan gerakan atau tindakan.

Jadi, perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkret (dapat diamati) atau tidak konkret (tidak dapat diamati). Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati.

Penjelasan dari sebuah teori yang dikemukakan oleh ahli psikologi, Gage dan Berliner, memiliki arti tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dapat dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan berdasarkan pengalaman. Tokoh-tokoh aliran behaviorisme diantaranya adalah Thorndike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie, dan Skinner.

Teori ini juga berkembang menjadi aliran psikologi khusus untuk belajar yang nantinya berpengaruh pada perkembangan, baik teori maupun praktek dalam pendidikan dan pembelajaran. Untuk itulah dikenal sebagai aliran yang membentuk perilaku sebagai hasil belajar atau behavioristik.

Teori behaviorisme erat kaitannya dengan model hubungan stimulus-respon dengan mendudukan orang yang

belajar sebagai individu yang pasif atau tinggal menerima saja. Di samping itu, respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku semakin kuat bila diberikan penguatan dan berkemungkinan menghilang bila dikenai hukuman.

## 2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog berkebangsaan Swiss yang memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Artinya, kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasarkan pada kenyataan. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya *schemata*, yaitu skema tentang cara seseorang mempersepsi lingkungannya dalam tahapan-tahapan perkembangan saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental.

Model kognitif berkembang sebagai protes terhadap teori perilaku yang berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para siswa memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.

Menurut Hartley & Davies, prinsip-prinsip kognitivisme banyak diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam melaksanakan kegiatan perancangan pembelajaran yang meliputi: (1) siswa akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu; (2) penyusunan materi pelajaran dimulai dari yang sederhana ke yang rumit, sehingga untuk dapat melakukan tugas dengan baik, siswa harus mengetahui tugas-tugas yang bersifat sederhana; (3) belajar dengan memahami lebih baik daripada menghafal

tanpa pengertian atau dengan kata lain sesuatu yang baru harus sesuai dengan hal yang telah diketahui siswa sebelumnya dan tugas pendidik adalah menunjukkan hubungan pelajaran dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya; dan (4) adanya perbedaan individu pada siswa harus diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Perbedaan ini meliputi kemampuan intelektual, kepribadian, kebutuhan akan sukses, dan lain-lain.

Konsep penting dalam teori belajar kognitivisme adalah belajar yang berkaitan dengan aktivitas pikiran individu dalam menerima, menyimpan, mengolah, dan menggunakan informasi, sehingga memperoleh pengetahuan baru. Tokoh-tokoh pada teori belajar kognitivisme dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 1. Tokoh dalam Teori Belajar Kognitivisme**

| <b>Tokoh</b> | <b>Teori Belajar</b>   |
|--------------|--|
| D.P Ausubel  | Teori meaningful reception learning  |
| H. Gardner   | Teori multiple intelligences   |
| J. Bruner    | Discovery learning   |
| J. Piaget    | Tahap-tahap perkembangan kognitif  |
| Koffka       | Teori lapangan yang menyatakan bahwa sukses lebih penting dari pada reward |
| R. Glaser    | Teori cognitive and motivational aspects of instruction                    |

### **Penerapan Teori Belajar Kognitivisme dalam Pembelajaran**

Penerapan teori belajar kognitivisme menitikberatkan pada bagaimana individu dapat menggunakan strategi untuk menemukan dan mempelajari suatu pengetahuan, sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Pembentukan model atau *mental model shaping* dan strategi

kognitif atau *cognitive strategy* merupakan konsep penting yang terdapat dalam teori belajar kognitivisme. Pengetahuan yang diperoleh individu tersebut disimpan dalam memori jangka pendek (*short term*) yang terakumulasi dalam memori jangka panjang atau *long term memory*. Pengetahuan dan keterampilan yang sudah diperoleh dan digabungkan, sehingga menjadi keterampilan kognitif yang akan diterapkan siswa dalam belajar. Keterampilan kognitif dapat membantu siswa dalam mengatasi sebuah permasalahan dan memperoleh pengetahuan baru.

Fokus dari keterampilan berpikir kognitif ini pada kemampuan seseorang untuk berfikir, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Metode pembelajaran yang tepat untuk menerapkan teori belajar kognitivisme adalah metode *inkuiri* dan metode pemecahan masalah. Metode *inkuiri* digunakan agar siswa mampu memperoleh, mempelajari pengetahuan, dan keterampilan baru untuk menemukan solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi suatu permasalahan (Elliott, 2015).

### 3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam diri manusia. Unsur-unsur konstruktivisme telah lama dipraktikkan dalam proses belajar dan pembelajaran, baik di tingkat sekolah dasar, menengah, maupun universitas meskipun belum jelas terlihat.

Berdasarkan teori konstruktivisme dalam proses belajar mengajar, pendidik tidak langsung memindahkan pengetahuan kepada siswa dalam bentuk yang serba sempurna. Dengan kata lain, siswa harus membangun pengetahuan itu berdasarkan pengalamannya masing-masing karena pembelajaran merupakan hasil dari usaha siswa itu sendiri. Pola pembinaan ilmu pengetahuan di sekolah merupakan suatu skema, yaitu aktivitas mental yang



digunakan oleh siswa sebagai bahan mentah bagi proses renungan dan pengabstrakan.

Pikiran siswa tidak akan menghadapi kenyataan dalam bentuk yang terasing dalam lingkungan sekitar. Realita yang diketahui siswa adalah realita yang dibina sendiri. Siswa sebenarnya telah mempunyai ide dan pengalaman yang membentuk struktur kognitif terhadap lingkungan mereka. Untuk membantu siswa dalam membina konsep atau pengetahuan baru, pendidik harus memperkirakan struktur kognitif yang ada pada mereka. Apabila pengetahuan baru telah disesuaikan dan diserap untuk dijadikan pegangan kuat mereka, selanjutnya kerangka baru tentang sesuatu bentuk ilmu pengetahuan dapat dibina.

John Dewey menguatkan teori konstruktivisme ini dengan mengatakan bahwa pendidik yang cakap harus melaksanakan pengajaran dan pembelajaran sebagai proses menyusun atau membina pengalaman secara berkesinambungan. Beliau juga menekankan kepentingan keikutsertaan siswa di dalam setiap aktivitas pengajaran dan pembelajaran.

Ditinjau dari perspektif epistemologi yang disarankan dalam konstruktivisme, maka fungsi pendidik akan berubah. Perubahan akan berlaku dalam teknik pengajaran dan pembelajaran, penilaian, penelitian, dan cara melaksanakan kurikulum. Perspektif ini akan mengubah kaidah pengajaran dan pembelajaran yang bertumpu pada kemampuan siswa mencontoh dengan tepat hal-hal yang disampaikan oleh pendidik, kepada kaidah pengajaran, dan pembelajaran yang bertumpu kepada kemampuan siswa dalam membina skema pengonsepan berdasarkan pengalaman yang aktif. Dewey juga akan mengubah tumpuan penelitian dari pembinaan model berdasarkan sudut pandang pendidik kepada pembelajaran suatu konsep ditinjau dari sudut pandang siswa.

## Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme

Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran melibatkan aktivitas siswa secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi bermakna atau *meaningful learning experience*. Pengalaman-pengalaman belajar atau program perkuliahan diciptakan oleh pendidik sedemikian rupa, sehingga dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang bermakna kepada siswa. Hasil dari penerapan teori belajar konstruktivisme adalah pembentukan makna dari pengalaman dan aktivitas belajar yang dilalui oleh siswa. Metode pembelajaran *Student Center Learning* (CTL) dan kegiatan belajar interaktif adalah hal yang paling tepat untuk menerapkan teori belajar konstruktivisme. Melalui diskusi dan interaksi belajar serta dialog dengan sumber-sumber belajar ini siswa akan dapat membangun atau mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Aktivitas belajar dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa bagian diantaranya: (1) pembelajaran kolaboratif; (2) menjelaskan fenomena; (3) berfikir kritis; (4) pemecahan masalah; dan (5) diskusi. Seluruh aktivitas belajar ini menekankan pada interaksi antara pendidik dan siswa. Interaksi antara siswa dengan sumber belajar merupakan inti dari penerapan teori belajar konstruktivisme.



Gambar 2. Aktivitas Belajar dalam Teori Konstruktivistik

Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan teori belajar konstruktivisme antara lain:

1. proses konstruksi yang dilakukan oleh siswa merupakan perolehan dari semua pengetahuan dan hasil belajar;
2. pengetahuan merupakan konstruksi dari peristiwa-peristiwa yang dialami dari berbagai sudut pandang atau perspektif;
3. proses pembelajaran yang dilaksanakan berada pada konteks yang relevan;
4. pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi;
5. belajar merupakan proses dialog sosial yang bersifat inheren;
6. siswa yang terlibat dalam pembelajaran memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian utama siswa adalah memahami pengetahuan yang dipelajari.

## Daftar Pustaka

- Cohen, Louis; Manion, Lawrence; Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education*.
- Coladarci, T., & Gage, N. L. (1984). Effects of a minimal intervention on teacher behavior and student achievement. *American Educational Research Journal*, 21(3), 539-555.
- Elliott, J. C. (2015). A review of Teaching Models: Designing Instruction for 21st Century Learners. In *Education Review // Reseñas Educativas* (Vol. 22).  
<https://doi.org/10.14507/er.v22.1865>
- Schunk, D. H. (2018). *Learning Theories: An Educational Perspective* (Delapan).
- Susanti, W. (2021). *Pembelajaran aktif, kreatif dan mandiri* (Alaviana (ed.)). Samudra Biru.  
[https://books.google.co.id/books?id=dn9XEAAAQBAJ&source=gbs\\_slider\\_cls\\_metadata\\_7\\_mylibrary&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books?id=dn9XEAAAQBAJ&source=gbs_slider_cls_metadata_7_mylibrary&redir_esc=y)
- Susanti, W. (2022). *Manajemen Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran: Media Sains Indonesia*.

## Profil Penulis



### **Dr. Wilda Susanti, M.Kom.**

Penulis adalah dosen LLDIKTI X DPK di Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia. Sejak meraih gelar Doktor dengan predikat cumlaude di Universitas Negeri Padang program studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan pada tahun 2021, ia mulai aktif menulis buku. Beberapa buku yang telah terbit yaitu Sony Vegas, Smart Apps Creator, Buku Monograf, beberapa book chapter, dan 8 buku antologi karya bersama beberapa penulis. Penulis juga aktif menulis di jurnal nasional dan internasional terindeks sinta dan scopus. Ketertarikan penulis terhadap bidang ilmu komputer dimulai tahun 2003. Oleh karena itu, penulis mengambil pendidikan S1 di prodi Teknik Informatika STMIK-AMIK Riau tahun 2003. Kemudian penulis melanjutkan studi S2 Ilmu Komputer di UPI YPTK Padang tahun 2007. Saat ini penulis mengajar mata kuliah Basis Data 2 dan Algoritma dan Struktur Data 2. Penulis memiliki kepakaran di bidang *Technology Education* dan *E-learning*. Pada bidang penelitian telah lolos tiga kali hibah penelitian dosen pemula dan pada tahun 2022 juga lolos hibah penelitian terapan unggulan perguruan tinggi sebagai ketua.

Email Penulis: [wilda@lecturer.pelitaindonesia.ac.id](mailto:wilda@lecturer.pelitaindonesia.ac.id)

# **BAB II**

## **POLA, PRINSIP, DAN KRITERIA MEMILIH STRATEGI PEMBELAJARAN**

Dr. Yeka Hendriyani, M.Kom.



### **A. Pola Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Pola Pembelajaran**

Pola adalah bentuk atau rancangan yang dapat digunakan untuk membuat sesuatu atau bagian dari sesuatu, terutama jika barang yang dihasilkan cukup mirip dengan pola dasar yang telah dapat diperlihatkan atau dilihat. Dalam hal tersebut, merupakan hal yang memiliki motif. Desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu kerangka bentuk, rancangan. Menurut Hamdani (2011: 172) desain berarti membuat sketsa, pola, *outline*, atau rencana pendahuluan. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola memiliki arti yang sama dengan desain, yaitu suatu bentuk atau rancangan yang dibuat untuk menghasilkan sesuatu. Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses atau cara dimana seseorang melakukan kegiatan belajar.

Dalam arti luas, belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, interaktif, dan pertukaran antara pendidik (guru), peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan untuk memfasilitasi pembelajaran. Dengan demikian, memungkinkan peserta didik melakukan tindakan belajar, termasuk di dalam kelas dan di luar kelas, baik diawasi secara fisik atau tidak oleh guru untuk menguasai keterampilan yang diidentifikasi (Zaenal Arifin, 2009:10). Di samping itu, pengertian pembelajaran menurut UU RI tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 20 adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Desain pembelajaran menurut Syaiful Sagala (2005: 136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pola pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang sistematis sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan belajar.

## **2. Klasifikasi Pola Pembelajaran**

Barry Moris (dalam Rusman, 2011: 134) mengklasifikasikan empat pola pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran antara guru dan siswa tidak menggunakan alat dan bahan berupa alat peraga. Bentuk pembelajaran ini tergantung pada kemampuan guru dalam menghafal materi pembelajaran dan mengkomunikasikannya secara lisan kepada siswa.
- 2) Model (guru & pembantu) dengan siswa. Dalam model pembelajaran ini, guru didukung oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat bantu belajar untuk menafsirkan dan merepresentasikan pesan yang abstrak.
- 3) Model (guru & media) dengan siswa. Model pembelajaran ini telah mempertimbangkan keterbatasan guru yang mungkin bukan satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media yang dapat mereka miliki. Sumber belajar siswa melalui media, misalnya dari majalah, modul, radio pembelajaran, televisi

pembelajaran, media komputer, dan internet. Model ini merupakan model pembelajaran yang bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa.

- 4) Model pembelajaran media berbasis siswa atau model pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media atau materi pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya, di mana siswa belajar dengan media tanpa adanya campur tangan guru. Dapat dikatakan bahwa guru hanya sebagai fasilitator dalam mempersiapkan materi atau materi pembelajaran dan kemudian materi tersebut diterapkan pada media sebagai sumber utama belajar siswa.

## **B. Prinsip-Prinsip dalam Pemilihan dan Penggunaan Strategi Pengajaran**

1. Belajar adalah proses aktif (*learning is an active process*)

Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda, begitu juga dengan cara belajar setiap orang pun juga berbeda. Setiap pembelajar bisa belajar sendiri dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajar harus bisa menyelesaikan sendiri setiap tugas yang diberikan. Bukan dibebankan kepada orang lain, seperti saudara, orang tua, ataupun teman, sehingga bisa mengasah keterampilan mereka. Ini berarti bahwa kita harus secara aktif melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar, jika kita ingin mereka mempelajari apa yang ingin kita ajarkan. Kita harus memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Selain itu, juga harus memberikan aktivitas yang bervariasi kepada siswa untuk pembelajaran “*hands-on*”. Para peneliti kembali menemukan bahwa pendekatan yang paling efektif — yang masing-masing menghasilkan tingkat retensi 75 persen dan 90 persen — adalah belajar sambil melakukan (seperti melalui metode inkuiri) dan belajar dengan mengajar orang lain (Danielson, 2002).



2. Semakin banyak indera yang terlibat dalam pembelajaran, semakin banyak dan semakin baik pembelajarannya

Dalam temuan penelitian menegaskan bahwa manusia sangat visual. Mata mengandung hampir 70 % reseptor tubuh dan mengirimkan jutaan frekuensi pada sepanjang saraf optik ke sentra pemrosesan visual otak, sehingga mata lebih dominan dibanding indera yang lainnya (Wolfe, 2001). Ini menyiratkan penggunaan metodologi pedagogi dan media pembelajaran lebih banyak dikemas dalam bentuk visual dibanding hanya sekedar audio atau kombinasi antara audio dan visual. Tetapi yang paling efektif adalah penggunaan kombinasi 3 indra atau lebih, dikenal dengan multi-indra.

3. Suasana Pembelajaran yang Nyaman

Dalam satu kelas pembelajaran pastinya punya tujuan yaitu bagaimana setiap peserta didik mencapai potensinya dalam suasana yang aman dan nyaman. Membangun ketenangan pada suasana belajar sangat penting bila kita mengharapkan anak didik buat menanggapi secara positif dan konstruktif pendidikan mereka (Harvey F. Silver, 2000). Dalam konteks ini, semangat kelas yang kompetitif tentu saja mengganggu pada upaya membentuk suasana kelas yang menguntungkan. Untuk pembelajaran yang lebih akrab, kita wajib mendorong lebih banyak kerja sama atau kolaborasi dan mengurangi persaingan. Cara lain bisa dengan membentuk suasana kelas yang sehat untuk belajar dengan mengurangi aturan yang memberikan kelonggaran untuk kesalahan yang kecil. Dengan demikian, peserta didik memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi situasi, ide-ide, atau pandangan baru tanpa di iringi rasa takut jika terjadi kesalahan dalam proses pembelajaran tersebut.

4. Emosi memiliki kekuatan untuk meningkatkan retensi dan pembelajaran

Kita cenderung mengingat dan menyelidiki lebih banyak hal-hal yang menyentuh hati. Dalam kenyataannya, semakin terlibat secara emosional peserta didik dalam pembelajaran,

maka semakin besar dampaknya. Oleh karena itu, semakin intens semangat, gairah, dan motivasi dalam belajar. Tanpa dimensi emosional, bahan ajar kita tidak menarik dan membosankan (Wolfe, 2001). Dengan demikian, tenaga pendidik harus mampu untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik dengan instruksi yang sesuai.

5. Pembelajaran menjadi bermakna jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa

Konsep-konsep yang abstrak atau berpola bisa dimengerti peserta didik saat menggunakan model-model yang relatif berkaitan dengan pengalaman mereka. Kebermaknaan dan relevansi menurut apa yang diajarkan sangat berkurang lantaran praktik mengajar hanya buat pengujian. Salah satu metode belajar yang paling efektif yaitu metode *experiential learning* yang memungkinkan para peserta didik untuk belajar dengan memenuhi seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran, yakni kognitif, afektif, dan emosi. Terpenuhinya seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran ini kemudian dapat membuat pemahaman yang lebih mendalam bagi para peserta didik yang melakukannya

6. Pengajaran yang baik melampaui ingatan informasi.

Berpikir yang baik menyangkut dirinya menggunakan keterampilan berpikir taraf tinggi dapat menyebarkan pemikiran kreatif dan kritis. Kebanyakan ajaran terbatas dalam mengingat berita dan pemahaman. Idealnya, pedagogi wajib mencapai taraf aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian buat mengasah kepandaian anak didik.

7. Metode terbaik adalah metode yang berhasil atau metode yang memberikan hasil

Ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan ketika memilih metode pengajaran. Faktor-faktor tersebut adalah (1) tujuan pembelajaran, (2) sifat mata pelajaran, (3) siswa, (4) guru, dan (5) kebijakan sekolah. Ketika pelajaran difokuskan pada penguasaan keterampilan, seperti menulis paragraf, maka

akan membutuhkan strategi yang berbeda dari yang digunakan ketika bermaksud untuk mengajarkan pelajaran apresiasi.

Tingkat kesiapan peserta didik adalah faktor yang tidak bisa diabaikan. Itulah sebabnya para pendidik berbicara tentang penilaian pengetahuan dan keterampilan awal peserta didik, sehingga dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan tingkat pengetahuan dan keterampilan mereka untuk tujuan instruksi yang berbeda. Dengan demikian, dapat mencocokkan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik kelompok tersebut. Dalam teori kecerdasan ganda Gardner, strategi untuk kecerdasan kinestetik mungkin belum tentu cocok dengan strategi siswa yang cerdas secara linguistik, logika, maupun spasial.

Menurut Suherman, Erman (2002) dari Santoso (2017:20-22) memiliki tujuh prinsip belajar secara kontekstual. Berikut penjelasan prinsip-prinsip tersebut.

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah landasan filosofis untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran kontekstual. Pengetahuan yang mengikuti pendekatan ini tidak menumpuk dengan segera, tetapi secara perlahan dari mikro ke makro, pertama agak sempit lalu lebar. Pengetahuan dapat dilihat melalui kegiatan ini sebagai sebuah konstruksi yang tidak diciptakan begitu saja, tetapi dibangun dengan penuh makna melalui pengalaman riil.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Inti dari pembelajaran kontekstual adalah untuk menemukan pengetahuan. Dalam hal tersebut membutuhkan proses pencarian yang tepat secara individu atau kelompok. Siswa tidak akan melakukannya jika diterapkan sepenuhnya dengan memahami fakta dan konsep hanya dengan mengingat untuk mencapai tahap kebangkitan tersebut. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan rencana kegiatan pembelajaran paling sedikit terdiri dari: 1) observasi

(pengamatan); 2) pertanyaan (pemeriksaan silang); 3) membuat pernyataan (hipotesis); 4) pengumpulan data (data collection); 5) kesimpulan (kesimpulan).

c. Bertanya (*Questioning*)

Pertanyaan merupakan kata kunci yang membantu siswa mencapai tahap penemuan. Untuk itu, penting untuk mengembangkan kemampuan bertanya kepada siswa sendiri. Beberapa guru dalam pembelajaran kontekstual merupakan salah satu solusi terbaik, sehingga sulit menginspirasi siswa untuk mencapai tahap pertanyaan. Ajarkan siswa untuk memperhatikan dengan mengamati lingkungan, sehingga siswa akan bertanya-tanya mengapa sesuatu terjadi. Inkuiri dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, mengajar, dan mengevaluasi kemampuan berpikir siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Pembelajaran komunitas merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pentingnya bekerja sama dengan orang lain untuk memperoleh pengetahuan. Hasil belajar yang baik berdasarkan konsep ini dapat dicapai dengan melatih siswa untuk berbagi informasi dengan teman sebaya dan kelompok di dalam dan di luar kelas. Dalam masyarakat pembelajar, mereka belajar satu sama lain mengenai bagaimana bekerja sama dan bersama-sama. Oleh karena itu, nilai pembelajaran kontekstual adalah bahwa membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen bukanlah pilihan intelektual, jika memungkinkan dari latar belakang sosial ekonomi.

e. Pemodelan

Model yang dibahas dalam penelitian ini adalah salah satu yang dapat ditiru. Pemodelan penting karena siswa mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan kondisi lingkungan (kelas, sekolah, masyarakat). Model juga bisa berarti contoh. Di era digital saat ini, guru dapat

menghadirkan model di kelas menggunakan TI, tetapi ketika kehidupan nyata di sekolah tidak tersedia dan lingkungan mungkin menjadi model yang cocok.

f. Refleksi

Refleksi juga merupakan bagian penting dari pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru saja dipelajari atau berpikir mundur. Selain itu, juga tentang apa yang telah dilakukan di masa lalu. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui apa yang diperhatikan siswa merupakan peningkatan atau pengulangan dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap suatu kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

g. Evaluasi

Evaluasi adalah proses pengumpulan data yang memberikan informasi tentang perkembangan belajar siswa. Hal tersebut adalah sesuatu yang tidak hanya perlu diketahui oleh guru, tetapi juga orang tua untuk memastikan bahwa tujuan belajar anak-anak mereka tercapai dan prosesnya berjalan dengan lancar. Data ini diperlukan untuk mengidentifikasi keterbatasan belajar dan menemukan solusi terbaik untuk masalah tersebut. Kelompok riset menggunakan strategi pembelajaran untuk menemukan solusi dengan desain, majalah, dan Kahoot untuk mencegah pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

### **C. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran**

Dalam konsep pembelajaran modern, siswa perlu kreatif, reseptif, mencari, memilih, menemukan, menganalisis, mendiskusikan, dan melaporkan hasil belajar. Model pembelajaran ini hanya dapat dilaksanakan dengan baik jika guru dapat mengembangkan strategi yang efektif. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran tidak sembarangan dan harus berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Mager (1977:54) menyarankan

beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk memilih strategi pembelajaran, yaitu:

- 1) pembelajaran yang berorientasi pada tujuan;
- 2) memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan di tempat kerja (dunia profesional) dan kemampuan yang ada;
- 3) gunakan media pembelajaran yang memungkinkan untuk merangsang indra siswa.

Syaiful Bahri Djamarah sendiri memberikan beberapa kriteria dalam pemilihan strategi pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Penerapan strategi pembelajaran dengan tujuan di bidang emosi, kognisi, dan psikomotor.
- 2) Ketepatan strategi pembelajaran menggunakan jenis pengetahuan ini, misalnya verbal, visual, konsep, prinsip, prosedur, dan sikap.
- 3) Penerapan strategi pembelajaran terhadap tujuan siswa. Karakteristik siswa yang perlu diperhatikan:
  - a. sebuah keterampilan anak usia dini, seperti keterampilan intelektual, keterampilan berpikir, dan keterampilan motorik;
  - b. asal usul dan kondisi sosial budaya;
  - c. perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi.
- 4) Kemampuan strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan belajar siswa.
- 5) Karena berbagai kelebihan dan kekurangan suatu strategi pembelajaran tertentu, maka pemilihan dan penerapan pada mata pelajaran tertentu harus disesuaikan dengan mata pelajaran.
- 6) Biaya merupakan aspek ekonomi perlu diperhitungkan ketika menggunakan strategi pembelajaran. Percuma saja jika penerapan strategi tersebut berujung pada pemborosan.

- 7) Jam berkaitan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan strategi pembelajaran pilihan Anda, berapa banyak waktu yang tersedia untuk menyajikan materi, dan sebagainya.

Gerlach dan Ely (1980: 173) menjelaskan pola umum dalam pemilihan strategi pembelajaran.

#### 1. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Menurut Majid (2013), “Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek (SPI) adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk menemukan temuan jawaban atas pertanyaan yang dimaksud. Proses berpikir tersebut biasanya dilakukan melalui sesi tanya jawab antara guru dan siswa. Strategi pembelajaran ini sering disebut sebagai strategi heuristik yang berasal dari kata Yunani, *Heuriskein* yang berarti ‘saya menemukannya’.

#### 2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Menurut Majid (2013) kelebihan dan kelemahan strategi pembelajaran berbasis inkuiri dijelaskan sebagai berikut.

##### a. Keunggulan

Strategi pembelajaran inkuiri adalah salah satu strategi pembelajaran yang direkomendasikan karena memiliki banyak keunggulan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Strategi pembelajaran tipe inkuiri melalui perkembangan aspek kognitif, emosional, dan psikomotor secara seimbang. Pembelajaran melalui strategi ini dinilai lebih bermakna.
- 2) Strategi pembelajaran inkuiri dapat memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan baik dengan gaya belajar mereka.
- 3) Strategi pembelajaran berbasis inkuiri dianggap tepat. Perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar sebagai proses belajar perilaku berdasarkan pengalaman.

- 4) Kelebihan lainnya adalah strategi pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan siswa, sehingga memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar hal-hal baik tidak terhalang oleh anak yang lamban dalam belajar.

b. Kelemahan

Di samping keunggulan, strategi pembelajaran berbasis penelitian memiliki kelemahannya yaitu sebagai berikut.

- 1) Menggunakan strategi pembelajaran berbasis inkuiri sebagai strategi pembelajaran menyulitkan kelola aktivitas dan kesuksesan siswa.
- 2) Strategi ini tidak sesuai dengan kebiasaan belajar siswa, sehingga sulit untuk merencanakan pembelajaran.
- 3) Mungkin perlu beberapa waktu untuk diterapkan karena sering kali sulit untuk memenuhi waktu yang ditentukan.
- 4) Bila kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, maka mempersulit siapa pun untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis penelitian guru.



## Daftar Pustaka

- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori, M. (2016). *Pengertian, Tujuan, dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran*. Madrasah, 6(2).
- Corpuz, B. & Salandanan, G.2003. *Principles and Strategies of Teaching*. Lorimar Publishing Company Inc.
- Dannari, Gita Lorensia, Uskuri Laila Muna. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Majalah dan Kahoot Dalam Kegiatan Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 PANGGUL KELAS XI IPS 1*. JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH INDONESIA, 2(2):153-163.
- Fatimah, Ratna Dewi Kartika Sari. 2018. *Strategi belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa*. Jurnal PBSI, 1(2):108-113.
- Gerlach & Ely. 1980. Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by: Pearson Education.
- Philip T. Torres. 1994. *Learning Excellence: Training System Associates*. Inc. hlm 9.
- Winarno Surakhmad. 1985. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung, Tarsito.
- Wolf, R, et al. 2001. 'The Spectrophotometric Analysis and Modelling of Sunscreen', Journal Chem. Educ, Vol. 74, hal 99-102.

## Profil Penulis



**Dr. Yeka Hendriyani, M.Kom.** adalah dosen di jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang. Lahir di Tungkal, Kabupaten Bengkulu Selatan pada tanggal 20 Mei 1984. Riwayat pendidikan formal dimulai dari menyelesaikan SDN Tungkal, Bengkulu Selatan tahun 1996, SMPN 14 Bengkulu tahun 1999, SMAN 02 Pino Bengkulu Selatan tahun 2002. Menyelesaikan Sarjana Komputer di Universitas Putera Indonesia “YPTK” Padang tahun 2006 dan pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan S2 Ilmu Komputer di kampus yang sama. Pada bulan Agustus 2021 meraih gelar Doktor dengan predikat *Cum Laude* di Program Pasca Sarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Buku yang telah dipublikasikan diantaranya Pemrograman Jaringan dengan Java, Pemrograman Android Teori dan Aplikasi, Multimedia Vektor Adobe Illustrator Berbasis Android, Modul Lengkap Pembelajaran Camtasia Studio 8, Entrepreneur Sukses dengan Aurora 3D Presentation, Modul Digital dengan Sigil, Kvisoft Flip Book Maker, Adobe Premiere, Mudah Membuat Video dan Media Pembelajaran dengan Filmora, Sony Vegas, dan Appy pie Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android. Selain karya buku, penulis juga sudah banyak mempublikasikan artikel baik di jurnal nasional terakreditasi maupun internasional bereputasi. Ketertarikan penelitian di bidang Artificial Intelligence, Rekayasa Perangkat Lunak, dan Pembelajaran Digital.



# **BAB III**

## **PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KOMUNIKATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)**

Hazairin Nikmatul Lukma



### **A. Makna Pembelajaran**

Pembelajaran adalah sebuah proses yang di dalamnya terdapat asas dan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada tercapainya sebuah keberhasilan pendidikan. Proses pembelajaran sesungguhnya merupakan komunikasi interaktif dan terdapat timbal balik antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai anak didik. Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) menyampaikan bahwa makna pembelajaran adalah serangkaian kegiatan guru dalam kerangka instruksional, terprogram, dan terencana untuk meningkatkan keterlibatan aktif para siswa dengan menitikberatkan pada sumber belajar. Di samping itu, dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pembelajaran pada dasarnya sebuah proses interaksi yang melibatkan antara pendidik, anak didik, serta sumber belajar.

Menurut Jerome Bruner, pembelajaran yang dirancang oleh guru adalah pembelajaran yang mampu merangsang sekaligus mengembangkan kemampuan siswa. Dari sinilah terjadi proses transfer dan pembentukan pengetahuan. Keaktifan siswa baik secara mental melalui berfikir secara optimal, serta secara fisik melalui aktivitas interaksinya yang tinggi di dalam kelas dengan guru tersebut dapat dikatakan sebagai karakteristik pembelajaran yang sesungguhnya. Pembelajaran juga menunjukkan kegiatan yang komunikatif dan dialogis secara dua

arah, baik dari guru kepada siswa, ataupun sebaliknya, yang berlangsung secara kontinyu. Dengan demikian, lambat laun pengetahuan akan terkonstruksi dengan baik pada diri siswa.

## **B. Prinsip Pembelajaran**

Prinsip belajar adalah salah satu faktor yang harus dipahami baik oleh guru untuk tercapainya keberhasilan sebuah pembelajaran. Prinsip belajar ini sangat erat kaitannya dengan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik evaluasi yang relevan dengan karakteristik kelas serta materi yang disampaikan. Berikut beberapa prinsip pembelajaran.

1. Pembelajaran merupakan memotivasi dan menstimulasi siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.
2. Pembelajaran merupakan “*learning by doing*” atau pemahaman konsep akan lebih mudah diperoleh manakala siswa terlibat dalam proses.
3. Dalam proses keterlibatan siswa dalam sebuah proses, keberhasilan pembelajaran akan lebih mudah dicapai ketika semakin banyak alat indera yang digunakan.
4. Keterlibatan siswa secara emosional dalam kegiatan pembelajaran menjadikan materi lebih mudah dikuasai.
5. Pembelajaran dalam suasana menyenangkan akan menjadikan otak lebih mudah memahami dan merekam materi.

## **C. Pengertian Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM)**

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) merupakan operasionalisasi dari PP Nomor 19 ayat (1) tahun 2015 bahwa “Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik maupun psikologis murid”. Untuk menjawab tantangan tersebut, hadirilah pembelajaran yang dikemas menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan yang dilakukan bersama-sama antara guru dan siswa sesuai kompetensi yang seharusnya dicapai. Menurut Vigotsky (1978), kemampuan siswa dalam rangka mencari solusi dari sebuah permasalahan perlu adanya suatu stimulus. Dengan demikian, sangat diperlukan iklim positif dari interaksi antara guru dengan siswa atau antar siswa.

PAIKEM menciptakan komunikasi interaktif antara guru dengan siswa. Ketika siswa bertanya mengenai sebuah konsep yang belum dipahami, maka guru akan menjawab dengan ulasan dan penjelasan. Sebaliknya, saat guru melontarkan pertanyaan, maka siswa berupaya menjawab dengan bantuan sebuah kata kunci atau analogi tertentu dari guru. Panduan dari guru inilah bentuk stimulasi kemampuan berpikir kritis siswa.

Peran guru selain sebagai pendidik, juga merupakan fasilitator, motivator, serta menjadi sumber inspirasi bagi siswa. Sebagaimana yang termaktub dalam pasal 28 ayat 1, bahwa secara yuridis formal pembelajaran diselenggarakan secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, dan menyenangkan, sehingga membentuk pembelajaran bermakna bagi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa regulasi pendidikan sangat menitikberatkan pada penerapan strategi pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student centered*). Dengan demikian, diusunglah pembelajaran yang berprinsip PAIKEM atau pembelajaran aktif, inovatif, komunikatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang sangat relevan dengan ketentuan yuridis formal tersebut.

#### **D. Konsep PAIKEM**

Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) yang memfokuskan

kegiatan pembelajaran hanya pada pencapaian target kurikulum semata. Siswa masih minim diberikan kesempatan untuk bertanya ataupun mengembangkan keterampilan lainnya, sehingga kegiatan siswa di kelas cenderung datang, duduk, diam, dan mendengarkan. Keterlibatan siswa secara emosional dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Jika siswa memiliki ketertarikan rendah terhadap metode pembelajaran guru, maka demikian halnya respon siswa terhadap materi yang diberikan. Secara tidak langsung, hal ini akan berimbas pada tingkat prestasi belajar siswa juga rendah.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa sebagai bagian dari upaya peningkatan prestasi belajar siswa, kreativitas guru sangat diperlukan untuk menjadikan kelas menjadi hidup. Tentunya hal ini memerlukan teknik, model, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat dengan mengedepankan prinsip PAIKEM serta memberikan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan diri secara optimal.

Proses pembelajaran di era sekarang ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menuntut keterlibatan aktif para siswa. Sementara, guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator dalam kegiatan di kelas. Guru sebagai motivator, artinya guru memberikan semangat dan dorongan kepada siswa untuk aktif bertanya, mempertanyakan, dan aktif berpendapat. Guru sebagai fasilitator, mengandung maksud bahwa guru mendampingi dan memfasilitasi melalui panduan dalam proses siswa membangun pengetahuannya. Siswa harus aktif, bukan lagi pasif yang hanya menerima reaksi searah dari guru. Sebagaimana relevansi terhadap hakikat belajar, bahwa siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di kelas, maka perlu dipertimbangkan lingkungan yang mampu mendukung diterapkannya PAIKEM. Lingkungan tersebut di antaranya adalah kompetensi guru. Kompetensi guru disebutkan dalam keputusan Menteri Pendidikan Nasional melalui Permendiknas

No. 16 tahun 2007 bahwa guru yang memiliki kompetensi profesional, kepribadian, sosial, dan pedagogi. Penerapan guru pada PAIKEM merupakan representasi dari kompetensi pedagogi ini. Sebagaimana yang disampaikan oleh Neila (2012:17) mengenai kompetensi guru, kompetensi profesional guru berisi prasyarat penguasaan keilmuan pada bidang studi masing-masing. Sebagai penerapan pedagogi yang berbasis PAIKEM, diperlukan pengembangan terhadap kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi tersebut merupakan landasan utama dalam mengembangkan karakter positif. Tidak terbatas hanya bagi guru, namun juga bagi murid dan masyarakat.

#### **E. Definisi PAIKEM**

PAIKEM memiliki beberapa unsur utama penyangga terhadap keberhasilan sebuah proses pembelajaran, baik dari guru maupun siswa, yaitu sikap dan mental aktif, inovatif, komunikatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Peran aktif, inovatif, komunikatif, dan kreatif guru dapat dilihat dari strategi pembelajaran guru untuk menghidupkan suasana kelas, model pembelajaran yang diberikan, dan media pembelajaran yang tepat digunakan di kelas. Selain itu, juga harus mampu menentukan evaluasi yang tepat untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap materi. Peran aktif dan kreatif siswa bisa dilihat dari kemampuan siswa memberikan pertanyaan sebagai respon dalam proses belajar mengajar di kelas.

Suasana menyenangkan merupakan suasana yang membuat siswa nyaman untuk bisa belajar, sehingga dapat berkonsentrasi penuh terhadap materi tanpa ada unsur paksaan ataupun tekanan. Pembelajaran juga harus memiliki makna efektif, yang berarti bahwa tujuan pembelajaran tercapai setelah dilakukan serangkaian proses pembelajaran. Berikut ini definisi unsur-unsur utama penyangga PAIKEM.



| <b>Unsur<br/>Penyangga</b> | <b>Tinjauan Guru</b>   | <b>Tinjauan Siswa</b>   |
|----------------------------|--|---|
| <b>Aktif</b>               | Guru aktif memotivasi dan menstimulasi dalam kegiatan belajar siswa melalui pertanyaan atau mempertanyakan terkait dengan materi.  | Siswa aktif memberikan jawaban dari setiap pertanyaan guru, menyampaikan pendapat atau ide, maupun mempertanyakan suatu hal terkait materi. |
| <b>Inovatif</b>            | Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang dinamis dan tidak monoton. Bisa melalui metode pembelajaran atau media pembelajaran agar memudahkan siswa memahami materi. | Siswa memiliki ide-ide baru dalam menjawab pertanyaan guru atau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.                                |
| <b>Komunikatif</b>         | Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang bersifat dua arah melalui komunikasi yang baik. Ada umpan balik sebagai respon dari siswa.                                | Siswa mampu menyampaikan ide-ide dengan baik yang dapat dipahami oleh orang lain, baik oleh guru maupun siswa lain.                         |
| <b>Kreatif</b>             | Guru harus kreatif menciptakan kelas yang “hidup” melalui kegiatan yang beragam atau melalui media   | Siswa harus mampu mengembangkan ide-ide untuk membuat sesuatu hal yang  |

|                     |  |   |
|---------------------|--|---|
|                     | pembelajaran yang bersifat baru. menarik dan bervariasi.   |   |
| <b>Efektif</b>      | Guru harus mampu menyampaikan materi agar dipahami dengan baik oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.   | Siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep materi dan memiliki keterampilan yang meningkat. |
| <b>Menyenangkan</b> | Guru harus mampu menyiapkan suasana pembelajaran yang membuat siswa merasa nyaman belajar melalui metode yang menarik, penyampaian materi mudah dipahami, serta media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. | Siswa merasa bebas dalam berpendapat serta meningkatkan keberanian untuk bertanya.                  |

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa PAIKEM merupakan suatu pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan komunikatif antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai anak didik agar tercipta pembelajaran yang optimal dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa poin penting yang harus diperhatikan PAIKEM (Dasim Budimansyah, 2013) antara lain sebagai berikut.

1. Harus mengenal dan memahami karakteristik anak secara umum. Sikap kritis dan kreatif adalah salah satu sikap yang hadir dalam penerapan PAIKEM. Sikap kritis berawal dari rasa keingintahuan yang tinggi. Rasa ingin tahu ini merupakan

salah satu karakteristik yang paling menonjol dari seorang anak.

2. Mengetahui dan memahami karakteristik anak secara personal. Anak-anak di dalam kelas memiliki perbedaan yang beraneka ragam. Mulai dari latar belakang keluarga, gaya belajar, kemampuan, hingga kecepatan belajar. Perbedaan ini tentu harus diperhatikan. Dalam PAIKEM, semua anak tidak lantas mengerjakan tugas yang sama, tetap ada penyesuaian. Misalkan, anak yang memiliki kemampuan lebih, maka dia bisa bertindak sebagai *peer tutor* terhadap teman yang lain.
3. Memanfaatkan sifat sosial anak. Kecenderungan anak sebagai makhluk sosial dapat dimanfaatkan untuk mendesain pembelajaran dalam sebuah permainan secara berpasangan atau berkelompok.
4. Memanfaatkan lingkungan seoptimal mungkin sebagai sumber belajar. Lingkungan tidak selalu berarti keluar kelas. Lingkungan di dalam kelas sendiri sudah kaya akan bahan ajar. Misalnya, dengan mengamati bagaimana kita bernafas atau dengan menutup ruang kelas dengan gordena, sehingga tidak ada cahaya yang masuk. Selanjutnya, apakah yang terjadi, apakah mata bisa melihat dengan jelas, dan lain sebagainya.
5. Mengasah berpikir dan bersikap kritis dan kreatif dalam *problem solving*. Peran guru untuk meningkatkan keterampilan ini bisa melalui pertanyaan yang membutuhkan jawaban deskriptif atau argumentatif. Untuk pertanyaan, dapat diambil contoh “Bagaimana jika..., apa yang akan terjadi jika..., dan seterusnya.
6. Mendesain ruang kelas menarik dan menyenangkan mungkin, sehingga kondusif untuk belajar. Misalkan posisi kursi dapat diubah susunannya, kadang melingkar atau berbaris di pinggir. Kemudian, hasil karya anak-anak bisa menjadi hiasan kelas yang inspiratif sekaligus juga sebagai sarana sumber belajar.

## F. Ciri dan Karakteristik PAIKEM

Terdapat empat pilar pendidikan yang disampaikan oleh UNESCO (Ahmad Sanusi: 2012) yang selaras dengan pembelajaran PAIKEM, yaitu sebagai berikut.

1. *Learning to know*, belajar adalah proses untuk mengetahui. Dengan kata lain penekanannya adalah pada aspek kognitif.
2. *Learning to do*, belajar tidak hanya terbatas pada mengetahui saja, tetapi juga melakukan kegiatan. Dapat dikatakan penekanan pada aspek psikomotorik.
3. *Learning to be*, belajar untuk mengenali kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa.
4. *Learning how to live together*, belajar untuk hidup bersama dan saling mengenal karakter antar siswa (kecerdasan sosial).

PAIKEM sesungguhnya merupakan dasar teori psikologi tentang pembelajaran yang menyenangkan. Rasa senang mengalirkan mengalirkan emosi positif. Saat seseorang siswa merasa senang, maka kemampuan menyerap materi pelajaran akan menjadi lebih baik. Demikian pula sebaliknya, ketika emosi siswa buruk, maka siswa akan cenderung tidak menyukai materi yang diberikan guru. Pembelajaran dengan berprinsip PAIKEM memberikan peluang yang luas bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan, sikap, serta pemahaman melalui keterlibatan dalam kegiatan yang sangat variatif, dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang mampu mengemas pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Berikut ciri khas dari PAIKEM.

1. Kegiatan pembelajaran di kelas yang sangat variatif agar siswa tidak mudah bosan.
2. Media pembelajaran yang beraneka ragam sebagai penunjang belajar untuk memudahkan pemahaman materi.
3. Pembelajaran cenderung berpusat pada siswa dan memberikan peluang seluas mungkin bagi siswa untuk berkarya atau menyampaikan pendapatnya.

4. Buku sebagai sumber belajar yang diaktualisasikan melalui kegiatan pembelajaran.
5. Tugas yang diberikan guru, ada yang bersifat individual, berpasangan, atau berkelompok.
6. Hasil karya siswa dipajang di kelas sebagai bagian dari motivasi.
7. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi sebagai ringkasan dari materi yang baru saja dipelajari dan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi.

Selain ciri yang dikemukakan tersebut, PAIKEM juga memiliki karakteristik seperti yang disampaikan oleh Suparlan (2008) dan Utami (2010) antara lain sebagai berikut.

1. Aktif. Guru secara aktif menyiapkan serta mendesain model atau media pembelajaran yang menarik dan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam proses interaksi dengan lingkungan, baik kepada guru, sesama siswa, atau benda-benda di sekitar.
2. Inovatif. Guru selalu berusaha menemukan ide-ide baru serta mampu mengupayakan proses pembelajaran agar berhasil secara optimal melalui aktualisasi ide-ide tersebut. Sementara, siswa berusaha untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru.
3. Komunikatif. Terdapat interaksi yang baik yang berjalan dua arah, kooperatif, dan interaktif antara guru dengan siswa, sehingga siswa leluasa dalam menyampaikan ide-idenya.
4. Kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran diorientasikan untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui alat bantu media pembelajaran.
5. Efektif. Guru mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Menyenangkan. Suasana belajar yang nyaman, lingkungan aman, tanpa ada paksaan, sehingga siswa belajar dalam emosi dan lingkungan positif

Pembelajaran merupakan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu yang melibatkan faktor emosional siswa. PAIKEM disajikan dalam rangka menghadirkan lingkungan emosional positif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga proses transfer pengetahuan berlangsung secara efektif.

## Daftar Pustaka

- Susanto. 2011. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Efisien, Menyenangkan (PAIKEM)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Ramdhani, Neila. 2012. *Menjadi Guru Inspiratif*. Jakarta: Titian Foundation.
- Suparno, Paul. 1996. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Azwar, Saefudin. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sund, Robert B. dan Trowbridge, Leslie W. 1967. *Teaching Science by Inquiry in the Secondary School*. Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company and A Bell & Howell Company.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/>

## Profil Penulis



**Hazairin Nikmatul Lukma** lahir di Blitar pada 24 September 1986. Beliau menyelesaikan program S1 pada tahun 2009 di Universitas Negeri Surabaya jurusan Fisika, serta menyelesaikan S2 di Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2011 jurusan Pendidikan Sains konsentrasi Fisika dengan predikat sangat memuaskan (*Cum Laude*). Saat ini beliau

menjadi dosen tetap di Universitas Islam Balitar Blitar.

Beliau memiliki pengalaman mengajar Bidang IPA dan Fisika dari jenjang SMP hingga Perguruan Tinggi. Beliau aktif dalam kegiatan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diantaranya pernah masuk dalam 5 terbaik kompetisi inovasi teknologi yang diselenggarakan oleh Bappeda Kabupaten Blitar. Beliau juga aktif menulis di jurnal nasional bereputasi terindeks Sinta dan Jurnal Internasional, serta aktif di bidang kepenulisan non fiksi. Email: [haza.airin@gmail.com](mailto:haza.airin@gmail.com)



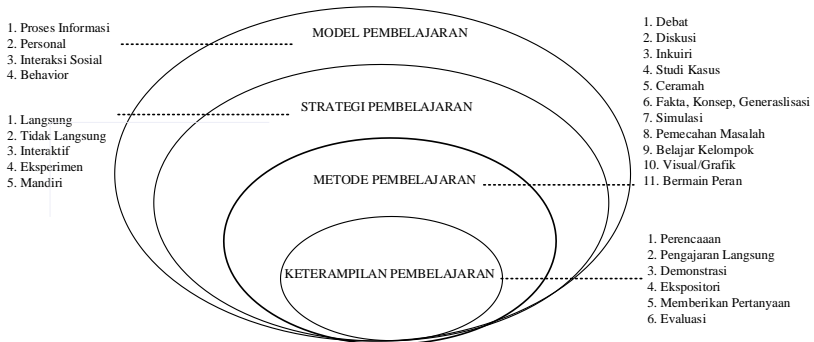


# BAB IV METODE PEMBELAJARAN

Dr. Rudi Mulya, S.T., M.Kom

## A. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, pendidik sering menjumpai istilah metode dan model pembelajaran. Kedua istilah tersebut sering digunakan secara bergantian atau bahkan dianggap sama. Namun, pada kenyataannya kedua istilah tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Secara sederhana, metode pembelajaran merupakan bagian dari isi pembelajaran, sedangkan model pembelajaran adalah kulit atau selimut pembelajaran yang meliputi semua unsur dalam pembelajaran (model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan keterampilan pembelajaran) seperti diilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Kerangka Pembelajaran (Winarno & Juniarto, 2003)

Perbedaan utama antara metode pembelajaran dan model pembelajaran adalah metode pembelajaran memiliki langkah-langkah konkret untuk mengimplementasikannya. Namun, model

pembelajaran hanya merupakan gambaran atau kerangka umum saja. Artinya, pendidik harus membuat langkah-langkah (sintaks) sendiri. Berikut beberapa pengertian atau makna metode pembelajaran menurut para ahli

1. Wina Sanjaya mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016).
2. Ginting mengemukakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara atau pola yang unik dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan, serta berbagai teknik dan sumber daya lain yang terkait, sehingga terjadi proses belajar pada siswa. (Ginting, 2014).
3. Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetya menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu teknik yang dikuasai oleh pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran tersebut dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa (Ahmadi & Prasetya, 2015).
4. Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar menyatakan metode sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamiyah & Jauhar, 2014).
5. Ridwan Abdullah Sani mengartikan bahwa metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sani, 2019).
6. Sofan Amri berpendapat bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara untuk menyampaikan atau memberikan pengetahuan kepada siswa atau anak-anak melalui suatu kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain (Amri, 2013).
7. Kokom Komalasari mengemukakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu cara yang

dilakukan seseorang dalam menerapkan suatu metode tertentu (Komalasari, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun dan akan digunakan oleh pendidik dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## B. Jenis Metode Pembelajaran

Jenis-jenis metode pembelajaran yang sering dikenal dan diterapkan seperti terlihat pada Gambar 1 tersebut, antara lain ceramah, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain peran, dan lain-lain. Sekarang di abad 21 juga terdapat jenis metode pembelajaran yang relevan dengan fokus pembelajaran seperti terlihat pada Tabel 1 berikut (Sudira, 2018).

**Tabel 1. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Abad 21**

| No. | Fokus Pembelajaran                        | Jenis Metode Pembelajaran  |
|-----|---|--|
| 1.  | Pengembangan kapabilitas berpikir kreatif | <ul style="list-style-type: none"><li>◁ <i>Searching, googling</i></li><li>◁ Merenung, berimajinasi</li><li>◁ Wisata alam</li><li>◁ Mempelajari karya kreatif orang lain</li><li>◁ Membaca novel</li><li>◁ Mempelajari ketidakadilan</li><li>◁ Curah pendapat (<i>brainstorming</i>)</li><li>◁ Diskusi kelompok terfokus (FGD)</li><li>◁ Komparasi ide-ide baru</li><li>◁ Prediksi dan interpretasi data</li><li>◁ Berpikir independen dan divergen</li><li>◁ Desain</li><li>◁ Magang kognitif</li><li>◁ Penelitian pengembangan</li></ul> |

2. Pengembangan kapabilitas bekerja kreatif dengan orang lain
  - ◁ Demonstrasi
  - ◁ Tutorial pelacakan kesalahan (*troubleshooting*)
  - ◁ Reparasi
  - ◁ Simulasi, latihan (drill)
  - ◁ Praktikum
  - ◁ Penugasan (resitasi)
  - ◁ Studi kasus
  - ◁ Proyek
  - ◁ Kerja kelompok
  - ◁ Magang DUDI/PKL
  - ◁ Refleksi
  - ◁ Kompetisi
  - ◁ Diskusi kelompok berpasangan
  - ◁ Diskusi kelompok kecil
  - ◁ Diskusi panel
  - ◁ Rekayasa desain
  - ◁ Seminar, simposium
3. Pengembangan kapabilitas menerapkan inovasi
  - ◁ Studi kasus
  - ◁ Proyek
  - ◁ Kerja kelompok
  - ◁ Permainan (*game*)
  - ◁ Kompetisi (lomba)

Menurut (Knuuttila, M., & Virtanen, 2001) pilihan metode pembelajaran dipengaruhi oleh:

- ◁ tingkat, kebiasaan, dan motivasi siswa;
- ◁ kemampuan guru, kemauan untuk bereksperimen dan pengalaman metode pembelajaran yang berbeda;
- ◁ mata pelajaran yang akan diajarkan, isi, dan tujuan pembelajaran;

- < persyaratan untuk metode pembelajaran yang berbeda, misalnya fasilitas pembelajaran, ukuran kelompok, dan waktu;
- < variabilitas dan kesesuaian metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang baik seringkali meningkatkan motivasi siswa dan memberikan umpan balik, baik kepada pendidikan maupun siswa. Selain mata pelajaran yang diajarkan, metode pembelajaran yang baik juga mengajarkan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, mengolah dan mengedit informasi, serta keterampilan berbicara. Guru juga harus terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan (Knuuttila, M., & Virtanen, 2001).

Dalam lingkungan belajar yang sangat berkembang saat ini, pendekatan pasif yang digunakan untuk generasi pelajar masa lalu sekarang sudah usang. Ruang kelas dan kuliah sekarang perlahan-lahan menjadi sesuatu dari masa lalu. Metode pembelajaran yang disukai kini telah beralih ke metode pembelajaran aktif dengan memasukkan teknologi. Berikut beberapa metode pembelajaran aktif yang melibatkan teknologi.

#### 1. Ruang Kelas Virtual Kolaboratif (*Collaborative Virtual Classrooms*)

Ruang kelas virtual kolaboratif adalah lingkungan belajar *online* yang dapat berbasis web dan diakses melalui portal atau berbasis perangkat lunak dan memerlukan *file* yang dapat diunduh. Sama seperti di kelas dunia nyata, seorang siswa di kelas virtual berpartisipasi dalam instruksi sinkron, yang berarti guru dan siswa masuk ke lingkungan belajar virtual pada saat yang sama fitur yang ada seperti konferensi *audio-video*. Ruang kelas virtual juga menyediakan komunikasi dan berbagi sumber daya yang sifatnya sinkron maupun asinkron untuk fasilitator dan peserta seperti *chat*. Fitur-fitur ini dapat dilihat pada platform *e-learning*, seperti Moodle, Microsoft Team, Edmodo, Blackboard, dan lain-lain.

## 2. Pemetaan pikiran / *Brainstorming (mapping / Brainstorming)*

Pemetaan pikiran adalah metodologi dasar bagi setiap aktivitas dalam pemecahan masalah. Dengan metode ini, siswa dapat menemukan ide dan mempostingnya di papan tulis. Sebagai kelompok, siswa kemudian memilih yang terbaik dan menggunakannya untuk menemukan solusi. Untuk metode ini, tersedia aplikasi yang memungkinkan pelajar menggunakan perangkat mereka sendiri dan berkolaborasi dengan orang lain dalam menghasilkan peta pikiran atau pohon ide, seperti FreeMind, XMind, Canva, dan lain-lain.

## 3. Papan Diskusi *Online (Online Discussion Boards)*

Papan diskusi *online* merupakan metode pembelajaran partisipasi aktif yang terbukti efektif juga. Papan diskusi *online* adalah papan virtual tempat siswa dapat belajar secara kolaboratif. Mereka memposting pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Sebagian besar waktu, sangat sedikit fasilitator atau intervensi ahli materi pelajaran yang terlibat. Namun, dengan sebagian besar jawaban biasanya datang dari peserta lain yang lebih memahami topik tersebut. Contoh aplikasi yang bisa digunakan, seperti Padlet, Socrative, NowComment, Kialo, Backchannel Chat, Flipgrid, dan lain-lain.

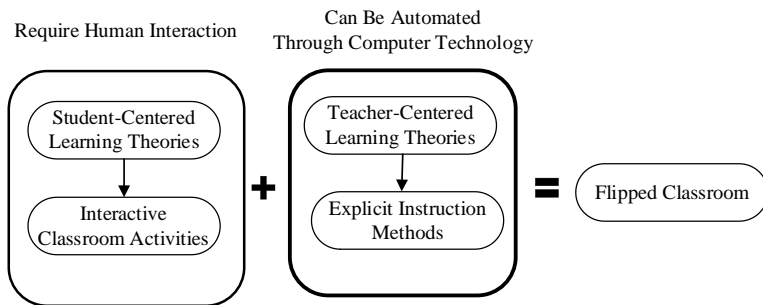
## 4. Belajar Sambil Mengajar (*Learning by Teaching*)

Singkatnya, belajar sambil mengajar berarti pendidik membiarkan peserta didik mempersiapkan dan mengajarkan pelajaran (atau sebagiannya) kepada sesama peserta didik. Sementara pendidik terlihat seperti fasilitator yang mengambil pendekatan yang sangat lepas dari metode ini, sebenarnya melibatkan proses yang sangat rumit di mana pendidik adalah moderator dan ahli materi pelajaran. Dalam metode ini, siswa terlibat dalam memfasilitasi sesi pembelajaran dengan sesama peserta didik. Pendidik memastikan bahwa pembelajaran diproses dengan baik dan juga membantu siswa yang menjadi tuan rumah. Webinar dan forum diskusi *online* merupakan media yang biasa digunakan untuk metode ini. Teknologi yang

digunakan adalah Zoom Meeting, Skype, Google Meet, dan lain-lain.

5. Ruang Kelas Terbalik (*The 'Flipped' Classroom*)

Kelas terbalik adalah metode pedagogis baru yang menggunakan kuliah video asinkron dan masalah praktik sebagai pekerjaan rumah, serta aktivitas pemecahan masalah berbasis kelompok yang aktif di kelas. Bishop & Verleger (2013) mendefinisikan kelas terbalik sebagai metode pendidikan yang terdiri dari dua bagian, yaitu kegiatan belajar kelompok interaktif di dalam kelas dan instruksi individu berbasis komputer langsung di luar kelas. Representasi grafis dari definisi ini ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. *Flipped Classroom* (Bishop & Verleger, 2013)

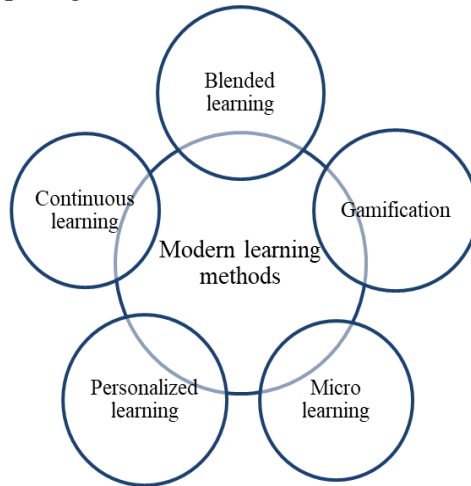
Perangkat yang bisa digunakan untuk mendukung metode ini seperti Google Classroom, Edpuzzle, Quizizz, dan lain-lain.

6. Pembelajaran Berbasis *Game* (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi adalah mengubah aspek pembelajaran tertentu menjadi permainan. Siswa dapat menggunakan aplikasi berbasis permainan ini dan bisa juga membuatnya. Dalam pembelajaran berbasis *game* ini kita sebagai guru tetap memasukkan tiga elemen gamifikasi, yaitu pencapaian, kompetisi, dan kesenangan ke dalam pembelajaran. Perangkat yang bisa digunakan, seperti EdApp, Kahoot, Gametize, Central, Archy Learning, Hoopla, Raptivity, dan lain-lain.



Mekanisme penyampaian pengetahuan dengan metode elektronik tampaknya sederhana tetapi teknologi informasi tumbuh dan fleksibilitas memberdayakan berbagai pendekatan yang berbeda dan penyebaran metode pembelajaran baru, misalnya seperti gambar berikut (Bezhovski & Poorani, 2016).



Gambar 2. Metode Pembelajaran Modern (Hołowińska, 2021)

1) *Blended Learning*

Blended learning dapat digambarkan sebagai proses pencampuran dua atau lebih metode pembelajaran, seperti tugas pekerjaan metodologi pedagogis, teknologi instruksional, dan teknologi berbasis web. Blended learning menggabungkan metode pengajaran tradisional dengan teknik pengajaran digital yang saling melengkapi tergantung pada kebutuhan kursus.

2) *Gamification*

Gamifikasi adalah proses pengeluaran kemampuan *e-learning* dengan memasukkan elemen *game*, yang melibatkan orang-orang khususnya di sektor pendidikan. Bagian paling penting dari proses gamifikasi adalah menciptakan pengalaman pemain yang dapat dibagi menjadi membuat aplikasi *game* dan membangun latihannya secara set logis. Dalam metode ini fokus

utamanya adalah merancang bagian sedemikian rupa, sehingga pelajar mencapai tujuan lebih cepat. Sikap belajar seperti itu dapat berguna, terutama untuk membangun keterampilan karena memberikan kesempatan untuk berlatih dan mendapat umpan balik. Pada saat yang sama itu menarik, menyenangkan, dan memuaskan bagi pengguna.

3) *Micro Learning*

Pembelajaran mikro adalah pembelajaran dengan waktu dan materi yang singkat dan terbatas. Untuk belajar sederhana dan kecil, program pendidikan dibagi menjadi beberapa bagian modul dengan proses berulang dan sinkron, serta media yang digunakan adalah tradisional atau *e-medium* yang dirancang untuk kelas.

4) *Personalized Learning*

Pembelajaran yang dipersonalisasi menawarkan kesempatan bagi pengguna untuk menjadi bagian dari pembuatan konten, tetapi juga struktur layanan pembelajaran. Dalam hal ini pengguna tidak bergantung pada layanan yang disediakan, tetapi memiliki pengaruh nyata pada penawaran pembelajaran.

5) *Continuous Learning*

Belajar terus-menerus dapat digambarkan sebagai pengajaran pengetahuan dan keterampilan secara terus-menerus untuk tujuan pribadi atau karir. Tren ini dapat dianggap sebagai perpanjangan dan bantuan untuk pendidikan tradisional. Dimungkinkan untuk menentukan 3 prinsip pembelajaran berkelanjutan, yaitu pelajar sentralitas, kesetaraan kesempatan, serta kualitas tinggi dan relevansi.

Sekarang ini salah satu metode pembelajaran yang diteliti dan dipelajari oleh kalangan akademisi adalah pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). *Joyful learning* adalah metode pembelajaran yang bersifat *student center*. Metode ini

dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, memberikan motivasi, dan kegembiraan bagi siswa, sehingga siswa dapat merasa aman, nyaman, menyenangkan, santai, tidak menakutkan, tidak tertekan, dan meningkatkan minat siswa untuk belajar (Arifin & Setiyawan, 2012). Melalui pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran, sehingga waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi (Sukiman, 2010). Adanya rasa senang dalam metode pembelajaran ini karena siswa difasilitasi oleh guru untuk belajar lebih menyenangkan dan mudah, sehingga membuat siswa memiliki motivasi untuk ingin tahu dan selalu berusaha untuk mencari tahu. Dengan begitu, akan menurunkan tingkat kejenuhan belajar dari siswa dengan sendirinya.

Implementasi pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dalam bentuk pembelajaran berbasis *game*. Beberapa aplikasi yang bisa digunakan guru, diantaranya Quizizz, Educandy, aplikasi Kahoot, Liveworksheet, Wordwall, dan sebagainya. Game dapat dibuat lebih menarik dan interaktif karena aplikasi tersebut telah dirancang oleh pengembangnya. Siswa akan berusaha mempelajari materi karena mereka ditantang untuk memainkan game dan mendapatkan hasil yang terbaik. Reward dapat diberikan guru bagi siswa yang berhasil menjadi pemenangnya. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Guru dapat menyisipkan game pada saat penyampaian materi lewat Google meet, Zoom, atau aplikasi virtual lainnya. Contohnya bermain tebak gambar, tebak kata, dan sebagainya.

Keterkaitan yang dibangun terlebih dahulu dengan materi pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi dan menjadikan kegiatan pembelajaran tidak menjadi beban atau kegiatan yang membosankan. Siswa dapat terus mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan metode pembelajaran yang cocok diterapkan oleh guru pada masa pembelajaran jarak jauh, sehingga dalam menciptakan proses pembelajaran menimbulkan

kreativitas siswa dalam belajar. Teks dan kontekstual harus diterapkan dalam metode ini agar alur materi dan media dapat serasi. Pengalaman akan menjadi guru yang baik dan semakin banyak mencoba, menyerap, serta dilengkapi dengan evaluasi, maka pembelajaran masa depan akan semakin bermakna. Beberapa aktivitas belajar yang dapat mendukung pendekatan *Joyfull Learning* antara lain:

1. diskusi;
2. tanya jawab;
3. pemberian soal;
4. kerja kelompok;
5. model pemecahan masalah.

Proses pembelajaran *joyful learning* dapat dilakukan secara berkelompok dengan jumlah siswa empat orang dan dibentuk beberapa kelompok. Tugas yang diberikan dapat diselesaikan oleh setiap anggota dengan bekerja sama dan saling membantu. Selain itu, metode pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membiasakan siswa saling berinteraksi dengan siswa lain (Astriani et al., 2013).

Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa merasa terpaksa atau tertekan (tidak di bawah tekanan). Dengan demikian, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran karena menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

## Daftar Pustaka

- Ahmadi, A., & Prasetya, J. T. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Pustaka Setia.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka.
- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Skripta Media Creative.
- Astriani, D., Hadisputro, S., & Nurhayati, S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Media Dox-Card Pada Materi Pokok Redoks. *Journal Unnesa*, 2(1), 2–4.
- Bezhovski, Z., & Poorani, S. (2016). The Evolution of E-Learning and New Trends. *Information and Knowledge Management*, 6, 50–57.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings, August*. <https://doi.org/10.18260/1-2--22585>
- Ginting, A. (2014). *Esensi Praktis Belajar Pembelajaran*. Humaniora.
- Hamiyah, N., & Jauhar, M. (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustaka.
- Hołowińska, K. (2021). E-learning as an Extending Tool of Knowledge Management. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, 599(March), 59–66. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-85001-2\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-85001-2_5)
- Knuuttila, M., & Virtanen, A. (2001). *Opettajain opas onnistuneeseen opettamiseen*. pp 11.

- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama.
- Sani, R. A. (2019). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (1 Cetakan). Prenadamedia.
- Sudira, P. (2018). *Metodologi Pembelajaran Vokasional Abad XXI Inovasi, Teori dan Praksis*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukiman. (2010). *Pengembangan Belajar dalam Pendidikan Islam*. UIN Sunan Kalijaga.
- Winarno, & Juniarto. (2003). *Perencanaan Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.

## Profil Penulis



**Dr. Rudi Mulya, S.T., M.Kom.** lahir di Kota Padang provinsi Sumatera Barat, Sekolah Dasar di SD Negeri 13 Padang, SMP Negeri 1 Padang, SMK Teknologi Plus Padang. Melanjutkan S1 Teknik Elektro di Universitas Andalas, selanjutnya melanjutkan studi S2 Ilmu Komputer di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, kemudian mengikuti program S3 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Tahun 2010 – sekarang sebagai staf perencanaan dan keuangan Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan sejak 2018 – sampai sekarang sebagai staf pengajar di program studi Teknik Informatika. Penelitian yang sudah dilakukan tentang pembangunan aplikasi GIS (*Geographical Information System*) untuk kesiapsiagaan tsunami, Image Processing, dan Virtual Lab. Penulis juga aktif menulis di jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi.

# BAB V

## MODEL PEMBELAJARAN

Dr. Karmila Suryani, M. Kom



### 1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran yang memperhitungkan keadaan eksternal dan internal untuk mencapai *learning outcome* (Schiering, Bogner, & Buli-holmberg, 2012). Selain itu, pembelajaran bertujuan untuk merubah perilaku peserta didik menjadi baik dengan cara adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran menurut (Hammond, 2011) merupakan proses dalam upaya membuat peserta didik dapat belajar yang dituntun oleh pendidik: diantaranya a) tahap persiapan, yaitu merancang perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan; b) menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran, sehingga tujuan akhir dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan sempurna; dan c) melakukan *enrichment* (pengayaan) dengan memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan bagi peserta didik yang mengalami kendala dalam belajar. Berdasarkan beberapa pengertian dari pembelajaran yang telah diungkapkan, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, peranan pendidik sebagai fasilitator hendaknya dapat memberikan interaksi yang baik kepada peserta didik, sehingga terjadi kolaborasi yang efektif untuk mencapai tujuan akhir dari proses pembelajaran. Selain itu, pendidik perlu juga untuk menginovasikan model pembelajaran yang digunakan di kelas.

Model pembelajaran adalah seperangkat komponen yang dirancang untuk mempermudah pendidik dalam melaksanakan



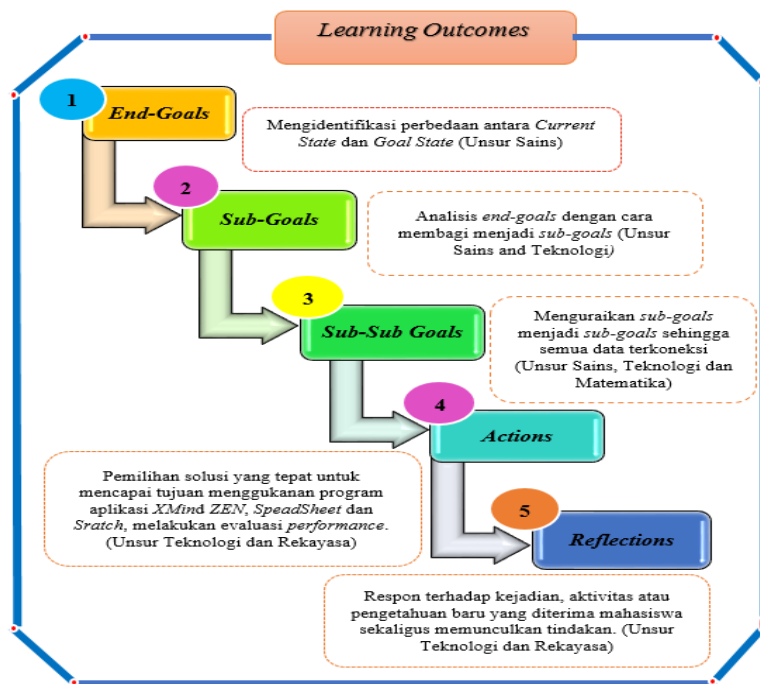
pembelajaran yang efektif dan efisien (Koper & Tattersall, 2005). Selain itu, model pembelajaran merupakan sebuah model kurikulum, rancangan bagian dari pembelajaran, pelatihan-pelatihan, kelengkapan belajar, dan bahan-bahan belajar yang hakikatnya dapat membantu proses pembelajaran untuk memperoleh informasi dengan karakteristik model pembelajaran sebagai berikut (Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, 2016).

- a. Sintaks adalah langkah-langkah yang tersusun secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- b. Sistem sosial merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan peran dari pendidik dan peserta didik serta menyepakati aturan-aturan yang akan diterapkan.
- c. Prinsip reaksi yaitu sikap pendidik dalam menghargai sekaligus menanggapi pendapat peserta didik.
- d. Sistem pendukung merupakan perangkat atau komponen-komponen yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
- e. Dampak instruksional yaitu hasil yang diharapkan setelah menggunakan model pembelajaran.
- f. Dampak pengiring terjadinya perubahan perilaku dari peserta didik selama pembelajaran.

## **2. Model Pembelajaran Mand End Analysis (MEA) berorientasi Science, Technology, Engineering, and Math (STEM)**

Model pembelajaran MEA berorientasi STEM merupakan model pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk berpikir pada tujuan akhir dari sebuah kondisi (Suryani, 2022). Model ini dapat menghasilkan sebuah produk pembelajaran menggunakan teknologi melalui berbagai program aplikasi sesuai dengan pendekatan STEM.

Penerapan model pembelajaran MEA berorientasi STEM dilakukan sesuai dengan sintaks model seperti gambar berikut.



Gambar 1. Sintaks Model Pembelajaran MEA berorientasi STEM  
Sementara, pelaksanaan masing-masing sintaks model pembelajaran MEA berorientasi STEM dalam pembelajaran seperti tabel berikut.

Tabel 1. Penerapan Sintaks Model dalam Pembelajaran

| No | Sintaks Model    | Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran   | Peran Pendidik Saat Pembelajaran  |
|----|------------------|---|---|
| 1. | Pra-pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> <li>Menerima buku panduan model pembelajaran MEA berorientasi STEM.</li> <li>Menginstal beberapa program aplikasi yang akan digunakan dalam</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Membagikan buku panduan peserta didik dan modul pembelajaran MEA berorientasi STEM.</li> <li>Membentuk kelompok belajar yang heterogen.</li> <li>Menyiapkan</li> </ol> |

| No | Sintaks Model   | Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran  | Peran Pendidik Saat Pembelajaran   |
|----|---|--|--|
|    |   | pembelajaran.  | berbagai program aplikasi untuk digunakan dalam pembelajaran.  |
| 2. | Kegiatan awal (pendahuluan)   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menjawab salam dari pendidik.</li> <li>2. Mencatat informasi penting yang disampaikan pendidik.</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.</li> <li>3. Melakukan apersepsi.</li> </ol> |
| 3. | Pengenalan Model Pembelajaran ( $\pm$ 5 menit) hanya untuk pertemuan pertama  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencatat informasi mengenai model pembelajaran MEA berorientasi STEM.</li> <li>2. Mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami.</li> </ol>                                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperkenalkan model MEA berorientasi STEM.</li> <li>2. Menguraikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran tersebut.</li> </ol>   |
| 4. | Kegiatan Inti.<br><b>Fase End -Goals</b><br>Menemukan tujuan akhir dari studi kasus yang berkaitan dengan materi pembelajaran saat itu. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik secara individu dalam kelompok masing-masing mengumpulkan sumber informasi yang relevan untuk mencapai tujuan tersebut.</li> <li>2. Masing-masing</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan studi kasus yang diberikan agar menemukan tujuan akhir dari kasus tersebut.</li> <li>2. Membimbing</li> </ol>                                    |

| No | Sintaks Model   | Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran  | Peran Pendidik Saat Pembelajaran  |
|----|---|--|---|
|    |   | <p>peserta didik mengemukakan pendapat mengenai penemuan tentang tujuan akhir dari studi kasus yang diberikan.</p> <p>3. Tujuan akhir yang telah diperoleh selanjutnya digabungkan, sehingga mendapatkan satu tujuan akhir.</p>                                      | <p>peserta didik dalam menemukan tujuan akhir yang hendak dicapai dalam kasus tersebut.</p> <p>3. Meminta masing-masing peserta didik yang berada dalam kelompoknya untuk memberikan usulan tentang penemuan tujuan akhir tersebut kemudian menyimpulkan, sehingga disepakati satu tujuan akhir</p> |
| 5. | <p><b>Fase Sub-Goals</b><br/>(Menemukan beberapa hal yang menunjang tercapainya tujuan akhir)</p> | <p>1. Peserta didik melanjutkan diskusi untuk menemukan perbedaan antara <i>current state</i> dan <i>goals state</i>.</p> <p>2. Peserta didik membagi <i>current state</i> menjadi untuk <i>sub-goals</i>, sehingga mempermudah untuk mencapai tujuan akhir dari</p> | <p>Pendidik membimbing peserta didik selama melakukan diskusi untuk menentukan <i>current state</i> dan <i>goal state</i> dari materi untuk mencapai <i>end-goals</i>.</p>  |

| No | Sintaks Model  | Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran   | Peran Pendidik Saat Pembelajaran  |
|----|--|---|---|
|    |  | <p>materi pembelajaran.</p> <p>3. Peserta didik mengkomunikasikan sekaligus mengkolaborasi <i>sub-goals</i> yang telah diperoleh dari masing-masing individu dalam kelompok.</p>  |   |
| 6. | <p><b>Fase Sub-sub Goals</b><br/>(Menguraikan beberapa temuan yang terdapat pada <i>sub-goals</i> menjadi bagian terkecil)</p> | <p>1. Peserta didik secara mandiri memecah kembali <i>sub goals</i> menjadi <i>sub-sub goals</i> agar tujuan akhir dari studi kasus lebih mudah untuk dideskripsikan dan dipahami.</p> <p>2. Peserta didik mengkomunikasikan dan mengkolaborasi <i>sub-sub goals</i> yang telah dikaitkan dengan unsur STEM (<i>Sains Technology Engineering dan Math</i>).</p> | <p>Pendidik membimbing peserta didik dalam menentukan <i>Sub-sub goals</i> dari materi yang mendukung tercapainya <i>end-goals</i>.</p> |
| 7. | <p><b>Fase Actions</b><br/>(Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan</p>   | <p>1. Ketua kelompok membagi tugas anggota kelompoknya</p>  | <p>1. Pendidik menginstruksikan kepada peserta didik agar</p>   |

| No | Sintaks Model   | Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran  | Peran Pendidik Saat Pembelajaran   |
|----|---|--|--|
|    | teknologi untuk mempresentasikan hasil diskusi)   | <p>untuk membuat sebuah peta konsep menggunakan aplikasi Xmin ZEN, mengolah materi perhitungan menggunakan aplikasi SpreadSheet, dan membuat animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Scratch.</p> <p>2. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelompok yang lain dengan menampilkan peta konsep yang telah dibuat.</p> | <p>merancang sebuah peta konsep menggunakan aplikasi XMind ZEN untuk menguraikan <i>end-goals</i>, <i>sub-goals</i> dan <i>sub-sub goals</i> yang telah disepakati.</p> <p>2. Menggunakan aplikasi SpreadSheet untuk menyelesaikan permasalahan hitungan, membuat animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Scratch, serta mempresentasikan hasil diskusi dengan cara menampilkan peta konsep yang telah dibuat.</p> |
| 8. | <b><i>Fase Reflections</i></b><br>(Memberikan umpan balik terkait hasil dan pembahasan) | <p>1. Peserta didik bersama-sama pendidik menyimpulkan hasil diskusi sesuai dengan materi.</p> <p>2. Peserta didik menerima penghargaan dari Pendidik karena</p>   | <p>1. Pendidik memberikan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik dalam</p>  |

| No | Sintaks Model | Aktivitas Peserta Didik Saat Pembelajaran           | Peran Pendidik Saat Pembelajaran |
|----|---------------|---|----------------------------------|
|    |               | kelompoknya sudah berhasil memberikan yang terbaik. | menyampaikan hasil diskusinya.   |

Salah satu contoh pembelajaran dengan Model MEA berorientasi STEM terdapat pada materi Manajemen Penjadwalan Proses. Unsur STEM pada materi Manajemen Penjadwalan Proses dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Unsur STEM pada Materi Manajemen Penjadwalan Proses

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Science:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Faktual:</i> Program aplikasi yang dijalankan user dalam waktu yang bersamaan akan muncul secara bergantian.</li> <li>2. <i>Konseptual:</i> komponen penjadwalan proses.</li> <li>3. <i>Prosedural:</i> bagaimana cara kerja algoritma penjadwalan proses.</li> </ol> | <p><b>Technology:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan aplikasi XMind Zen untuk menguraikan komponen sebuah komputer.</li> <li>2. Membuat animasi pembelajaran terkait algoritma penjadwalan proses menggunakan aplikasi Scratch.</li> </ol> |
| <p><b>Engineering:</b></p> <p>Merancang prosedur proses antrian pada program aplikasi yang ada di CPU.</p>  | <p><b>Math:</b></p> <p>Melakukan perhitungan menggunakan SpreadSheet terhadap algoritma penjadwalan proses (FCFS, SJF Preemptive dan SJF non Preemptive)</p>  |

Contoh kasus untuk menguraikan materi dengan langkah pembelajaran secara *synchronous* yaitu sebagai berikut.

1. *Ends Goals* / menentukan Tujuan Akhir (Unsur Sains)  
Peserta didik menemukan perbedaan antara pernyataan saat ini dan tujuan akhir yang hendak dicapai

tentang manajemen proses. Terlebih dahulu peserta didik diberikan contoh kasus untuk membantu peserta didik lain dalam menemukan tujuan akhir dari materi yang disampaikan sesuai dengan kasus yang disampaikan. Contoh kasus tentang manajemen penjadwalan proses adalah “Anda sering mendengar instruksi dari pendidik anda ketika melaksanakan ujian tengah semester maupun ujian akhir semester. Pendidik anda memerintahkan bahwa anda boleh mengerjakan soal yang lebih mudah terlebih dahulu kemudian baru mengerjakan soal yang sulit”.

2. Menentukan *Sub Goals* / Sub Tujuan (Sains dan Teknologi)

Peserta didik diminta untuk membuat sub bagian dari tujuan yang telah ditemukan dengan cara mengumpulkan informasi dan pengetahuan yang relevan (unsur sains dan teknologi). Dalam hal ini, peserta didik menggunakan *gadget* untuk mencari informasi melalui e-modul Sistem Operasi STEM berbasis Android. Selain itu, peserta didik juga bisa mencari berbagai literatur melalui internet yang berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai.

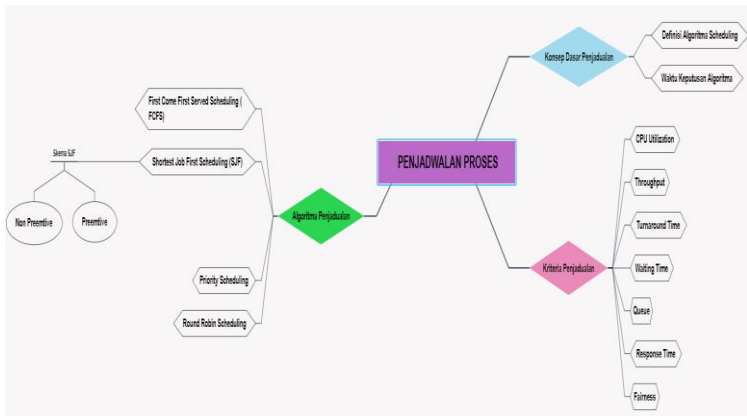
3. *Sub-sub Goals* / Menguraikan Sub Tujuan Menjadi Sub-sub Tujuan (Sains, Teknologi, dan Matematika)

Peserta didik diminta menguraikan sub bagian menjadi sub-sub bagian yang lebih detail, sehingga mempermudah dalam mencapai tujuan yang kemudian mengkoneksikan semua sub-sub bagian tersebut. Dalam hal ini, peserta didik masih menggunakan media e-modul dan internet untuk mengumpulkan berbagai sumber informasi yang terkait.

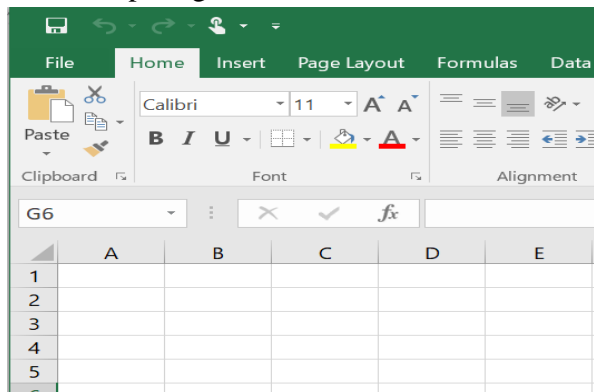
4. *Actions*/ Menggunakan Aplikasi XMind Zen, SpreadSheet, dan Scratch (Teknologi, Rekayasa, dan Matematika)

a. Membuat sebuah peta konsep menggunakan aplikasi XMind Zen untuk menguraikan sub-sub bagian yang telah diperoleh seperti gambar berikut.





Gambar 2. Hasil Peta Konsep Materi Penjadwalan Proses  
 b. Melakukan perhitungan menggunakan aplikasi Spreadsheet seperti gambar berikut.



Gambar 3. Mempresentasikan Hasil Diskusi dengan Menampilkan Peta Konsep yang Telah Dibuat

5. Refleksi (Unsur Teknologi dan Rekayasa)
  - a. Pendidik bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi perkuliahan.
  - b. Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik dan kelompok yang dianggap lebih proaktif dalam pembelajaran.

### 3. Sistem Sosial Model Pembelajaran MEA berorientasi STEM

Model MEA terintegrasi STEM ini memiliki sistem sosial yang terlihat peran dan tugas pendidik serta peserta didik dalam pembelajaran.

### **A. Peran dan Tugas Pendidik**

Pendidik merupakan pendidik profesional dan peneliti yang mempunyai tugas utama, yaitu membagi ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, mengembangkan ide, melakukan penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Bab 1 pasal 1 ayat 2 UU Nomor 14 tahun 2005). Oleh karena itu, pendidik adalah salah satu komponen paling penting di dunia pendidikan yang mempunyai peran dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Revolusi industri 4.0 sangat membutuhkan pendidik yang profesional, memiliki kualitas iman/akhlak yang mulia, menguasai kompetensi pedagogi, profesional, keahlian, dan sosial yang baik, sehingga dapat membimbing peserta didik untuk dapat bersaing di era revolusi industri 4.0.

Sejalan dengan UU Nomor 14 tahun 2005, maka tugas dan peran pendidik di perPendidikan tinggi adalah menjalani Tri Dharma PerPendidikan Tinggi, yaitu melaksanakan pendidikan dan pengajaran, melakukan penelitian, serta pengabdian pada masyarakat. Sementara, tugas dan peran Pendidik dalam model pembelajaran MEA berorientasi STEM sebagai berikut.

#### **a) Guru sebagai Pendidik**

Peran guru sebagai pendidik sangat penting karena pendidik dituntut untuk memberikan dorongan dan arahan kepada peserta didik agar mematuhi semua peraturan yang ada di perguruan tinggi, lingkungan keluarga, dan masyarakat. Pendidik tidak hanya memberikan materi pembelajaran saja, namun pendidik menjadi pengganti orang tua bagi peserta didik. Saat pembelajaran berlangsung, pendidik bertanggung jawab langsung untuk

mendisiplinkan dan mengontrol setiap aktivitas yang dikerjakan agar tingkah lakunya tidak melanggar aturan.

b) Pendidik sebagai Fasilitator sekaligus Motivator

Peran pendidik sebagai fasilitator adalah mempersiapkan semua perangkat perkuliahan, mulai dari menyiapkan RPP, media pembelajaran seperti video pembelajaran, bahan ajar, e-modul, evaluasi pembelajaran, dan petunjuk penggunaan model. Selain itu, pendidik juga mempersiapkan sebuah produk atau benda nyata untuk menjelaskan materi perkuliahan sebagai salah satu karakteristik pendekatan STEM. Pendidik sebagai motivator adalah memberikan motivasi, arahan, dan membuka wawasan peserta didik agar peserta didik termotivasi untuk menerima pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan bersikap akrab dan memperlakukan peserta didik sebagai mitra dalam menggali dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan penuh tanggung jawab. Saat pembelajaran *Synchronous*, maka pendidik membagikan berbagai program aplikasi yang berkaitan dengan model MEA berorientasi STEM. Program aplikasi yang dibutuhkan yaitu 1) Xmind ZEN untuk membuat peta konsep, 2) Spreadsheets untuk melakukan perhitungan, dan 3) Scratch untuk membuat animasi pembelajaran.

c) Pendidik sebagai Pembimbing dan Konselor

Peran pendidik sebagai pembimbing dalam hal ini berhubungan dengan perilaku dan moral peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik membimbing peserta didik agar dapat mematuhi semua peraturan yang telah disepakati bersama saat pembelajaran berlangsung, sehingga terjadi suasana yang nyaman dan kondusif serta menyenangkan. Pendidik membimbing peserta didik dalam menemukan tujuan akhir perkuliahan yang hendak dicapai. Peran pendidik sebagai konselor adalah

sebagai terapi perbaikan diri bagi peserta didik yang merasa pesimis dan rendah diri karena mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, juga menjadi petunjuk bagi peserta didik dalam memahami lingkungan sekitar dan jati dirinya. Di samping itu, peran pendidik sebagai konselor dalam pembelajaran adalah pendidik dapat melayani semua pertanyaan yang muncul dan dapat memberikan jawaban yang membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pendidik juga dapat meluangkan waktunya untuk menerima pertanyaan yang diajukan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Oleh karena itu, peran pendidik sebagai pembimbing dan konselor yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model MEA berorientasi STEM.

d) Pendidik sebagai Pelatih

Peran pendidik sebagai pelatih mempunyai peran penting dalam model pembelajaran MEA berorientasi STEM karena proses pendidikan dan pembelajaran memerlukan latihan terhadap keterampilan pengetahuan maupun keahlian. Penguasaan dan pencapaian *learning outcome* yang telah ditetapkan dibutuhkan latihan yang terus menerus dilakukan.

## **B. Peran dan Tugas Peserta didik**

Tugas dan peran peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran MEA berorientasi STEM sebagai berikut.

a) Peserta didik sebagai Pelaku Pembelajaran

Peserta didik melakukan kegiatan dan beraktivitas selama pembelajaran, berbagi informasi dan ide, berkomunikasi dan berkolaborasi, berdiskusi dan

memberikan sanggahan, serta mengembangkan potensi diri tentang pengetahuan yang dimiliki. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, sehingga menghasilkan animasi pembelajaran kemudian mempresentasikan hasil diskusi.

b) Peserta didik Sebagai Penganalisis

Peserta didik menganalisis produk nyata yang telah dijelaskan pendidik dan menghubungkan dengan materi pembelajaran. Peserta didik menentukan *ends-goal*, *sub-goals*, *sub-sub goals* dan menggunakan berbagai program aplikasi yang membangun pemahaman dengan berkomunikasi dan menyampaikan gagasannya kepada pendidik dan peserta didik lain. Peserta didik melakukan interaksi dengan pendidik serta peserta didik lainnya dalam menyelesaikan permasalahan agar pemahaman peserta didik menjadi lebih baik. Peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber yang relevan, mengamati, dan berdiskusi, sehingga memperoleh pengalaman konseptual, pengalaman belajar, dan kreatif. Selain itu, mahasiswa mampu berpikiran ke depan, sehingga dapat dapat berkompetisi dan bersaing di era revolusi industri 4.0

c) Peserta didik sebagai Penilai Kelompok Lain

Peserta didik mampu memberikan penilaian terhadap kelompok lain karena sebelumnya sudah terlatih melalui diskusi pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap presentasi yang disampaikan dan produk teknologi yang telah dihasilkan, misalnya peta konsep dengan aplikasi Xmind ZEN serta animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Scratch. Penilaian yang diberikan peserta didik menjadi catatan bagi pendidik untuk memberikan evaluasi performance peserta didik.

d) Peserta didik sebagai Pengguna Teknologi

Peserta didik mampu berinovasi dalam menggunakan berbagai program aplikasi yang mendukung

tercapainya tujuan akhir pembelajaran yang telah dirumuskan. Peserta didik dapat mengekspresikan segala kemampuannya menggunakan teknologi, sehingga dapat mempermudah memahami materi pembelajaran serta dapat memberikan inspirasi kepada peserta didik lain.

### **Prinsip Reaksi, Sistem Pendukung, dan Dampak Model Pembelajaran MEA Berorientasi STEM**

Model pembelajaran MEA terintegrasi STEM memiliki prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak sosial, dan dampak pengiring.

#### **1. Prinsip Reaksi (Pengelolaan)**

Pembelajaran bermakna dapat terwujud dengan cara pendidik yang mampu untuk bereaksi terhadap aksi-aksi yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Reaksi yang ditimbulkan oleh pendidik tidak tergantung pada situasi tertentu, sehingga pendidik dituntut untuk mampu mempersiapkan diri untuk bereaksi dengan cepat dan tepat. Beberapa reaksi yang muncul saat pembelajaran menggunakan model MEA berorientasi STEM adalah:

- a) Merespon dengan memperlakukan sekaligus menilai peserta didik ketika pembelajaran berlangsung;
  - b) Menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif, seperti berkomunikasi dengan lancar tanpa halangan waktu;
  - c) Memberikan contoh dalam menggunakan beberapa program aplikasi yang dibutuhkan;
  - d) Memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan peserta didik dengan baik serta memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan, sehingga peserta didik merasa dihargai.
- #### **2. Sistem Pendukung (*Support System*)**

Sistem pendukung merupakan gambaran situasi dan kondisi yang dibutuhkan dalam pembelajaran menggunakan model MEA berorientasi STEM. Sistem pendukung berupa fasilitas teknis dan keterampilan untuk terlaksananya pembelajaran yang kondusif di antaranya peranan dan tuntunan pembelajaran.

a) Manajemen dan Organisasi

Kelas merupakan faktor pendukung terlaksananya pembelajaran dengan model MEA berorientasi STEM. Dengan adanya organisasi kelas, maka akan terjadi koordinasi antara peserta didik di masing-masing kelompok. Ketua kelompok mempunyai peran penting ketika berdiskusi dan dapat mengontrol semua aktivitas yang dilaksanakan.

b) Buku Panduan

Terdapat 3 buku panduan dalam pelaksanaan model pembelajaran MEA berorientasi STEM, yaitu buku model, buku panduan pendidik, dan buku panduan peserta didik. Buku model berisi sintaks atau langkah-langkah penggunaan model dalam pembelajaran, buku petunjuk pendidik berisi implementasi model pembelajaran MEA berorientasi STEM satu semester dan penilaian, sedangkan buku petunjuk mahasiswa berisi panduan penggunaan model pembelajaran MEA berorientasi STEM serta bentuk-bentuk penilaian. Buku panduan model pembelajaran MEA berorientasi STEM ini merupakan panduan peserta didik dalam:

- 1) menumbuhkan potensi diri secara maksimal, baik untuk kepentingan diri sendiri maupun untuk kepentingan kelompok;
- 2) menemukan tujuan akhir materi pembelajaran dan menganalisa permasalahan yang ditemui untuk mencapai tujuan tersebut;

- 3) mengemukakan pendapat serta mengambil keputusan yang rasional;
  - 4) melaksanakan keputusan dengan rasa tanggung jawab dengan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelompok lain.
- c) Perangkat Pembelajaran
- Perangkat pembelajaran yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran MEA berorientasi STEM adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang termuat unsur STEM, video pembelajaran, e-modul, dan buku referensi. Perangkat pembelajaran berguna sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik agar perkuliahan menjadi terarah dan sistematis.
- d) Kesiapan Pendidik dan Peserta didik
- Kesiapan pendidik dalam pembelajaran berkaitan dengan kompetensi yang dimiliki karena model yang digunakan terintegrasi dengan teknologi. Pendidik mempersiapkan dan menguasai berbagai program aplikasi agar tujuan akhir dari pembelajaran tercapai. Sementara kesiapan peserta didik berkaitan dengan penguasaan teknologi dan pengetahuan yang berkaitan dengan materi. Kesiapan mahasiswa juga berhubungan dengan perangkat yang dimiliki peserta didik, seperti laptop atau buku referensi.

### **Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring**

Model pembelajaran MEA berorientasi STEM memiliki dampak instruksional (langsung) dan dampak pengiring (tidak langsung) yang dirasakan oleh peserta didik. Proses pembelajaran dengan model ini dapat membantu peserta didik untuk belajar yang ditandai dengan perubahan perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, tingkah laku, maupun keterampilan.

#### **1. Dampak Instruksional**



Dampak langsung yang diperoleh peserta didik dengan model pembelajaran MEA berorientasi STEM adalah berkenaan dengan domain kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Ketiga aspek ini terlihat dari perolehan hasil belajar peserta didik di akhir semester.

## 2. Dampak Pengiring

Dampak pengiring merupakan dampak yang ditimbulkan karena pengaruh lingkungan belajar. Dampak pengiring dalam kegiatan pembelajaran bisa lebih dari satu, diantaranya motivasi, sikap, tanggung jawab, kerjasama, kolaborasi, dan berkomunikasi. Model pembelajaran MEA berorientasi STEM pada mata kuliah sistem operasi memberikan dampak terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hammond, M. (2011). Learning Through Practice: Models, Traditions, Orientation, and Approaches. In *Teacher Development* (Vol. 15).  
<https://doi.org/10.1080/13664530.2011.608521>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, M. (2016). Models of Teaching. In *Edisi ke sembilan, Pustaka Pelajar* (Vol. 1999).
- Koper, R., & Tattersall, C. (2005). Learning Design. In *Learning Design*. <https://doi.org/10.1007/b138966>
- Schiering, M. S., Bogner, D., & Buli-holmberg, J. (2012). Teaching and learning: a model for academic and social cognition. In *Choice Reviews Online* (Vol. 49).  
<https://doi.org/10.5860/choice.49-3394>
- Suryani, K. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi STEM Science Technology Engineering And Math*. Surabaya: Global Aksar Press.

## Profil Penulis



**Dr. Karmila Suryani, M. Kom**, sejak tahun 2010 bekerja sebagai dosen di jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, Padang. Pendidikan S1 diselesaikan pada jurusan Sistem Komputer, Universitas Putera Indonesia (UPI) “YPTK” Padang (2005), pada tahun 2010 memperoleh gelar Magister Komputer di jurusan dan Universitas yang sama. Sementara (2021) gelar Doktor di bidang Pendidikan Teknonogi Kejuruan, Universitas Negeri Padang berhasil diselesaikan dengan jangka waktu 3 tahun. Dipercaya sebagai kepala Divisi Tracer Study dan koordinator program Magang dan Studi Independent Bersertifikat (MSIB) tingkat Universitas. Saat ini aktif sebagai penulis di jurnal ilmiah baik di tingkat nasional terakreditasi maupun jurnal internasional bereputasi serta menghasilkan beberapa buku. Selain itu menjadi reviewer di beberapa jurnal ilmiah nasional terakreditasi dan jurnal pengabdian kepada masyarakat serta sebagai assesor nasional Beban Kinerja Dosen (BKD) sampai sekarang.

# BAB VI

## PENGELOLAAN KELAS

Dr. Arden Simeru, M. Kom



### A. PENDAHULUAN

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang berperan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik agar peserta didik mampu melakukan tugas-tugasnya dalam kehidupannya, baik secara langsung maupun tidak langsung dan secara individu atau sosial. Peserta didik harus lebih giat belajar dan bersemangat. Selain antusias peserta didik, kemauan peserta didik juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Guru memiliki peran utama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam pengajaran bahasa Inggris khususnya, peran guru juga sangat penting karena guru adalah orang yang bekerja mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Selain itu, kompetensi dan kepercayaan diri dalam mengelola kelas kegiatan yang harus dimiliki oleh guru bahasa Inggris (Kesuma, Anas, & Hermawati, 2013:30).

Sebagai seorang guru merupakan suatu keharusan memiliki kemampuan dalam melakukan pengelolaan kelas dan menciptakan serta memelihara suasana proses pembelajaran yang maksimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan belajar peserta didik, sehingga guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mampu mengelola kelas. Suasana pembelajaran yang kondusif merupakan tantangan dan merupakan rangsangan bagi peserta didik dalam mengikuti

proses belajar mengajar, memberikan perasaan nyaman dan peserta didik merasa termotivasi untuk menunjukkan hasil belajar yang optimal.

Dalam hal membuat kegiatan proses belajar mengajar agar dapat terlaksana dengan efektif, guru dan peserta didik diharapkan mengetahui bagaimana bersikap, kapan dan bagaimana melakukan aktivitas di ruangan kelas, bagaimana seharusnya duduk, mengetahui kapan peserta didik diperbolehkan atau tidak, menyatakan pendapat kepada guru, dan mengetahui ambang batas tingkat kebisingan yang dapat diterima (Evertson dan Emmer, 2009:20).

Dalam proses membuat kegiatan belajar mengajar yang efektif, ditemukan hal-hal yang sering muncul, antara lain guru masih belum memilih strategi pembelajaran yang paling efektif di mana guru masih menggunakan strategi tradisional dalam kegiatan mengajar mengajar. Guru harus membuat daftar semua instruksi yang sesuai dengan peserta didik. Selain itu, guru tidak merancang kegiatan belajar mengajar kelas dengan baik. Sebagai tenaga pengajar seharusnya guru harus membuat perencanaan kegiatan belajar mengajar yang baik karena guru yang mampu melakukan perancangan dan membuat perencanaan kegiatan belajar mengajar dengan baik. Selanjutnya, guru tidak punya kemampuan dalam menciptakan lingkungan belajar mengajar menjadi aman dan tertib. Peserta didik yang baik biasanya tidak suka berada dalam suasana belajar di lingkungan yang tidak kondusif. Suasana pembelajaran harus diciptakan dalam suasana yang nyaman dan kondusif. Selain itu, untuk membuat proses pembelajaran yang efektif, guru harus memperhatikan perannya sebagai pengelola kelas.

## **B. DEFINISI PENGELOLAAN KELAS**

Pada tingkat yang paling dasar, pengelolaan kelas adalah teknik yang digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran dan memastikan bahwa peserta didik dapat mengikuti proses

belajar dengan baik. Memiliki sistem yang terstruktur berkaitan dengan aturan yang ditetapkan untuk mengatur ketertiban peserta didik di kelas. Hal ini membantu pengelolaan lingkungan kelas dengan efektif, sehingga dapat memastikan bahwa peserta didik mematuhi semua aturan yang sudah dibuat.

Pengelolaan kelas dapat berbeda tergantung pada mata pelajaran, kelompok usia, atau alat pengajaran yang digunakan. Misalnya, taktik untuk mengelola kelas seni akan terlihat sangat berbeda dari yang digunakan untuk mengelola kelas komputer. Di kelas seni, perlengkapan digunakan bahwa siswa bertanggung jawab untuk membersihkan dan merawat dengan benar. Tingkat kebisingan di kelas itu juga akan terlihat berbeda dari kelas komputer ketika siswa diharapkan untuk fokus pada perangkat mereka dan pelajaran yang ada.

Menurut Wong, Wont, Rogers, dan Brooks (2012:61), pengelolaan kelas berdasarkan pada kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik. Dalam hal ini, guru melakukan pengaturan peserta didik, fasilitas pendukung pembelajaran, waktu, dan suasana pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar peserta didik dapat berlangsung dengan baik. Seorang tenaga pendidik yang efektif harus mampu membuat sistem pengelolaan kelas yang efektif mulai dari awal tahun pembelajaran, sehingga akan mempunyai lebih banyak kesempatan dalam belajar dengan peserta didik dari pada tenaga pendidik yang masih memakai sistem pengelolaan kelas yang tidak efektif. Pengelolaan kelas juga didefinisikan sebagai tindakan apa pun yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi pembelajaran akademik serta sosial-emosional (Evertson dan Weinstein dalam Oliver (2011:7). Cooper (2011:217) menyatakan bahwa pengelolaan kelas mengacu pada tindakan guru menciptakan lingkungan belajar yang saling menghormati, peduli, tertib, dan produktif.

### **C. PENGELOLAAN KELAS YANG EFEKTIF**

Pengelolaan kelas yang efektif dapat dipengaruhi melalui beberapa faktor, seperti dikemukakan Arikunto (1986:70) bahwa hal-hal yang berpengaruh terhadap proses pengelolaan kelas, yaitu kegiatan pengelolaan yang berhubungan dengan fisik dan kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan peserta didik. Dalam hal mengelola kelas yang efektif, ada beberapa hal yang harus diperhatikan menurut Arikunto yaitu sebagai berikut.

- a. Kelas merupakan suatu sistem yang dilaksanakan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan melengkapi suatu tugas-tugas di bawah pimpinan dan arahan seorang guru.
- b. Guru merupakan seorang tutor dan model untuk semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- c. Kerja kelompok di dalam kelas memiliki sikap tertentu yang terkadang berbeda dengan kelompok atau individu lainnya. Oleh karena itu, semua kerja kelompok di dalam kelas perlu mendapat perhatian.
- d. Kerja kelompok di dalam kelas sangat berpengaruh bagi seluruh individu sebagai anggotanya. Dalam hal ini seorang guru harus mampu memberikan bimbingan kepada peserta didik dari pengaruh negatif dan melakukan pengembangan pengaruh positif.
- e. Kemampuan guru yang semakin meningkat dalam mengelola individu dalam kerja kelompok akan banyak meningkatkan kepuasan individu di dalam kelas.
- f. Dalam kerja kelompok seorang guru harus memiliki kemampuan mengatur komunikasi antar peserta didik dan mampu menjadi simbol pemersatu bagi peserta didik di dalam kelas.

Melalui pengelolaan kelas yang efektif, berarti seorang guru memiliki tugas yang serius. Mereka berusaha menghilangkan atau meminimalkan masalah-masalah yang berkaitan dengan masalah pengelolaan kelas, seperti kurangnya kekompakan, reaksi negatif bagi anggota kelompok, rendahnya

moral, dan sebagainya. Berdasarkan dengan masalah yang dihadapi guru dalam proses pengelolaan kelas tersebut, sebagai guru harus mampu melakukan tindakan pencegahan (preventif) dan tindakan perbaikan (korektif).

a. Aksi Pencegahan

Tindakan preventif adalah tindakan yang dilakukan sebelum terjadinya penyimpangan atau munculnya perilaku yang dapat mengganggu proses belajar. Berhasil atau tidaknya tindakan pencegahan (preventif) menjadi salah satu indikator kesuksesan dalam proses melakukan pengelolaan kelas. Beberapa tindakan yang berhubungan dengan tindakan preventif, antara lain peningkatan kesadaran diri sebagai pendidik, peningkatan kesadaran diri sebagai pembelajar, dan keikhlasan guru.

b. Tindakan Perbaikan

Tindakan Perbaikan (korektif) merupakan tindakan pembenahan terhadap perilaku dan sikap yang tidak sesuai dan mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang sedang dilaksanakan di kelas. Tindakan yang berkaitan dengan tindakan korektif adalah mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, dan memilih solusi terbaik.

Menurut Djamarah (dalam Karwati dan Priansa, 2016:26), proses pengelolaan kelas harus memperhatikan beberapa hal, antara lain menurut Jenny (2011) faktor-faktor yang menjadi pertimbangan untuk melakukan pengelolaan kelas, yaitu pengaturan dan implementasi aturan, melakukan pengelolaan intervensi, adanya proses umpan balik, serta suasana kelas. Untuk kegiatan pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan yang menjadi prinsip mengelola kelas yang efektif, yaitu hangat, variatif, bersifat tantangan, antusias, memberikan nilai positif, dan menegakkan kedisiplinan

Guru merupakan komponen yang paling penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak bisa wujudkan apabila proses pengelolaan



kelas tidak dilakukan dengan baik. Guru yang baik akan mampu melakukan pengelolaan kelas dari semua tingkat, terlepas dari tingkat heterogenitas di kelas mereka. Peranan tenaga pendidik dalam hal ini, guru mengacu pada berbagai peranan yang harus dimiliki seorang tenaga pendidik di dalam kelas. Pelaksanaan peranan guru yang baik akan menggambarkan hubungan antara guru dan peserta didik, khususnya dalam hal pembelajaran mereka.

Ada beberapa peran utama sebagai seorang guru yang menjadi perhatian menurut Marzano (2003), antara lain guru harus mampu menciptakan pilihan yang bijaksana dalam penentuan strategi pembelajaran yang paling efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran dan melakukan perancangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar di kelas akan bisa terlaksana secara baik jika dilengkapi dengan kondisi dan suasana kelas yang kondusif. Upaya mewujudkan kondisi kelas yang sempurna adalah pengelolaan kelas yang baik. Sebaliknya, jika proses pembelajaran tidak didukung oleh kondisi pembelajaran yang baik, maka pengajaran tidak akan berjalan efektif dan efisien.

Dalam mengajar guru harus melakukan pengelolaan kelas dengan baik, ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut.

#### 1. Membuat Perencanaan Pembelajaran

Untuk membuat proses pembelajaran berjalan efektif, sebelum pelajaran dimulai guru harus membuat perencanaan yang baik. Rencana ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa langkah yang harus dilakukan guru dalam merancang pelaksanaan pembelajaran.

- a. Guru menentukan tujuan pembelajaran. Tujuannya harus sesuai dengan isi materi pembelajaran.

- b. Guru membuat hasil Pembelajaran. Hasil belajar dalam pembelajaran adalah apa yang akan diperoleh peserta didik jika mereka berhasil mengikuti proses pembelajaran. Misalnya, peserta didik harus lulus ujian atau tes untuk memeriksa hasil belajar peserta didik.
- c. Guru membuat rencana pembelajaran.
- d. Guru memutuskan metode pembelajaran dan pengajaran yang digunakan. Guru harus mempertimbangkan penggunaan Metode pembelajaran yang memberikan kenyamanan, keamanan, serta menyenangkan untuk peserta didik.
- e. Guru harus menyiapkan media yang sesuai dengan metode.
- f. Guru melakukan penilaian terhadap pekerjaan peserta didik. Penilaian merupakan proses yang harus dilakukan seorang guru sebagai proses umpan balik bagi peserta didik dalam hal pengukuran penerimaan informasi dalam proses pembelajaran yang sudah diikuti.

Perencanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif bisa membantu tenaga pendidik dalam pencapaian tujuan kegiatan pembelajaran. Hak ini memberikan dampak terhadap kemampuan dan hasil belajar peserta didik.

## 2. Membuat strategi pembelajaran yang efektif.

Seorang guru mempunyai kesempatan yang baik dalam melakukan pemantauan proses kemajuan akademis peserta didik dan dapat melakukan variasi strategi pembelajaran agar cocok dengan kebutuhan peserta didik. Setelah pemilihan tujuan kegiatan pembelajaran dan evaluasi kegiatan pembelajaran, guru harus membuat agenda kegiatan instruksional yang berguna dalam keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut beberapa strategi kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru.

- a. Guru harus membuat hubungan yang baik dengan peserta didik

Indikator untuk melihat adanya hubungan baik antara peserta didik dengan guru dapat dilihat apabila dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik terlihat sangat enerjik, merasa senang, selalu optimis, berpikir realistis, dan antusias dalam belajar,

- b. Strategi pembelajaran dengan metode diskusi.

Dalam strategi diskusi, guru harus menyusun materi pertanyaan atau masalah yang harus dipecahkan. Strategi pembelajaran dengan metode diskusi ini bertujuan untuk merumuskan solusi dari permasalahan yang dibahas. Strategi pembelajaran dengan metode diskusi juga bertujuan untuk menemukan sesuatu yang baru, tantangan, kelemahan, serta potensi peserta didik. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam implementasi strategi pembelajaran diskusi ini adalah:

- 1) guru membuat peserta didik menjadi beberapa kelompok diskusi;
- 2) guru dapat melemparkan pertanyaan atau masalah untuk ditemukan solusinya dalam kegiatan diskusi;
- 3) setelah kegiatan berdiskusi, semua peserta diskusi dapat merumuskan hasil diskusi;
- 4) setiap kelompok harus mempresentasikan hasil diskusinya melalui ketua kelompok;
- 5) di akhir diskusi, guru mengumpulkan hasil mereka dan membuat kesimpulan dari hasil mereka;
- 6) selain itu, guru juga perlu memberikan reward kepada kelompok yang mampu menjalani proses diskusi dengan baik dan aktif. Penghargaan ini akan menjadi motivasi bagi kelompok lain agar kedepannya juga lebih baik dalam diskusi kelompok secara langsung.

- c. Strategi selanjutnya yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah menulis.

Langkah – langkah dalam penerapan strategi ini adalah:

- 1) guru terlebih dahulu memberikan teks deskriptif;
- 2) meminta peserta didik mendiskusikan teks tersebut;
- 3) guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menuliskan teks deskriptif tentang gambar yang diberikan;
- 4) guru mengumpulkan tulisan peserta didik dan kemudian mengevaluasinya.

d. Eksplorasi pengetahuan sebelumnya.

Melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik merupakan data penunjang dalam membantu peserta didik untuk belajar hal yang baru. Strategi ini membuat peserta didik menjadi percaya diri dalam penyampaian pendapat mereka dalam proses pembelajaran.

Guru harus memilih dengan bijak strategi pembelajaran yang paling efektif untuk membuat kelas berjalan efektif. Guru dapat melakukan penggabungan strategi pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Strategi yang dipilih tergantung pada kemampuan atau kondisi peserta didik.

3. Pengaturan Kelas

Untuk membuat pembelajaran lebih efektif, pengorganisasian kelas sangat penting. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan.

a. Pengaturan tempat duduk peserta didik

Pengaturan tempat duduk yang baik akan membuat peserta didik merasa aman dan nyaman dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam mengatur tempat duduk peserta didik, yang terpenting adalah memungkinkan peserta didik dan guru bertatap muka, sehingga guru dapat mengontrol perilaku peserta didik. Pengaturan tempat duduk akan mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar. Susunan tempat duduk yang

dapat dipilih guru adalah huruf U, formasi adat, dan formasi tim atau kelompok.

b. Pengaturan jumlah peserta didik di dalam kelas

Guru dapat melakukan pengaturan jumlah peserta didik dalam kelas dengan merujuk kepada regulasi yang ada. Guru dapat memutuskan berapa banyak peserta didik yang akan bergabung di dalam kelas karena terlalu banyak peserta didik di kelas akan membuat kelas berjalan tidak efektif dan guru harus memutuskan peserta didik akan belajar dalam kelompok, berpasangan, atau individu.

Dari kegiatan tersebut, terlihat bahwa guru merupakan orang yang memiliki peran utama dalam proses pembelajaran, terutama untuk mengelola kelas. Peranan utama guru berdasarkan uraian tersebut adalah guru memiliki peran untuk membuat pilihan yang bijak mengenai penggunaan strategi pembelajaran yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan seorang guru juga memiliki peran untuk membuat perencanaan kegiatan belajar mengajar.

4. Kebiasaan Pengelolaan Kelas yang Efektif

Guru dapat melakukan kebiasaan berikut untuk menghasilkan pengelolaan kelas yang efektif.

- a. Penyambutan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Penegakan disiplin dan masuk tepat waktu.
- c. Membuat aturan yang disepakati bersama semua peserta didik.
- d. Mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
- e. Menciptakan pembelajaran berpusat pada siswa.
- f. Menerapkan *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran.
- g. Bersikap adil dan tidak pilih kasih terhadap peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1986. *Pengelolaan Kelas dan Peserta didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persaja.
- Beban, PR & Byrd, DM 2010. *Metode Pengajaran Efektif: Memenuhi Kebutuhan Semua Peserta didik*. Boston: Pearson.
- Cooper, JM dkk. 2011. *Keterampilan Mengajar di Kelas*. Wadsworth: Cengage Sedang Belajar.
- Evertson, Carolyn M., dkk. 2006. *Pengelolaan kelas untuk SD guru*. Boston: Pendidikan Pearson.
- Karwati, Euis dan Priansa, Donni. 2014. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kesuma, R, Anas, Y, & Hermawati, S. 2013. Permasalahan dalam Mengelola Aktivitas Kelas Dalam Berbicara Pada Peserta didik Kelas Delapan Smp Negeri 1 Batang Angkola.
- Tapanuli Selatan. *Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris*, 1 (2): 30-42.
- Manalata, Jenny M. 2011. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengelolaan Kelas. <<http://udyong.net/teacherscorner/1270factorsinfluencingclassroommanagement>> terakhir dilihat pada 10 Juni 2016.
- Marzano, R. Robert. 2003. *Pengelolaan Kelas yang Berfungsi*. Alexandria, VA: ASCD.
- Oliver, Regina M. dan teman-teman. 2011. *Praktik Pengelolaan Kelas Guru: Pengaruhnya Terhadap Perilaku Peserta didik yang Mengganggu atau Agresif*. Nashville: Kolaborasi Campbell.

## PROFIL PENULIS



### **Arden Simeru**

Penulis memiliki ketertarikan dalam menulis Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi di bidang pendidikan. Hal tersebut karena sesuai dengan latar belakang keilmuan penulis yaitu STM Negeri Bukit Tinggi Jurusan Elektronika tamat tahun 1996, Sarjana (S1) Pendidikan Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang tamat tahun 2001, Strata 2 (S2) di Program Studi Magister Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang tamat tahun 2009 dan Strata 3 (S3) di Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang Tamat Tahun 2021.


Penulis memiliki kepakaran di bidang Sistem Informasi dan Pendidikan Vokasi Teknologi Informasi dan Komputer. Penulis bertugas sebagai pengajar di Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Pekanbaru, Riau. Sesuai dengan kepakaran penulis banyak berkarya dalam bidang Sistem Informasi dan Pendidikan Vokasi, antara lain penulisan jurnal tentang penerimaan peserta didik baru Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Teknologi Informasi dan Rancang Bangun. Selain itu, sistem berbasis teknologi informasi, antara lain Aplikasi Bantu Guru yang merupakan aplikasi layanan untuk guru. Sebagai pengakuan atas karya penulis maka penulis telah mendapatkan beberapa Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di bidang sistem informasi.

Email Penulis: [asimeru@gmail.com](mailto:asimeru@gmail.com)

# **BAB VII**

## **ASESMEN PROSES BELAJAR MENGAJAR**

**Dr. Panyahuti, M.Si., M.Pd.T.**



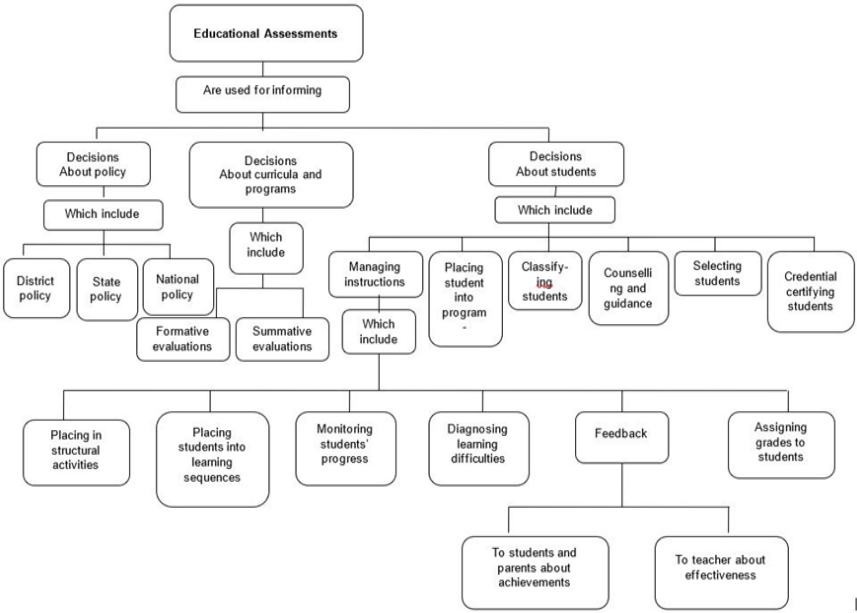
**M**inat terhadap jenis penilaian alternatif telah berkembang pesat selama tahun 1990-an, baik sebagai respon ketidakpuasan dengan tes yang dipilih dengan respon pilihan ganda dan lainnya sebagai elemen dalam strategi sistemik untuk meningkatkan hasil siswa. Penilaian dalam pembelajaran, seperti esai, pemberian tugas kinerja, dan portofolio merupakan beberapa bentuk asesmen.

Asesmen pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari peserta didik yang digunakan untuk membuat keputusan tentang peserta didik, kurikulum dan program, dan kebijakan Pendidikan (Nitko, 1996). Tujuan utama dari asesmen ini adalah a) membuat keputusan mengenai seorang peserta didik termasuk di ,antaranya memberikan dan mengelola instruksi-instruksi yang akan diberikan pada kelas, b) menempatkan peserta didik ke dalam jenis program pendidikan yang berbeda, c) menugaskan peserta didik sesuai klasifikasi dan kemampuannya, membimbing, dan menasehati mereka, d) memberikan kesempatan pendidikan yang sesuai dengan mereka dan melakukan sertifikasi kompetensi sesuai dengan kompetensi mereka.

Keputusan tentang kurikulum dan program mencakup keputusan tentang keefektifan (evaluasi sumatif) proses pembelajaran yang sudah dilakukan, sedangkan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan adalah evaluasi formatif. Asesmen yang digunakan untuk mengambil keputusan tentang kebijakan pendidikan dibuat pada tingkat sekolah lokal, tingkat kabupaten, tingkat provinsi, serta pada



tingkat nasional. Asesmen yang akan digunakan untuk mengambil suatu keputusan dapat dilihat pada Gambar 2.1 yang mengilustrasikan beberapa keputusan dan sub-keputusan dalam penilaian pendidikan dengan memberikan informasi yang berupa umpan baik untuk guru maupun peserta didik.



**Gambar 2.1. Asesmen Pengambilan Keputusan**

Sumber: (Nitko, 1996)

Asesmen didefinisikan sebagai proses untuk menilai kompetensi peserta didik. Asesmen yang dilakukan seorang guru mengumpulkan informasi tentang peserta didik untuk membantu memutuskan sejauh mana peserta didik tersebut telah mencapai target pembelajaran. Sejumlah besar teknik penilaian dapat digunakan guru mengumpulkan informasi ini. Ini termasuk observasi formal dan informal dari seorang peserta didik, tes kertas dan pensil, kinerja peserta didik pada pekerjaan rumah, pekerjaan lab, makalah penelitian, proyek, pertanyaan lisan, dan analisis catatan peserta didik.

Penggunaan asesmen untuk pengambilan keputusan dalam dapat dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai dan setelah proses pembelajaran. Asesmen sebelum pembelajaran dapat digunakan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut: a) bagaimana merencanakan konten yang akan diajarkan pada hari, minggu, bulan, dan penilaian periode berikutnya; b) kemampuan apa yang diperlukan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan diajarkan; c) bahan apa yang diperlukan; d) bagaimana urutan kegiatan yang akan diajarkan; e) bagaimana target pembelajaran; f) bagaimana mengatur jadwal pembelajarannya.

Asesmen setelah pembelajaran dapat menjawab beberapa pertanyaan berikut: a) seberapa baik kemajuan peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran; b) apa kekuatan dan kelemahan peserta didik yang akan dilaporkan kepada peserta didik dan wali peserta didik; c) nilai berapa yang akan diberikan pada peserta didik; d) apakah efektif materi yang diajarkan kepada peserta didik; e) apakah efektif kurikulum yang diajarkan.

Salah satu bentuk asesmen yang banyak digunakan adalah peserta tes (*test-taker*) diminta untuk memilih setiap respon dari satu set alternatif yang tersedia. Peserta tes diberikan opsi untuk memilih dan bukan menuliskan sebuah jawaban. Bentuk asesmen tersebut mencakup pilihan ganda, penjumlahan, dan tes benar-salah.

### **A. Tes Benar-Salah**

Tes benar-salah merupakan bentuk tes yang merupakan kalimat berita atau suatu pertanyaan yang memiliki dua kemungkinan jawaban yaitu jawaban benar atau salah. Peserta tes diminta untuk memilih atau mengemukakan pendapatnya mengenai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dari setiap soal tersebut.

1. Macam-macam bentuk pertanyaan benar salah.
2. Tes benar-salah dalam bentuk pertanyaan. Tes dengan bentuk ini, peserta tes diminta untuk memilih kemungkinan betul atau salah saja dari pertanyaan yang dibuat.
3. Tes benar-salah dengan memberi alasan. Tes dalam bentuk ini, selain memilih benar atau salah juga menuntut peserta tes

memberikan alasan yang tepat apabila ia memilih kemungkinan salah.

4. Tes benar-salah dengan membetulkan. Tes dengan bentuk seperti ini, selain soal dibuat dalam bentuk pertanyaan dan diminta untuk memilih benar atau salah, juga menuntut supaya peserta tes membetulkan pertanyaan soal yang disalahkan.
5. Tes benar-salah berganda. Tes dengan bentuk seperti ini adalah dengan membuat membuat satu induk persoalan dan menyertakan beberapa anak persoalan. Persoalan tersebut dirumuskan dalam pertanyaan atau soal yang mempunyai kemungkinan benar atau salah.

Tes benar-salah mempunyai kebaikan atau keunggulan dibanding bentuk tes lainnya. Keunggulan-keunggulan tersebut di antaranya 1) mudah dan cepat dalam menilai, 2) waktu pengerjaannya cepat, 3) penilaiannya objektif, 3) mudah menyusun soal, 3) mencakup bahan yang luas dan tidak memakan tempat karena biasanya pertanyaan-pertanyaan singkat saja, dan 5) dapat dipakai berulang-ulang.

Di samping mempunyai keunggulan, tes benar-salah juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu 1) butuh waktu yang lebih lama untuk menyusunnya jika dibandingkan dengan soal esai, 2) kemungkinan jawaban benar lebih besar yaitu 50%, 3) daya beda rendah, 4) kurang bisa untuk membedakan peserta tes yang pandai dengan peserta tes yang tidak pandai, 5) pengukuran reabilitasnya soal cenderung rendah, 6) tidak cocok untuk mengukur pemahaman peserta tes, lebih sesuai untuk mengungkapkan ingatan, dan 7) persoalan-persoalan dalam materi pembelajaran banyak yang tidak dapat dinyatakan dengan benar atau salah saja.

## **B. Tes Menjodohkan**

Asesmen dengan bentuk tes menjodohkan dibuat atas masing-masing satu set pertanyaan dan satu set jawaban. Pertanyaan yang disusun harus mempunyai jawaban yang disusun dalam set atau kumpulan jawaban. Tes ini meminta peserta tes untuk mencari

jawaban serta menempatkannya pada setiap pertanyaan. Tes menjodohkan terdiri dari dua bentuk yaitu tes menjodohkan sempurna dan menjodohkan tidak sempurna.

Bentuk tes menjodohkan sempurna memiliki ciri yaitu setiap satu butir soal mempunyai satu jawaban sebagai jodohnya. Bentuk tes menjodohkan tidak sempurna cirinya adalah mempunyai lebih dari satu jawaban yang sama pada pasangan atau jodoh yang sama.

Keunggulan tes menjodohkan di antaranya adalah 1) cocok digunakan peserta tes yang memiliki proses mental yang rendah, 2) masih memungkinkan untuk mengukur yang memiliki proses mental yang tinggi walau cukup sulit, c) obyektif, d) mudah dalam penyusunan tes, d) tes ini sesuai untuk mengukur pengetahuan akan informasi yang berbentuk fakta, hubungan, atau konsep.

Kelemahan tes menjodohkan adalah sukar untuk mengukur proses mental yang tinggi dan siswa cenderung untuk membuat tafsiran-tafsiran.

### C. Tes Pilihan Ganda

Tes pilihan ganda termasuk pada butir tes tipe seleksi. Bentuk tes ini sudah dipakai secara luas untuk mengukur kemampuan peserta tes. Tes pilihan ganda dapat digunakan dalam pengukuran berbagai hasil belajar siswa. Tes bentuk ini dapat di desain mulai dari yang sederhana sampai kompleks, dengan butir yang bermutu tinggi. Tes ini memiliki peran yang penting dalam merancang asesmen hasil belajar.

Butir tes pada pilihan ganda umumnya akan terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pernyataan (*stem*), bagian masalah (*problem*), dan bagian alternatif jawaban (*options or choices*). Alternatif jawaban akan menyediakan beberapa jawaban terhadap masalah. Pada bagian pernyataan mungkin saja adalah suatu pertanyaan atau pernyataan yang tidak lengkap. Alternatif jawaban meliputi jawaban benar dan beberapa jawaban salah yang dinamakan distraktor (*distractors*). Fungsi dari distraktor untuk mengacaukan siswa yang tidak pasti (*uncertain*) dengan jawaban yang benar.

## 1. Penggunaan Butir Pilihan Ganda

Butir pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan (*knowledge*) dan berbagai tipe dari hasil belajar yang kompleks. Pilihan ganda dengan format pilihan butir tunggal merupakan bentuk tes digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Latihan interpretif (*the interpretive exercise*) terdiri dari sebuah butir pilihan ganda yang didasarkan pada materi pengantar (paragraf, gambar, atau grafik) secara khusus bermanfaat mengukur analisis, interpretasi, dan hasil belajar kompleks lainnya.

### a. Butir Pengetahuan

Pilihan ganda dengan tipe butir pengetahuan digunakan untuk mengukur ingatan kembali yang berhubungan dengan materi pembelajaran sebelumnya. Butir tes difokuskan pada proses mengingat informasi yang sederhana, biasanya dikaitkan dengan konsep, penggunaan istilah, fakta, atau aspek pengetahuan spesifik lainnya. Contoh berikut ini adalah butir tes yang digunakan untuk mengukur pengetahuan.

Hasil: Identifikasilah urutan kejadian

Apakah langkah pertama dalam mengkonstruksi tes hasil belajar?

- A. Menetapkan panjang tes.
- B. Mengidentifikasi hasil belajar yang diharapkan.
- C. Menyiapkan sebuah tabel spesifikasi (kisi-kisi).
- D. Memilih tipe butir yang digunakan.

Kategori-kategori dari berbagai dimensi pengetahuan yang dapat diukur menggunakan butir pilihan ganda dapat dilihat dari contoh berikut ini. Sampel pertanyaan dinyatakan sebagai *stem* pilihan ganda tidak lengkap yang disajikan dalam sebuah *box*. Pernyataan untuk butir pilihan ganda harus fokus kepada hasil belajar yang ingin diketahui

dan berhubungan erat dengan hasil belajar spesifik yang sedang diukur.

### **Contoh Butir Pertanyaan Pengetahuan**

1. Butir pengetahuan terminologi  
Kata berikut ini mempunyai makna yang sesuai dengan ..... ?  
Untuk mendefinisikan terminologi manakah kata yang terbaik .....?
2. Butir pengetahuan fakta yang spesifik  
Dimanakah akan Anda temukan hal-hal berikut ini .....?  
Apakah nama lain dari .....?
3. Butir pengetahuan konvensi  
Manakah bentuk yang sesuai untuk .....?  
Apa aturan-aturan yang digunakan bagi .....?
4. Butir pengetahuan urutan serta kecenderungan  
Faktor penyebab yang paling penting dari ..... ?  
Apakah indikasi berikut ini sesuai untuk menyatakan .....?
5. Butir pengetahuan klasifikasi dan kategori  
Klasifikasi utama dari jenis .....?  
apa karakteristik utama dari ..... ?
6. Butir pengetahuan kriteria  
Apa kriteria untuk mengelompokkan .....?  
Manakah kriteria yang utama untuk memilih ..... ?
7. Butir pengetahuan metodologi  
Mana metode yang paling sesuai digunakan

untuk ..... ?

Apa langkah-langkah yang digunakan untuk membuat ..... ?

8. Butir pengetahuan prinsip atau generalisasi

Apa pernyataan yang utama untuk menjelaskan prinsip .....?

Mana pernyataan yang akan menyimpulkan dari .....?

9. Butir pengetahuan teori dan struktur

Mana yang paling sesuai dan konsisten untuk teori ..... ?

Apa bukti yang bisa mendukung teori dari .....?

Sumber: Grounlund (1993: hal. 45)

**b. Butir Pemahaman**

Butir pemahaman digunakan untuk mengukur pada level lebih tinggi dari pengetahuan mengingat (*remembering*). Butir tes ini mengukur sejauh mana siswa dapat menyerap arti dari materi pelajaran tanpa harus mereka mengaplikasikannya. Pemahaman diukur dengan memberikan butir-butir soal kepada siswa dan mereka menjawabnya. Pengukuran pemahaman tidak akan memberi makna apabila butir-butir tes yang diberikan kepada siswa adalah butir yang sudah pernah mereka jawab. Sangat penting untuk membuat butir-butir tes terbaru (*novelty*).

Contoh Butir Pertanyaan Pemahaman

1. Mana dari penjelasan berikut yang merupakan contoh dari .....?
2. Manakah pikiran utama yang diungkap oleh ..... ?
3. Apa yang menjadi perbedaan antara ..... ?

4. Apa karakteristik utama ..... ?
  5. Manakah bentuk berikut merupakan bentuk lain dari .....?
  6. Apa yang merupakan penjelasan terbaik dari..... ?
  7. Manakah ringkasan yang paling baik dari berikut..... ?
  8. Manakah ilustrasi yang paling baik dari ..... ?
  9. Apa prediksi anda jika terjadi ..... ?
  10. Apa kecenderungan anda memprediksi pada ..... ?
- Sumber ; Grounlund (1993: hal. 45).

### c. Butir Aplikasi

Butir aplikasi digunakan untuk mengukur pada level yang lebih tinggi dari pemahaman. Pada butir tes pemahaman ini, siswa harus menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menyerap makna dari suatu informasi yang disajikan, tetapi juga mampu menerapkannya pada situasi yang nyata. Butir aplikasi menentukan landasan di mana siswa dapat memindahkan pembelajarannya dan menggunakannya secara efektif dalam memecahkan permasalahan yang baru. Butir tes aplikasi dapat digunakan untuk mengukur macam-macam aspek pengetahuan, seperti fakta, konsep, prinsip, aturan, metode, dan teori. Butir tes aplikasi harus mampu beradaptasi untuk semua mata pelajaran.

Contoh butir aplikasi

1. Mana dari berikut ini metode terbaik untuk ..... ?
2. Apa langkah-langkah yang harus diikuti dalam aplikasi ..... ?
3. Mana situasi yang membutuhkan penggunaan dari ..... ?
4. Mana prinsip yang terbaik untuk menyelesaikan ..... ?
5. Apa prosedur terbaik untuk memperbaiki .....?



6. Apa prosedur terbaik untuk mengkonstruksi .....?
7. Apa prosedur terbaik untuk mengoreksi .....?
8. Mana dari berikut ini perencanaan terbaik untuk .....?
9. Mana dari berikut ini yang menyediakan urutan sesuai untuk ..... ?
10. Apa yang merupakan efek yang paling mungkin ..... ?

## **2. Kekuatan Butir Pilihan Ganda**

- a. Hasil belajar dari sederhana sampai kompleks dapat diukur.
- b. Sangat terstruktur dan tugas jelas disajikan.
- c. Sampel dari hasil belajar lebih luas dapat diukur.
- d. Alternatif yang tidak benar memberikan informasi diagnostik
- e. Skor sedikit dipengaruhi terkaan dari butir benar-salah.
- f. Menskor lebih mudah, objektif, dan reliabel.

## **3. Kelemahannya**

- a. Membuat butir tes yang baik dan bagus membutuhkan waktu yang lama.
- b. Sulit menentukan distraktor yang masuk akal.
- c. Butir ini tidak efektif untuk mengukur beberapa tipe pemecahan masalah dan kemampuan untuk mengorganisir dan mengungkap ide-ide.
- d. Skor dapat dipengaruhi oleh kemampuan membaca.

## **D. Tes Essai**

Tes dalam bentuk esai digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yang lebih tinggi dalam ranah kognitif. Melalui tes esai, guru dapat mengukur kemampuan siswa dalam menjelaskan, mengungkapkan fenomena, mengkritisi dan membuat sesuatu, membandingkan, serta menilai suatu objek. Tes esai akan mengungkapkan tiga kemampuan utama dari siswa yaitu

pengetahuan akan subjek pertanyaan serta jawabannya, kemampuan dalam mengorganisasikan pikiran dan menyatukannya ke dalam jawaban, dan keterampilannya dalam menuliskan jawaban.

Jawaban esai sebaiknya memiliki tiga bagian utama yang sangat penting, yaitu pengantar, isi, dan kesimpulan. Jawaban pada bagian pengantar sebaiknya menyatakan kembali pertanyaan dengan memilih beberapa kata dari pertanyaan. Jawaban isi menggunakan kata-kata atau kalimat yang jelas, menerangkan jawaban atas pertanyaan, uraikan secara rinci atau secara singkat, dan padat bisa menggunakan kalimat peralihan yang dapat berasal dari pengantar. Bagian kesimpulan nyatakan dengan ringkas ide-ide pikiran utama dengan contoh atau penjelasan yang lebih konkret.

## **1. Jenis pertanyaan esai**

### **a. Esai Terbatas**

Jenis ini akan membatasi peserta ujian dalam memberi jawaban. Pembuat ujian lebih mudah dalam mengoreksi jawaban dan akan mempercepat penskoran. Soal yang disusun akan lebih jelas, terarah, serta tidak mengambang dibatasi pada hal-hal tertentu. Batas-batas jawaban diberikan secara tepat.

#### **Contoh :**

Pak Mamat adalah seorang guru IPA kelas 8, dia ingin mengukur kemampuan pengetahuan siswanya dalam menafsirkan data. Soalnya adalah sebagai berikut.

1. Jelaskan langkah-langkah yang akan diambil Pak Mamat!
2. Jelaskan dan berikan alasan-alasan yang akan menguatkan langkah-langkah yang diambil oleh Pak Mamat!

### **b. Bebas/Luas**

Esai bebas/luas adalah memberikan kebebasan dan hampir tak terbatas kepada para peserta tes untuk memberikan jawaban. Mereka diberikan keleluasaan untuk menemukan bentuk dan ruang lingkup pada jawaban mereka.

Jenis ini memberikan dan membuka kesempatan kepada seluruh peserta tes untuk mengeluarkan pendapat seluas-luasnya sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Mereka bebas berargumentasi sesuai pandangan masing-masing terhadap butir soal yang diujikan. Soal esai bebas tidak dapat dibandingkan terhadap kunci soal, dengan demikian perlu kehati-hatian dalam penskorannya.

## **2. Kelebihan dan kelemahan tes esai**

Berikut kelebihan tes esai.

- a. Mudah dalam penyusunan tes dan tidak memerlukan waktu yang lama.
- b. Peserta tes memiliki kebebasan dalam menjawab soal dan mengeluarkan pendapat sesuai dengan pemikiran masing-masing.
- c. Melatih memberikan pendapat dan pemikiran ke dalam bentuk bahasa dan kalimat yang disusun secara teratur. Hal ini akan membantu melatih kreativitas dan fantasi.
- d. Hemat dan ekonomis, penulisan butir soal tidak memerlukan banyak kertas dapat ditulis di papan tulis, di media presentasi, atau dapat didiktekan.

Berikut kelemahannya tes esai.

- a. Kurang baik digunakan untuk menguji materi pelajaran yang scope-nya luas. Dengan demikian, kurang dapat menilai isi pengetahuan siswa yang sebenarnya.
- b. Jawaban yang sangat bervariasi dan heterogen akan menyulitkan guru dalam memeriksa dan memberikan skornya.
- c. Bentuk tulisan dan panjang-pendek jawaban berbeda antara masing-masing peserta tes, sehingga akan dapat menimbulkan penskoran yang kurang objektif.
- d. Karakteristik tes masing-masing guru berbeda-beda, sehingga akan dapat menimbulkan salah pengertian bagi peserta tes.

## DAFTAR PUSTAKA

- Crocker, Linda dan James Algina. (1986). *Introduction to Classical and Modern Test Theory*. Chicago: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- McBeath, Ron J. (1992). *Instructing and Evaluating in Higher Education*. New Jersey: Englewood Cliff.
- McDonald, Roderick P. (1999). *Test Theory*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Nitko, Anthony J. (1996). *Educational Assessment of Students*. New Jersey: Englewood Cliff.
- Norman E. Gronlund. 1993. *How to Make Achievement Test and Assesment, Fifth Edition*. Boston: Ally and Bacon.
- Oriondo, Leonora Loyola dan Eleanor M Antonio. (1998). *Evaluating Educational Outcomes*. Manila: Rex Printing Company, Inc.
- Popham, W. James. (1995). *Classroom Assessment, What Teacher Need to Know*. Boston: Allyn & Bacon.
- Wiersma, William dan Stephen G. Jurs. (1990). *Educational Measurement and Testing*. Boston: Allyn and Bacon\_

## Profil Penulis



**Dr. Panyahuti, M.Si., M.Pd.T.** lahir di Pasaman Barat, 02 Januari 1971. Alumni Program Doktor, Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Sekarang bertugas sebagai Kepala SMK Negeri 1 Merapi Timur, Lahat, Sumatera Selatan. Aktif juga mengajar di Institut Teknologi Pagaralam.

# BAB VIII

## KEBERHASILAN BELAJAR MENGAJAR

Gusrio Tendra, S.Kom., M.Kom.



### Pendahuluan

Pada dasarnya belajar merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Pembelajaran sebagai sebuah perubahan sikap dan perilaku seorang pelajar secara tetap yang merupakan hasil dari perilaku yang dilakukan secara berkelanjutan. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila disertai dengan strategi pembelajaran yang baik pula (Amalia, dan Adi, 2021). Strategi pembelajaran adalah cara atau metode yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar agar terjadi perubahan dari segi kognitif, afektif, dan motorik dalam diri pelajar. Strategi pembelajaran menyangkut rencana, metode, dan media pembelajaran. Hal ini berguna untuk mencapai tujuan dari suksesnya pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di Indonesia sedikit banyak sedang mengalami *trouble* yang cukup besar. Lembaga-lembaga pendidikan berlomba-lomba untuk mencoba segala bentuk inovasi sistem pendidikan. Salah satu sistem pendidikan yang sedang ramai digunakan adalah *sistem daring* (dalam jaringan). Daring merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan penggabungan teknologi *mobile* dan jaringan internet (Amalia, dan Adi, 2021).

### Keberhasilan Proses Pembelajaran

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar untuk membimbing,

membina, dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut. Sebagai masyarakat yang mempunyai karakteristik tersendiri, sekolah bukan hanya mengembangkan potensi peserta didik yang bersifat keilmuan dan perekayasa saja, tetapi mampu membimbing mereka agar mempunyai perilaku yang sesuai dengan tuntutan nilai-nilai agama. Tugas sekolah yang satu ini memang berat karena memang pembentukan watak dan perilaku peserta didik memerlukan waktu yang lama dan tidak mudah untuk menilai keberhasilannya (Falah, 2015).

Secara umum keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar pada suatu sekolah maupun lembaga pendidikan dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, dan daya tarik pembelajaran. Keberhasilan tersebut biasanya dapat dilakukan melalui suatu ujian akhir yang biasa dilaksanakan oleh beberapa sekolah maupun lembaga pendidikan. Tujuan dari diadakannya kegiatan ujian tersebut tidak lain untuk melihat kemampuan akhir peserta didik selama proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil akhir dari suatu ujian tersebut biasanya berupa lembar nilai atau angka.

Keberhasilan belajar sendiri merupakan taraf keberhasilan dari seorang peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk skor atau angka yang nantinya dapat dilihat pemenuhan nilai tersebut sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di setiap sekolah maupun lembaga pendidikan (Anggraini, Kasiyun, Matiati, dan Sunanto, 2021).

### **Peranan Pendidik Dalam Keberhasilan Belajar Mengajar**

Peserta didik dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Dalam dunia pendidikan, tidak ada istilah bodoh, tetapi lebih tepat dikatakan kurang pintar. Peserta didik dengan kategori kurang pintar memiliki kesulitan dalam belajar yang disebabkan oleh

beberapa faktor, seperti kesulitan dari dalam diri peserta didik maupun dari luar peserta didik. Dari dalam diri peserta didik disebabkan oleh faktor biologis maupun psikologis. Dari luar peserta didik, kesulitan belajar bersumber dari keluarga, lingkungan, dan masyarakat secara umum (Mawardi, Handayani, 2019).

Peranan pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa merupakan suatu kebutuhan dalam meningkatkan mutu anak bangsa sebagai penerus yang akan membangun bangsa kedepannya. Pendidikan termasuk investasi jangka panjang yang harus selalu ditingkatkan mutunya. Jika mutu pendidikan rendah, maka akan berdampak pada ketidaktepatan investasi pendidikan, bahkan dapat pula menimbulkan masalah sosial baru ke depannya (Soleh, Pramono, dan Suratno, 2009).

Peranan pendidikan dalam hal ini tidak hanya penting dalam perkembangan individu, melainkan perkembangan bangsa dan negara bahkan dunia. Melalui proses pendidikan diharapkan peserta dapat tumbuh dan berkembang menjadi lebih baik. Dalam pendidikan di sekolah, berhasil tidaknya pendidikan tidak hanya ditentukan oleh proses belajar mengajar yang telah dilakukan, tetapi ditentukan juga oleh guru sebagai media dan fasilitator pembelajaran (Saradela, Hannan, Syaharuddin, 2021).

Peran yang sangat strategis itu ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga



negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya dan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal yang dialami dan dihayati peserta didik yang berpengaruh terhadap proses belajar adalah sikap peserta didik terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan yang telah tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri peserta didik, intelegensia, dan kebiasaan belajar (Ristianingsih, dan Sulisworo, 2018).

### **Faktor-Faktor Pengaruh Hasil Belajar**

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor kondisi individual peserta didik, motivasi, dan keterampilan belajar peserta didik. Faktor eksternal terdiri dari faktor yaitu lingkungan belajar, metode mengajar, sarana belajar, dan instrumen pembelajaran. Kualitas dan struktur pengetahuan awal peserta didik, motivasi, dan konteks sosial merupakan faktor penting dalam pembelajaran sains peserta didik. Kondisi individual peserta didik meliputi prasyarat belajar, yaitu pengetahuan yang telah dimiliki oleh seorang peserta didik sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya (Ristianingsih, dan Sulisworo, 2018).

Faktor internal merupakan faktor yang ada pada diri peserta didik, faktor internal meliputi jasmani dan psikologi. Di samping itu, faktor yang di luar diri peserta didik, meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Minat belajar peserta didik meliputi suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang memberikan instruksi untuk melakukan suatu kegiatan melainkan dari

keinginan diri sendiri. Dalam hal itu terdapat motivasi yang mendukung terjadinya suatu kegiatan yang diinginkan. Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap peserta didik agar seorang peserta didik semangat dalam belajar.

Cara belajar juga menjadi suatu hal yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keinginan untuk belajar peserta didik. Cara belajar merupakan perilaku individu yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Selanjutnya adalah faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan sekolah merupakan faktor yang berkaitan dengan cara mengajar pendidik di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah, dan lainnya. Faktor lingkungan sekolah berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada peserta didik, suasana belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.

Selain itu, faktor lingkungan keluarga merupakan faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga peserta didik tersebut, didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut, dan yang lainnya. Terdapat juga faktor lingkungan masyarakat merupakan faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar peserta didik tersebut (Marlina, dan Sholehun, 2021).

## **Indikator Keberhasilan Belajar**

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak. Indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

1. daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok; dan
2. perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku peserta didik. Jenis tingkah laku itu di antaranya sebagai berikut.

1. Kebiasaan, yaitu cara bertindak yang dimiliki peserta didik dan diperoleh melalui belajar.
2. Keterampilan, yaitu perbuatan atau tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakkan serta dikoordinasikan oleh sistem saraf.
3. Akumulasi persepsi, yaitu berbagai persepsi yang diperoleh peserta didik melalui belajar, seperti pengenalan simbol, angka dan pengertian.
4. Asosiasi dan hafalan, yaitu seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dari penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi yang disengaja atau wajar maupun asosiasi tiruan.
5. Pemahaman dan konsep, yaitu jenis hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan belajar secara rasional.
6. Sikap, yaitu pemahaman, perasaan, dan kecenderungan berperilaku peserta didik terhadap sesuatu.
7. Nilai, yaitu tolak ukur untuk membedakan antara yang baik dengan yang kurang baik.
8. Moral dan agama, moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan sesama manusia, sedangkan agama

adalah penerapan nilai-nilai yang transendental dan gaib (konsep Tuhan dan keimanan).

Berdasarkan uraian tersebut, maka indikator keberhasilan belajar peserta didik dapat diketahui dari kemampuan daya serap peserta didik terhadap bahan pengajaran yang telah diajarkan, serta dari perbuatan atau tingkah laku yang telah digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok (Basuki, dan Kustiadi, 2019).

### **Penilaian Keberhasilan Belajar**

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar peserta didik dapat dilakukan menggunakan tes prestasi belajar. Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik guna mengukur aspek perilaku peserta didik (Basuki, dan Kustiadi, 2019). Tes prestasi belajar yang dapat digunakan sebagai penilaian keberhasilan peserta didik, yaitu (1) tes formatif, (2) tes sub sumatif, dan (3) tes sumatif. Tes prestasi belajar tersebut secara sederhana dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Tes formatif adalah kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencapai umpan balik (*feed back*) yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sedang atau yang sudah dilakukan. Jadi, penilaian formatif tidak hanya berbentuk tes tulis dan hanya dilakukan pada setiap akhir pelajaran, tetapi dapat pula berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan atau tugas-tugas yang diberikan selama pelajaran berlangsung atau sesudah pelajaran selesai.
- b. Tes sub sumatif, adalah penilaian yang meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajar pada waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap peserta didik untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar peserta didik. Hasil tes sub sumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki

proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

- c. Tes sumatif, penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi untuk memperoleh data atau informasi sampai di mana penguasaan atau pencapaian belajar peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu. Adapun fungsi dan tujuannya ialah untuk menentukan apakah dengan nilai yang diperolehnya itu peserta didik dapat dinyatakan lulus atau tidak lulus. Pengertian lulus atau tidak lulus dapat diartikan sebagai tidak dapatnya peserta didik melanjutkan ke modul berikutnya, tidak dapatnya peserta didik mengikuti pelajaran pada semester berikutnya, tidak dapatnya peserta didik dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi, serta tidak dapatnya peserta didik dinyatakan lulus/tamat dari sekolah yang bersangkutan.

### **Prestasi Belajar**

Dalam dunia pendidikan, prestasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Prestasi belajar pada hakikatnya merupakan cermin dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, maka semakin baik pula prestasi yang dicapainya. Dengan kata lain, prestasi seorang merupakan cerminan kemampuan dirinya dalam menguasai suatu materi pembelajaran. Prestasi belajar merupakan tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik. Seorang yang prestasinya tinggi dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan dalam suatu pembelajaran dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam melakukan dan menghadapi proses belajar. Prestasi belajar adalah “penilaian pendidikan tentang kemajuan peserta didik dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian” (Parni, 2020).

Secara teori, bila suatu kegiatan dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya. Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan,

penghargaan) dan dapat secara intrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi). Di samping itu, peserta didik memerlukan dan harus menerima umpan balik secara langsung dengan menggunakan suatu tolak ukur dari suatu kesuksesan pelaksanaan pembelajaran berupa nilai yang didapat dari kegiatan pelaksanaan dalam serangkaian tes atas materi apa saja yang telah dipelajari dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian prestasi belajar ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Di samping itu, hasil usaha belajar dapat berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang dan prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau tes nilai sumatif (Zaki, dan Yusri, 2020).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Amalia, A. F., & Adi, D. P. (2020). Tingkat Keberhasilan Sistem Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran IPS : Studi Kasus Siswa Mts Nurul Jadid Randuboto Sidayu. *Journal Of Social Studies*, 1(1), 1–11.
- Anggraini, M., Kasiyun, S., Mariati, P., & Sunanto, S. (2021). Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik melalui Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3010–3019. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0AAAnalisis>.
- Basuki, K. (2019). Konsep Hasil Belajar. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699. Retrieved from [www.journal.uta45jakarta.ac.id](http://www.journal.uta45jakarta.ac.id).
- Falah, A. (2015). Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 01 Karangmalang Gebog Kudus. *Elementary*, 3, 171–195.
- Kikin, S., Lutfiyatul, H., Suraya, & Syaharuddin. (2021). Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division: Sebuah Meta-Analisis. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 1–6.
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. Retrieved from <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>.

- Mawardi, M., & Indayani, S. (2019). Faktor-Faktor Penunjang Kemampuan Belajar Di Sekolah Dasar Negeri Lae Langge Kecamatan Sultan Daulat Kota Subulussalam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 98–113. <https://doi.org/10.22236/jpi.v10i2.3963>.
- Parni. (2020). Hubungan Antara Keterampilan Mengajar Guru. *PRIMEARLY Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, VI(November), 100–112.
- PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN. *Indonesia*, 4, 147–173.
- Ristianingsih, E., Sulisworo, D., Ii, K., Dahlan, U. A., & No, J. P. (2018). Analisis faktor pengaruh keberhasilan belajar siswa SMA pada mata pelajaran fisika. *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 25, 504–510.
- Soleh, A., Pramono, & Suratno. (2009). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa Keals 2 TMO SMK Texmaco Semarang pada Mata Diklat Service Engine dan Komponen-Komponennya. *PYM*, 9(2), 58–64.



## PROFIL PENULIS



### **Gusrio Tendra**

Penulis menyelesaikan studi Sarjana Komputer (S.Kom.) di program studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Pelita Indonesia di Kota Pekanbaru, Riau pada tahun 2013 dan studi Magister Ilmu Komputer (M.Kom) di program studi Teknik Informatika Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Sumatera Barat pada tahun 2015. Penulis merupakan salah satu pendiri dari komunitas Pemrograman Delphi yang ada di Kota Pekanbaru, Riau.

Penulis memulai karir sebagai dosen tetap pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Tri Dharma Pekanbaru, program studi Manajemen Informatika pada November 2013 hingga Januari 2022. Pada Februari 2022 penulis menjadi dosen tetap Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia. Selain berkarir sebagai seorang dosen pada tahun 2017, penulis juga mendirikan usaha yang bergerak di bidang pembuatan, dan pengembangan perangkat lunak yang diberi nama CV. Mediasoft Solusindo. Pengembangan usaha yang dilakukan oleh penulis ialah sebagai media untuk menyalurkan keahlian yang penulis miliki dalam bidang Teknologi Informasi. Hal tersebut juga yang memicu ketertarikan penulis dalam menulis buku. Tujuannya ialah untuk mendokumentasikan hasil penelitian dan *project* pada bidang Teknologi Informasi yang telah diselesaikan oleh penulis. Selain itu, penulis juga aktif dalam melakukan penelitian guna terus meningkatkan pengetahuan pada bidang Informatika. Pada tahun 2020 dan 2021 penulis menerima hibah penelitian dari Kemenristek DIKTI. Email Penulis: [gusrio.tendra@lecturer.pelitaindonesia.ac.id](mailto:gusrio.tendra@lecturer.pelitaindonesia.ac.id)

# BAB IX

## MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN

Sutomo



### A. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Uno (2007:1) dijelaskan bahwa motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan Djamarah (2011) menegaskan bahwa istilah motivasi diartikan sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, Sardiman (2018:75) menjelaskan bahwa motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Sementara itu Robbins (2001) mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses yang menghasilkan suatu intensitas, arah, dan ketekunan individual dalam usaha untuk mencapai suatu tujuan.

Mengacu kepada beberapa pendapat di atas, dengan istilah lain dapat dikatakan bahwa motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan yang didorong oleh

tujuan yang berkaitan dengan pemenuhan suatu kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran, maka yang penting adalah bagaimana guru-guru mampu mengidentifikasi potensi dan karakteristik setiap peserta didik serta menumbuhkan motivasinya sehingga mereka tergerak untuk belajar.

Kajian tentang teori motivasi telah banyak dikupas oleh para ahli, antara lain teori motivasi yang dikemukakan oleh Abraham H. Maslow yaitu teori hierarki kebutuhan, Douglas McGregor tentang teori X dan teori Y, Frederick Herzberg mengenai teori motivasi *hygiene*, dan teori kebutuhan McClelland dan masih banyak lagi teori motivasi lainnya.

## **B. Teori Motivasi**

Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan motivasi seorang individu ditentukan oleh intensitas motifnya. Guru perlu memahami teori-teori motivasi dan pola-pola motivasi yang muncul untuk kepentingan pembelajaran. Untuk mengetahui teori-teori tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Teori Hierarki Kebutuhan Abraham H. Maslow**

Abraham H. Maslow mengemukakan bahwa pada dasarnya manusia itu memiliki lima tingkatan kebutuhan yang dimulai kebutuhan tingkat dasar sampai kebutuhan tingkat tinggi. Lima tingkatan kebutuhan tersebut meliputi:

- a. Kebutuhan fisiologis.
- b. Kebutuhan rasa aman.
- c. Kebutuhan memiliki.
- d. Kebutuhan penghargaan, dan
- e. Kebutuhan Aktualisasi diri.

### **2. Teori X dan Y Douglas McGregor**

Teori ini beranggapan bahwa teori X berbeda dengan teori Y dimana perbedaan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 9.1. Teori X dan Y MCGregor**

| Manusia Tipe X                                | Manusia Tipe Y  |
|---|---|
| 1. Malas belajar dan atau bekerja (pasif).    | 1. Rajin belajar dan atau bekerja (aktif).                        |
| 2. Mau bekerja kalau diperintah atau dipaksa. | 2. Bekerja atas kesadaran sendiri dan kurang senang jika diawasi. |
| 3. Senang menghindar dari tanggung jawab.     | 3. Bertanggung jawab.   |
| 4. Tidak memiliki ambisi.                     | 4. Berambisi.   |
| 5. Tidak mandiri.                             | 5. Mampu mengendalikan diri untuk mencapai tujuan (mandiri).      |

### **3. Teori *Hygiene* Frederick Herzberg**

Teori motivasi menurut Frederick Herzberg ini juga disebut teori dua faktor yakni faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Menurut teori ini uang bukanlah memotivasi tetapi hanyalah sekadar menyehatkan.

### **4. Teori Kebutuhan McClelland**

Teori ini erat kaitannya dengan teori belajar. Menurut McClelland bahwa banyak kebutuhan yang diperoleh dari kebudayaan. Tiga dari kebutuhan menurut teori ini meliputi (1) kebutuhan berprestasi, (2) kebutuhan afiliasi, dan (3) kebutuhan kekuasaan. Sementara itu Kadji (2012) dengan bahasa lain menyatakan bahwa teori kebutuhan McClelland berfokus pada tiga kebutuhan yaitu *achievement* atau prestasi, *power* atau kekuasaan, dan afiliasi/pertalian.

Ketiga kebutuhan ini dijelaskan oleh Usman (2008) bahwa motivasi berprestasi ialah dorongan dari dalam diri untuk mengatasi segala tantangan dan rintangan dalam upaya mencapai tujuan. Motivasi afiliasi merupakan dorongan untuk berhubungan dengan orang lain atau dorongan untuk memiliki sahabat sebanyak-banyaknya. Sedangkan motivasi berkuasa

merupakan dorongan untuk mempengaruhi orang lain agar tunduk dengan kehendaknya.

### C. Jenis-jenis Motivasi

Motivasi belajar dapat muncul dari dorongan internal dan eksternal individu. Dorongan ini yang menggerakkan individu untuk melakukan perubahan yang juga berperan besar terhadap keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar menurut Uno (2007:23) dapat diklasifikasikan ke dalam enam hal, yaitu:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Selanjutnya, Djamarah (2011) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang bersumber dari individu sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar individu. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar peserta didik mau belajar. banyak cara yang bisa dilakukan oleh guru agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu guru harus pandai membangkitkan minat belajar dengan memanfaatkan motivasi baik intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik sering digunakan karena bahan pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik. Angka, ijazah, hadiah, dan sebagainya berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, ejekan, celaan, hinaan, hukuman, dan sindiran berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Sementara itu kurang harmonisnya hubungan antara guru dan peserta didik dapat berimbas pada ketidaksukaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang diampu guru. Kondisi seperti

ini juga memiliki efek rendahnya motivasi siswa. terutama pada mata pelajaran tersebut.

#### **D. Prinsip-prinsip Motivasi**

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang kompleks, hal ini terkait dengan berbagai faktor yang saling mempengaruhi baik secara fisik maupun secara psikologis. Faktor lain yang mempengaruhi seseorang dalam aktivitas belajar adalah masalah motivasi. Motivasi merupakan gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi dapat juga dalam bentuk upaya-upaya yang dapat menyebabkan individu atau sekelompok individu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ditetapkan. Motivasi memiliki peran penting dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Karena motivasi berkaitan erat dengan keberhasilan belajar seseorang, maka guru-guru perlu meningkatkan perannya secara optimal, maka prinsip-prinsip motivasi harus diterapkan dalam proses pembelajaran.

Djamarah (2011) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip motivasi belajar meliputi:

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman.
4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.
6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

#### **E. Fungsi-fungsi Motivasi**

Sardiman (2018) menegaskan bahwa motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan motivasi karena motivasi akan mendorong seseorang untuk

melakukan sesuatu. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan makin berhasil. Oleh karena itu motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, Sardiman (2018) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yakni motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan;
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai;
3. Menyeleksi perbuatan, artinya menentukan kegiatan utama yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan mengesampingkan kegiatan lain yang kurang bermanfaat.

#### **F. Faktor-Faktor yang Menurunkan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu hal penting yang perlu dipahami oleh guru. Tanpa motivasi, seseorang tidak akan mendapatkan proses belajar yang baik. Motivasi merupakan langkah awal terjadinya pembelajaran yang baik. Menurut Anggraini (2011) pembelajaran dikatakan baik jika tujuan awal, tujuan umum, dan tujuan khusus tercapai. Namun demikian hal sebaliknya juga perlu diantisipasi terutama berbagai faktor yang bisa melemahkan atau menurunkan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya faktor-faktor yang dapat menurunkan motivasi belajar antara lain meliputi

1. Kehilangan harga diri.
2. Ketidaknyamanan fisik.
3. Frustrasi.
4. Teguran yang tidak dimengerti.
5. Menguji yang belum dibicarakan/diajarkan.
6. Materi yang terlalu sulit/terlalu mudah.

## **G. Teknik Memotivasi dalam Pembelajaran**

Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, dalam proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada peserta didik atau siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator, artinya guru harus bisa memfasilitasi siswanya dalam hal penyediaan seluruh perangkat pembelajaran yang meliputi kurikulum, silabus, metode, media pembelajaran dan bahan ajar, serta perangkat penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru sebagai fasilitator lebih menekankan perannya sebagai mitra siswa dan interaksinya lebih egaliter. Peran guru yang demikian ini memudahkan dalam memberikan motivasi dan pemilihan strategi pembelajaran. Menurut Kozna dalam Uno (2008) dijelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Motivasi dalam pembelajaran sangat diperlukan karena seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak mungkin melakukan aktivitas belajar (Djamarah, 2011: 248). Dengan istilah lain dapat dikatakan bahwa motivasi sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Sementara itu Uno (2007:28) menegaskan bahwa seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik.

Banyak teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran, misalnya (1) Buat pembelajaran penuh arti; (2) Bantu siswa menentukan targetnya sendiri sesuai dengan kemampuannya; (3) Tumbuhkan harga diri siswa dengan menciptakan harapan untuk sukses dalam mencapai target yang ditretapkan; (4) Ciptakan hubungan yang hangat dengan siswa dengan mengenal nama siswa dengan menggunakan alat peraga; (5) Gunakan metode mengajar yang inovatif sehingga menarik minat siswa dengan menggunakan alat peraga; (6) Kembangkan pendidikan sistem “among” yang menempatkan siswa sebagai



subjek dengan memberikan kebebasan untuk memberikan pendapat. Guru bersikap “handayani”. (7) Salurkan minat dan kegemaran siswa dalam berbagai kegiatan; (8) Bentuklah kelompok-kelompok belajar (Depdiknas, 2000).

Menurut Uno (2007) teknik memotivasi dalam pembelajaran meliputi; (1) Pernyataan penghargaan secara verbal; (2) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan; (3) Menimbulkan rasa ingin tahu; (4) Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa; (5) Menyediakan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa; (6) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar; (7) Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami; (8) Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya; (9) Menggunakan simulasi dan permainan; (10) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum; (11) Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar; (12) Memahami iklim sosial dalam sekolah; (13) Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat; (14) Memperpadukan motif-motif yang kuat; (15) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai; (16) Merumuskan tujuan-tujuan sementara; (17) Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai; (18) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa; (19) Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri; (20) Memberikan contoh yang positif.

Senada dengan pendapat di atas, Sardiman (2018) menyatakan bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam, tetapi untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran disarankan agar guru lebih berhati-hati karena jika keliru justru akan merugikan terhadap perkembangan belajar siswa. Menurut Sardiman (2018) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu:

1. Memberi angka

2. Hadiah
3. Saingan/kompetisi
4. *Ego-involvement*
5. Memberi ulangan
6. Mengetahui hasil
7. Pujian
8. Hukuman
9. Hasrat untuk belajar
10. Minat
11. Tujuan yang diakui.

Hasil penelitian sebagaimana dilakukan Andriani dan Rasto (2019) menyimpulkan bahwa motivasi belajar yang tercermin dari indikator durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presistensi, devosi dan pengorbanan, ketabahan, keuletan dan kemampuan, tingkat inspirasi, tingkatan kualifikasi hasil serta arah sikap terhadap sasaran kegiatan memiliki peran penting terhadap hasil belajar siswa. Artinya peningkatan motivasi belajar siswa dapat diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Guru memiliki peran strategis dalam memotivasi siswa. Oleh karena itu kemampuan guru dalam memotivasi siswa turut menentukan hasil belajar siswa.

Sementara itu beberapa cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana dikemukakan Anggraini (2011) meliputi:

1. Bergaul dengan orang yang senang belajar.
2. Belajar apapun.
3. Belajar dari internet.
4. Belajar dengan orang-orang yang optimis dan selalu berpikiran positif.
5. Memnfaatkan jasa motivator.

Mengacu kepada beberapa pendapat di atas, dengan istilah lain dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak yang menyebabkan seseorang mau bergerak melakukan sesuatu. Guru memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran sehingga guru harus jeli dalam memilih dan menentukan bentuk motivasi

yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemberian motivasi yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru sebaiknya berperan sebagai fasilitator, senantiasa mengutamakan keterlibatan peserta didik, menciptakan hubungan dan interaksi yang hangat, inovatif, menempatkan siswa sebagai subjek, menghindari pemberian sanksi atau hukuman yang berlebihan dan sebaliknya mengedepankan pemberian penguatan yang berupa hadiah. Dalam konteks pemberian motivasi, guru harus mampu mengembangkan suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab bagi peserta didik. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi dalam pembelajaran ikut menentukan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto. 2019. Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 4 No. 1, Januari 2019, Hal. 80-86.
- Anggraini, I.S. 2011. Motivasi Belajar dan Faktor-faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 1, No. 02 (2011)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Panduan Manajemen Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Djamarah, S.B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kadji, Y. 2012. Tentang Teori Motivasi. *Jurnal Inovasi*. Volume 9, No 1, Maret 2012.
- Robbins, S..P. 2001. *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, dan Aplikasi*. Jakarta: Prenhallindo.
- Sardiman, 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Uno, H.B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, H. 2008. *Manajemen: Teori Praktik & Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

## PROFIL PENULIS



**Sutomo** menyelesaikan Doktor Manajemen Pendidikan di *State University of Malang (UM)*. Saat ini ia tercatat sebagai *Associate Professor* (Lektor Kepala) pada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VI Semarang dan mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (Undaris) Kabupaten Semarang.

Penerima beasiswa *Doctoral Sandwich Program Indiana University, School of Education USA* ini pernah ditugasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI sebagai Instruktur Nasional Kurikulum 2013 untuk jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan. Di samping kesibukannya sebagai seorang dosen, ia juga aktif sebagai pengurus Asosiasi Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia (APPPI) Jawa Tengah.