

**MODUL MATA KULIAH  
STRATEGI PEMBELAJARAN PKN**



**Disusun oleh:**

**PURWANI PUJI UTAMI, M.PD**

**1 JANUARI 2016**

**JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA  
DAN KEWARGANEGARAAN SEKOLAH TINGGI KEGURUAN  
DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) KUSUMA NEGARA  
2016**

## **KATA PENGANTAR**

Segala Puja-Puji Syukur dipanjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran PKn. Dengan adanya modul ini, diharapkan mahasiswa dapat mengetahui berbagai pokok pembahasan tentang Strategi Pembelajaran. Semoga modul ini bermanfaat bagi penulis secara pribadi dan para pembacanya pada umumnya.

Penulis menyadari bahwa modul ini masih jauh dari sempurna, masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu semua masukan, saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan modul ini. Akhir kata, semoga modul ini dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan wawasan keilmuan dan memberi ide-ide baru untuk pembahasan lebih lanjut.

Jakarta, Januari 2016

Purwani Puji Utami, M.Pd

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	1
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	2
<b>DAFTAR ISI</b> .....	3
<b>MODUL I. STANDAR PROSES PENDIDIKAN</b> .....	4
<b>MODUL II. PENCAPAIAN STANDAR PROSES PENDIDIKAN</b> .....	20
<b>MODUL III. SISTEM PEMBELAJARAN DALAM STANDAR PROSES PENDIDIKAN</b> .....	36
<b>MODUL IV. TUJUAN DAN STANDAR KOMPETENSI</b> .....	49
<b>MODUL V. MENGAJAR DAN BELAJAR DALAM STANDAR PROSES PENDIDIKAN</b> .....	68
<b>MODUL VI. STRATEGI PEMBELAJARAN BERORIENTASI AKTIVITAS SISWA</b> .....	96
<b>MODUL VII. METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM STANDAR PROSES PENDIDIKAN</b> .....	117
<b>MODUL VIII. STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI (SPE)</b> .....	151
<b>MODUL IX. STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI (SPI)</b> .....	161
<b>MODUL X. STRATEGI PEMBELAJARAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR (SPPKB)</b> .....	174

# **MODUL I**

## **STANDAR PROSES PENDIDIKAN**

### **A. Pengertian Pendidikan**

Pendidikan dalam arti luas mempunyai keterkaitan yang erat dengan setiap aspek kehidupan manusia. Keterkaitan yang erat melalui berbagai proses tidak mungkin dapat dilepaskan satu sama lain antara kehidupan manusia dengan warna pendidikannya. Sehingga setiap dimensi kehidupan manusia adalah merupakan bahagian dari proses pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan. Setiap proses yang bertujuan tentunya mempunyai ukuran atau yardstick sudah sampai dimana perjalanan kita di dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia diperlukan standar yang perlu dicapai di dalam kurun waktu tertentu di dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan.

### **B. Sistem Pembelajaran dalam Standar Proses Pendidikan**

#### **1. Pengertian dan Kegunaan Sistem**

Penyusunan standar proses pendidikan diperlukan untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai upaya ketercapaian standar kompetensi lulusan. Dengan demikian, standar proses dapat dijadikan pedoman oleh setiap guru dalam pengelolaan proses pembelajaran serta menentukan komponen-komponen yang dapat mempengaruhi proses pendidikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah pendekatan sistem. Melalui pendekatan sistem kita dapat melihat berbagai aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan suatu proses. Sistem adalah satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optima sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka ada tiga hal penting yang menjadi karakteristik suatu system.

**Pertama**, setiap system pasti memiliki tujuan. Tujuan merupakan ciri utama suatu system. Tidak ada system tanpa tujuan. Tujuan merupakan arah yang harus dicapai oleh suatu pergerakan system. Semakin jelas tujuan maka semakin mudah menentukan pergerakan system.

**Kedua**, system selalu mengandung suatu proses. Proses adalah rangkaian kegiatan. Kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan. Semakin kompleks tujuan, maka semakin rumit juga proses kegiatan.

**Ketiga**, proses kegiatan dalam suatu system selalu melibatkan dan memanfaatkan berbagai komponen atau unsur-unsur tertentu. Oleh sebab itu, suatu system tidak mungkin hanya memiliki satu komponen saja. System memerlukan dukungan berbagai komponen yang satu sama lain saling bersangkutan.

Atas dasar pengertian di atas, maka jelas system bukanlah hanya sebagai suatu cara, seperti yang banyak dipahami oleh banyak orang selama ini. Cara hanyalah bagian dari rangkaian kegiatan suatu sistem. Yang pasti adalah system selalu bertujuan, dan seluruh kegiatan dengan melibatkan dan memanfaatkan setiap komponen diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena suatu system merupakan proses untuk mencapai tujuan melalui pemberdayaan komponen-komponen yang membentuknya, maka system erat kaitanya dengan perencanaan. Perencanaan adalah pengambilan keputusan bagaimana memberdayakan komponen agar tujuan berhasil dengan sempurna. Oleh sebab itu, proses berfikir dengan pendekatan sistem memiliki daya ramal akan keberhasilan suatu proses.

Kemudian, mengapa pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem? Karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Itulah pentingnya setiap guru memahami sistem pembelajaran. Melalui pemahaman sistem, minimal setiap guru akan

memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Sistem bermanfaat untuk merancang atau merencanakan suatu proses pembelajaran. Perencanaan adalah proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan (Ely,1979). Oleh karena itu, proses perencanaan yang sistematis dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya:

- a. Melalui system perencanaan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan, dengan demikian pendekatan system memiliki daya ramal yang kuat tentang keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena memang perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal.
- b. Melalui proses perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi sehingga dapat menentukan berbagai strategi yang bias dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Melalui system perencanaan, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

Guru sebagai jabatan professional, menerangkan bahwa pekerjaan guru, tidak semua orang bisa melakukannya. Contoh sederhana dapat dilihat dari tujuan pendidikan itu sendiri bahwa pendidikan bukan hanya sekedar penyampai informasi, lebih jauh, seorang guru mampu mengubah prilaku siswa yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga guru, di tuntutan untuk memiliki suatu keahlian tertentu dan dibedakan berdasarkan latar belakang pendidikannya. Begitu juga dengan halnya, Mengajar merupakan pekerjaan professional, sebab membutuhkan keterampilan khusus dalam perencanaan, serta pertimbangan-pertimbangan yang bisa dipertanggung

jawabkan secara ilmiah. Kompetensi yang harus ada pada seorang guru, antara lain ; kompetensi pribadi, kompetensi Profesional, Kompetensi sosial, serta kompetensi pedagojik. Dengan keterampilan dasar guru ; pertanyaan, penguatan, pembukaan dan penutupan pembelajaran, pengelolaan kelas.

## **2. Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran**

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses system pembelajaran, di antaranya faktor guru, factor murid, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

### **a. Faktor Guru**

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka setrategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer dan lain sebagainya. Sebab siswa adalah organism yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (manager of learning). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Norman Kirby (1981) menyatakan: *‘one underlying emphasis should be noticeable: that the quality of the teacher is the essential, constant feature in the success of any educational system.’*

Menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari factor guru, yaitu *teacher formative experience, teacher training experience, dan teacher properties*.

*Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang social mereka. Yang termasuk dalam aspek ini diantaranya meliputi tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat, keadaan keluarga dari mana guru itu berasal.

*Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan professional, tingkatan pendidikan, pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.

*Teacher properties* adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan atau intelegensi guru, dan lain sebagainya.

#### b. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tempat tinggal siswa, tingkat ekonomi social siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal, dan lain-lain; sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Tidak



dapat disangkal bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang termasuk kemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian, dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan lain-lain. Sebaliknya, siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian juga halnya dengan tingkat pengetahuan siswa. Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek lain yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran.

#### c. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian, sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Mengajar dapat dilihat dari 2 dimensi yaitu, sebagai proses penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika mengajar dipandang sebagai proses penyampaian materi, maka dibutuhkan sarana pembelajaran berupa alat, dan bahan yang dapat menyalurkan pesan secara efektif dan efisien; sedangkan manakala mengajar dipandang sebagai

proses mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Dengan demikian, ketersediaan sarana yang lengkap memungkinkan guru memiliki berbagai pilihan yang dapat digunakan untuk melaksanakan fungsi mengajarnya. Kedua, kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Siswa yang bertipe auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran; sedangkan tipe siswa yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan memudahkan siswa menentukan pilihan dalam belajar.

#### d. Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua factor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu factor organisasi kelas dan factor iklim social-psikologis.

Factor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar yang besar dalam satu kelas berkecenderungan:

- 1) Sumber daya kelompok akan bertambah luas sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia akan semakin sempit.
- 2) Kelompok belajar kurang mampu memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya, dalam penggunaan waktu diskusi. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan memakan waktu yang banyak pula, sehingga sumbangan pikiran akan sulit didapatkan dari setiap siswa.
- 3) Kepuasan belajar setiap siswa akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah.

- 4) Perbedaan individu antara anggota akan semakin tampak, sehingga akan semakin sukar mencapai kesepakatan. Kelompok yang terlalu besar cenderung akan terpecah ke dalam sub-sub kelompok yang saling bertentangan.
- 5) Anggota kelompok yang terlalu banyak kecendrungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pelajaran baru.
- 6) Anggota kelompok yang terlalu banyak akan cenderung semakin banyaknya siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

Memperhatikan beberapa kecendrungan di atas maka jumlah anggota kelompok besar akan kurang menguntungkan dalam menciptakan iklim belajar mengajar yang baik.

Factor lain dari lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran adalah factor iklim social psikologis. Maksudnya, keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim social ini dapat terjadi secara internal atau eksternal.

Iklim social psikologis secara internal dalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalya iklim social antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Sedangkan Iklim sosial eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat dan lain sebagainya.

### **3. Komponen-Komponen Sistem Pembelajaran**

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan system syaraf dan perubahan energy yang sulit dilihat dan diraba. Oleh sebab itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*).

Walaupun kita tidak dapat melihat proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, tetapi sebenarnya kita bisa menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam system pembelajaran. Mau dibawa kemana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa, semuanya tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Jika diibaratkan, tujuan sama dengan komponen jantung pada system tubuh manusia. Jantung adalah komponen utama dalam tubuh manusia. Manusia masih bisa hidup tanpa memiliki tangan, dan mata, tapi tidak akan hidup tanpa adanya jantung. Oleh karenanya, tujuan merupakan yang pertama dan utama.

Sesuai dengan standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum yang demikian, tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

Menurut W. Gulo (2002), istilah kompetensi dipahami sebagai kemampuan. Kemampuan menurutnya bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak itu disebut *performance* (penampilan), *performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat dan dapat

dirasakan. Sedangkan kemampuan yang tidak nampak disebut juga kompetensi rasional, yang dikenal dalam taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kedua kompetensi itu saling terkait. Kemampuan performance akan berkembang manakala kemampuan rasional meningkat. Seseorang yang memiliki pengetahuan luas akan menampilkan performance yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan.

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam system pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*subject centered teaching*). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pelajaran tersebut biasanya tergambar dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada di dalam buku. Namun demikian, dalam setting pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas atau tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pelajaran sebenarnya bisa di ambil dari berbagai sumber.

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetap memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan

kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam system proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen system pembelajaran.

Menentukan dan menganalisis kelima komponen pokok dalam proses pembelajaran di atas, akan dapat membantu kita dalam memprediksi keberhasilan proses pembelajaran.

### **C. Guru dalam Pencapaian Standar Proses Pendidikan**

Guru sebagai jabatan professional, menerangkan bahwa pekerjaan guru, tidak semua orang bisa melakukannya. Contoh sederhana dapat dilihat dari tujuan pendidikan itu sendiri bahwa pendidikan bukan hanya sekedar penyampai informasi, lebih jauh, seorang guru mampu mengubah perilaku siswa yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga guru, diuntut untuk memiliki suatu keahlian tertentu dan dibedakan berdasarkan latar belakang pendidikannya. Begitu juga dengan halnya, Mengajar merupakan pekerjaan professional, sebab membutuhkan keterampilan khusus dalam perencanaan, serta pertimbangan-pertimbangan yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Kompetensi yang harus ada pada seorang guru, antara lain ; kompetensi pribadi, kompetensi Profesional, Kompetensi sosial, serta kompetensi pediaoqik. Dengan keterampilan dasar guru ; pertanyaan, penguatan, pembukaan dan penutupan pembelajaran, pengelolaan kelas. Komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Oleh sebab itu, untuk mencapai standar proses pendidikan, sebaiknya dimulai dengan menganalisis komponen guru.

#### **1. Peningkatan Kemampuan Professional Guru.**

Mengajar bukan sekedar menyampaikan materi kepada peserta didik. Mengajar merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa baik secara intelektual, sikap maupun keterampilan yang dimiliki kearah yang diharapkan. Untuk itu seorang guru harus memiliki kemampuan khusus dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa. Itulah sebabnya guru dapat dikatakan sebagai pekerjaan professional.

Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik sesuai dengan bidang keahliannya, guru harus memiliki tingkat keahlian yang memadai. Guru juga dituntut untuk peka terhadap dinamika perkembangan dimasyarakat, baik perkembangan kebutuhan yang selamanya berubah, perkembangan social, budaya, politik, termasuk perkembangan teknologi. Seorang pekerjaan guru juga tidak akan terlepas dari kehidupan social. Hal ini berarti apa yang dilakukan guru akan

mempunyai dampak bagi masyarakat. Semakin tinggi tingkat keprofesionalan seorang guru, semakin tinggi pula penghargaan yang diberikan oleh masyarakat.

## 2. Mengoptimalkan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Peranan seorang guru dalam proses pendidikan sangatlah penting. Bagaimanapun hebatnya perkembangan teknologi, peranan guru akan tetap diperlukan.

Beberapa peran guru adalah sebagai berikut :

### a. Guru sebagai sumber belajar

Sebagai sumber belajar guru harus dapat meyakinkan siswanya bahwa ia dapat dijadikan sumber belajar yang baik. Kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran menjadi ukuran apakah seorang guru dapat benar-benar berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya.

Agar dapat melaksanakan peran sebagai sumber belajar dengan baik, guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Mencari dan mempelajari bahan referensi yang lebih banyak dari pada siswa.
- 2) Melakukan pemetaan materi pelajaran.
- 3) Memberikan perlakuan khusus untuk siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, misalnya dengan memberikan materi pengayaan.

### b. Guru sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat menjadi fasilitator yang baik seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar serta dapat merancang suatu media yang menunjang proses pembelajaran.

### c. Guru sebagai pengelola

Sebagai pengelola, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman.



d. Guru sebagai demonstrator

Peran guru sebagai demonstrator adalah peran untuk menunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan. Ada dua konteks guru sebagai demonstrator. Pertama, guru harus menunjukkan sikap-sikap yang terpuji. Kedua, guru harus dapat bagaimana caranya agar setiap materi pelajaran dapat lebih dipahami dan dihayati oleh siswa.

e. Guru sebagai pembimbing

Tugas guru sebagai pembimbing adalah membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, serta membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka. Agar guru dapat berperan sebagai pembimbing yang baik, maka guru harus memiliki pemahaman tentang anak yang dibimbingnya serta guru harus memahami dan terampil dalam merencanakan, baik merencanakan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai maupun merencanakan proses pembelajaran.

f. Guru sebagai motivator

Guru sebagai motivator bertugas menumbuhkan motivasi di dalam diri siswa agar mereka lebih bersemangat dalam belajar. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa antara lain yaitu :

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai
- 2) Membangkitkan minat siswa
- 3) Menciptakan Susana yang menyenangkan dalam belajar
- 4) Memberikan pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
- 5) Guru sebagai evaluator

Sebagai evaluator, guru berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

#### **D. Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Guru**

Keterampilan dasar mengajar bagi guru diperlukan agar guru dapat melaksanakan perannya dalam pengelolaan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Beberapa keterampilan dasar tersebut dijelaskan berikut ini.

1. Keterampilan dasar bertanya
2. Keterampilan dasar memberikan reinforcement (penguatan)
3. Keterampilan variasi stimulus
4. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
5. Keterampilan mengelola kelas.

#### **E. Kesimpulan**

Berbicara tentang dunia pendidikan di Indonesia saat ini, salah satu masalah yang dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Hal ini tak lain dikarenakan kurangnya dorongan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, akibatnya hasil output dari pembelajaran tersebut hanya bersifat teoritis, miskin aplikasi.

Melalui pembahasan modul ini akan membuka paradigma berpikir kita mengenai strategi pembelajaran yang sesuai standar proses pendidikan. Modul ini mengulas tentang perlunya standar proses pendidikan, baik dari segi hukum perundang undangan, arah yang ingin dicapai, komponen-komponen dalam sistem pembelajaran, tujuan, fungsi serta implementasi dan keterkaitan dengan standar lainnya. Lebih lanjut, menguraikan mengenai kompetensi pembelajaran yang harus dicapai dalam proses pembelajaran, dan pentingnya pelajaran yang akan di pelajari, dengan melibatkan peran aktif peserta didik, sehingga menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga tidak membosankan. Dengan demikian tercipta suatu proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Disamping itu juga, ini memberi memotivasi pada para pendidik mengenai profesi pendidik sebagai jabatan yang profesional serta komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan.

Sehingga menjadi tahu tentang tugas dan fungsinya, kompetensi yang harus dimiliki, serta peran penting yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Lebih spesifik, di dalam buku ini mengupas beberapa strategi pembelajaran yang berbeda dengan strategi pembelajaran konvensional, lebih berorientasi pada proses bukan sekedar hasil.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Manurung, Purbatua. *Media Instruksional (AECT)*. Fakultas Tarbiyah IAIN-Su  
Press. Medan: 2011
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.  
Kencana. Jakarta: 2010
- Tilaar. *Standarisasi Pendidikan Nasional (Suatu Tinjauan Kritis)*. Rineka Cipta.  
Jakarta: 2006

## **MODUL II**

### **PENCAPAIAN STANDAR PROSES PENDIDIKAN**

#### **A. Pengertian Pendidikan**

Pendidikan dalam arti luas mempunyai keterkaitan yang erat dengan setiap aspek kehidupan manusia. Keterkaitan yang erat melalui berbagai proses tidak mungkin dapat dilepaskan satu sama lain antara kehidupan manusia dengan warna pendidikannya. Sehingga setiap dimensi kehidupan manusia adalah merupakan bahagian dari proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan. Setiap proses yang bertujuan tentunya mempunyai ukuran atau yardstick sudah sampai dimana perjalanan kita di dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia diperlukan standar yang perlu dicapai di dalam kurun waktu tertentu di dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan.

#### **B. Sistem Pembelajaran dalam Standar Proses Pendidikan**

##### **1. Pengertian dan Kegunaan Sistem**

Penyusunan standar proses pendidikan diperlukan untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai upaya ketercapaian standar kompetensi lulusan. Dengan demikian, standar proses dapat dijadikan pedoman oleh setiap guru dalam pengelolaan proses pembelajaran serta menentukan komponen-komponen yang dapat mempengaruhi proses pendidikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah pendekatan sistem. Melalui pendekatan sistem kita dapat melihat berbagai aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan suatu proses. Sistem adalah satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optima sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka ada tiga hal penting yang menjadi karakteristik suatu system:

- a. *Pertama*, setiap system pasti memiliki tujuan. Tujuan merupakan ciri utama suatu system. Tidak ada system tanpa tujuan. Tujuan merupakan arah yang harus dicapai oleh suatu pergerakan system. Semakin jelas tujuan maka semakin mudah menentukan pergerakan system.
- b. *Kedua*, system selalu mengandung suatu proses. Proses adalah rangkaian kegiatan. Kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan. Semakin kompleks tujuan, maka semakin rumit juga proses kegiatan.
- c. *Ketiga*, proses kegiatan dalam suatu system selalu melibatkan dan memanfaatkan berbagai komponen atau unsur-unsur tertentu. Oleh sebab itu, suatu system tidak mungkin hanya memiliki satu komponen saja. System memerlukan dukungan berbagai komponen yang satu sama lain saling bersangkutan.

Atas dasar pengertian di atas, maka jelas system bukanlah hanya sebagai suatu cara, seperti yang banyak dipahami oleh banyak orang selama ini. Cara hanyalah bagian dari rangkaian kegiatan suatu sistem. Yang pasti adalah system selalu bertujuan, dan seluruh kegiatan dengan melibatkan dan memanfaatkan setiap komponen diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena suatu system merupakan proses untuk mencapai tujuan melalui pemberdayaan komponen-komponen yang membentuknya, maka system erat kaitannya dengan perencanaan. Perencanaan adalah pengambilan keputusan bagaimana memberdayakan komponen agar tujuan berhasil dengan sempurna. Oleh sebab itu, proses berfikir dengan pendekatan sistem memiliki daya ramal akan keberhasilan suatu proses.

Kemudian, mengapa pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem? Karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Itulah pentingnya setiap guru memahami sistem pembelajaran. Melalui pemahaman sistem, minimal setiap guru akan

memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Sistem bermanfaat untuk merancang atau merencanakan suatu proses pembelajaran. Perencanaan adalah proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan (Ely,1979). Oleh karena itu, proses perencanaan yang sistematis dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya:

- a. Melalui system perencanaan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan, dengan demikian pendekatan system memiliki daya ramal yang kuat tentang keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena memang perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal.
- b. Melalui proses perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi sehingga dapat menentukan berbagai strategi yang bias dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Melalui system perencanaan, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

Guru sebagai jabatan professional, menerangkan bahwa pekerjaan guru, tidak semua orang bisa melakukannya. Contoh sederhana dapat dilihat dari tujuan pendidikan itu sendiri bahwa pendidikan bukan hanya sekedar penyampai informasi, lebih jauh, seorang guru mampu mengubah prilaku siswa yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga guru, di tuntutan untuk memiliki suatu keahlian tertentu dan dibedakan berdasarkan latar belakang pendidikannya. Begitu juga dengan halnya, Mengajar merupakan pekerjaan professional, sebab membutuhkan keterampilan khusus dalam perencanaan, serta pertimbangan-pertimbangan yang bisa dipertanggung

jawabkan secara ilmiah. Kompetensi yang harus ada pada seorang guru, antara lain ; kompetensi pribadi, kompetensi Profesional, Kompetensi sosial, serta kompetensi pedagojik. Dengan keterampilan dasar guru ; pertanyaan, penguatan, pembukaan dan penutupan pembelajaran, pengelolaan kelas.

## **2. Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran**

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses system pembelajaran, di antaranya faktor guru, factor murid, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

### **a. Faktor Guru**

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka setrategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer dan lain sebagainya. Sebab siswa adalah organism yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (manager of learning). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Norman Kirby (1981) menyatakan: *‘one underlying emphasis should be noticeable: that the quality of the teacher is the essential, constant feature in the success of any educational system.’*

Menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari factor guru, yaitu *teacher formative experience, teacher training experience, dan teacher properties*.

*Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang social mereka. Yang termasuk dalam aspek ini diantaranya meliputi tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat, keadaan keluarga dari mana guru itu berasal.

*Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan professional, tingkatan pendidikan, pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.

*Teacher properties* adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan atau intelegensi guru, dan lain sebagainya.

#### b. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta factor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tempat tinggal siswa, tingkat ekonomi social siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal, dan lain-lain; sedangkan dilihat dari sifat yang



dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Tidak dapat disangkal bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang termasuk kemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian, dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan lain-lain. Sebaliknya, siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian juga halnya dengan tingkat pengetahuan siswa. Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek lain yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran.

c. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian, sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Mengajar dapat dilihat dari 2 dimensi yaitu, sebagai proses penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika mengajar dipandang sebagai proses penyampaian materi,

maka dibutuhkan sarana pembelajaran berupa alat, dan bahan yang dapat menyalurkan pesan secara efektif dan efisien; sedangkan manakala mengajar dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Dengan demikian, ketersediaan sarana yang lengkap memungkinkan guru memiliki berbagai pilihan yang dapat digunakan untuk melaksanakan fungsi mengajarnya. Kedua, kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Siswa yang bertipe auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran; sedangkan tipe siswa yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan memudahkan siswa menentukan pilihan dalam belajar.

d. Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua factor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu factor organisasi kelas dan factor iklim social-psikologis.

Factor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar yang besar dalam satu kelas berkecenderungan:

- 1) Sumber daya kelompok akan bertambah luas sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia akan semakin sempit.
- 2) Kelompok belajar kurang mampu memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya, dalam penggunaan waktu diskusi. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan memakan waktu yang banyak pula, sehingga sumbangan pikiran akan sulit didapatkan dari setiap siswa.

- 3) Kepuasan belajar setiap siswa akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah.
- 4) Perbedaan individu antara anggota akan semakin tampak, sehingga akan semakin sukar mencapai kesepakatan. Kelompok yang terlalu besar cenderung akan terpecah ke dalam sub-sub kelompok yang saling bertentangan.
- 5) Anggota kelompok yang terlalu banyak kecenderungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pelajaran baru.
- 6) Anggota kelompok yang terlalu banyak akan cenderung semakin banyaknya siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

Memperhatikan beberapa kecenderungan di atas maka jumlah anggota kelompok besar akan kurang menguntungkan dalam menciptakan iklim belajar mengajar yang baik. Factor lain dari lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran adalah factor iklim social psikologis. Maksudnya, keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim social ini dapat terjadi secara internal atau eksternal. Iklim social psikologis secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim social antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Sedangkan Iklim social eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat dan lain sebagainya.

### 3. Komponen-Komponen Sistem Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan system syaraf dan perubahan energy yang sulit dilihat dan diraba. Oleh sebab itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*).

Walaupun kita tidak dapat melihat proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, tetapi sebenarnya kita bisa menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam system pembelajaran. Mau dibawa kemana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa, semuanya tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Jika diibaratkan, tujuan sama dengan komponen jantung pada system tubuh manusia. Jantung adalah komponen utama dalam tubuh manusia. Manusia masih bisa hidup tanpa memiliki tangan, dan mata, tapi tidak akan hidup tanpa adanya jantung. Oleh karenanya, tujuan merupakan yang pertama dan utama.

Sesuai dengan standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum yang demikian, tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

Menurut W. Gulo (2002), istilah kompetensi dipahami sebagai kemampuan. Kemampuan menurutnya bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak itu disebut *performance* (penampilan), *performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat dan dapat

dirasakan. Sedangkan kemampuan yang tidak nampak disebut juga kompetensi rasional, yang dikenal dalam taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kedua kompetensi itu saling terkait. Kemampuan performance akan berkembang manakala kemampuan rasional meningkat. Seseorang yang memiliki pengetahuan luas akan menampilkan performance yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan.

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam system pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (subject centered teaching). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pelajaran tersebut biasanya tergambarkan dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada di dalam buku. Namun demikian, dalam setting pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas atau tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pelajaran sebenarnya bisa di ambil dari berbagai sumber.

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetap memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan

kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam system proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen system pembelajaran.

Menentukan dan menganalisis kelima komponen pokok dalam proses pembelajaran di atas, akan dapat membantu kita dalam memprediksi keberhasilan proses pembelajaran.

#### **4. Guru dalam Pencapaian Standar Proses Pendidikan**

Guru sebagai jabatan professional, menerangkan bahwa pekerjaan guru, tidak semua orang bisa melakukannya. Contoh sederhana dapat dilihat dari tujuan pendidikan itu sendiri bahwa pendidikan bukan hanya sekedar penyampai informasi, lebih jauh, seorang guru mampu mengubah prilaku siswa yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga guru, diuntut untuk memiliki suatu keahlian tertentu dan dibedakan berdasarkan latar belakang pendidikannya. Begitu juga dengan halnya, Mengajar merupakan pekerjaan professional, sebab membutuhkan keterampilan khusus dalam perencanaan, serta pertimbangan-pertimbangan yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Kompetensi yang harus ada pada seorang guru, antara lain ; kompetensi pribadi, kompetensi Profesional, Kompetensi sosial, serta kompetensi pedagojik. Dengan keterampilan dasar guru ; pertanyaan, penguatan, pembukaan dan penutupan pembelajaran, pengelolaan kelas.

### **C. Guru Dalam Pencapaian Standar Proses Pendidikan**

Komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Oleh sebab itu, untuk mencapai standar proses pendidikan, sebaiknya dimulai dengan menganalisis komponen guru.

#### **1. Peningkatan Kemampuan Professional Guru.**

Mengajar bukan sekedar menyampaikan materi kepada peserta didik. Mengajar merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa baik secara intelektual, sikap maupun keterampilan yang dimiliki kearah yang diharapkan. Untuk itu seorang guru harus memiliki kemampuan khusus dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa. Itulah sebabnya guru dapat dikatakan sebagai pekerjaan professional.

Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik sesuai dengan bidang keahliannya, guru harus memiliki tingkat keahlian yang memadai. Guru juga dituntut untuk peka terhadap dinamika perkembangan dimasyarakat, baik perkembangan kebutuhan yang selamanya berubah, perkembangan social, budaya, politik, termasuk perkembangan teknologi. Seorang pekerjaan guru juga tidak akan terlepas dari kehidupan social. Hal ini berarti apa yang dilakukan guru akan mempunyai dampak bagi masyarakat. Semakin tinggi tingkat keprofesionalan seorang guru, semakin tinggi pula penghargaan yang diberikan oleh masyarakat.

#### **2. Mengoptimalkan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran**

Peranan seorang guru dalam proses pendidikan sangatlah penting. Bagaimanapun hebatnya perkembangan teknologi, peranan guru akan tetap diperlukan.

Beberapa peran guru adalah sebagai berikut :

##### **a. Guru sebagai sumber belajar**

Sebagai sumber belajar guru harus dapat meyakinkan siswanya bahwa ia dapat dijadikan sumber belajar yang baik. Kemampuan guru dalam

menguasai materi pelajaran dijadi ukuran apakah seorang guru dapat benar-benar berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya.

Agar dapat melaksanakan peran sebagai sumber belajar dengan baik, guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Mencari dan mempelajari bahan referensi yang lebih banyak dari pada siswa.
- 2) Melakukan pemetaan materi pelajaran.
- 3) Memberikan perlakuan khusus untuk siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, misalnya dengan memberikan materi pengayaan.

b. Guru sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat menjadi fasilitator yang baik seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar serta dapat merancang suatu media yang menunjang proses pembelajaran.

c. Guru sebagai pengelola

Sebagai pengelola, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman.

d. Guru sebagai demonstrator

Peran guru sebagai demonstrator adalah peran untuk menunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan. Ada dua konteks guru sebagai demonstrator. Pertama, guru harus menunjukkan sikap-sikap yang terpuji. Kedua, guru harus dapat bagaimana caranya agar setiap materi pelajaran dapat lebih dipahami dan dihayati oleh siswa.



e. Guru sebagai pembimbing

Tugas guru sebagai pembimbing adalah membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, serta membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka. Agar guru dapat berperan sebagai pembimbing yang baik, maka guru harus memiliki pemahaman tentang anak yang dibimbingnya serta guru harus memahami dan terampil dalam merencanakan, baik merencanakan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai maupun merencanakan proses pembelajaran.

f. Guru sebagai motivator

Guru sebagai motivator bertugas menumbuhkan motivasi di dalam diri siswa agar mereka lebih bersemangat dalam belajar. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa antara lain yaitu :

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai
- 2) Membangkitkan minat siswa
- 3) Menciptakan Susana yang menyenangkan dalam belajar
- 4) Memberikan pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.

g. Guru sebagai evaluator

Sebagai evaluator, guru berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

#### **D. Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Guru**

Ada beberapa keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki guru. Keterampilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan dasar bertanya
2. Keterampilan dasar memberikan reinforcement (penguatan)
3. Keterampilan variasi stimulus
4. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
5. Keterampilan mengelola kelas.

Keterampilan dasar mengajar bagi guru diperlukan agar guru dapat melaksanakan perannya dalam pengelolaan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Beberapa keterampilan dasar tersebut dijelaskan berikut ini.

1. Keterampilan dasar bertanya
2. Keterampilan dasar memberikan reinforcement
3. Keterampilan variasi stimulus
4. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
5. Keterampilan mengelola kelas

#### **E. Kesimpulan**

Berbicara tentang dunia pendidikan di Indonesia saat ini, salah satu masalah yang dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Hal ini tak lain dikarenakan kurangnya dorongan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, akibatnya hasil output dari pembelajaran tersebut hanya bersifat teoritis, miskin aplikasi. Melalui pembahasan makalah ini akan membuka paradigma berpikir kita mengenai strategi pembelajaran yang sesuai standar proses pendidikan. Makalah ini mengulas tentang perlunya standar proses pendidikan, baik dari segi hukum perundang undangan, arah yang ingin dicapai, komponen-komponen dalam sistem pembelajaran, tujuan, fungsi serta implementasi dan keterkaitan dengan standar lainnya.

Lebih lanjut, menguraikan mengenai kompetensi pembelajaran yang harus dicapai dalam proses pembelajaran, dan pentingnya pelajaran yang akan di pelajari, dengan melibatkan peran aktif peserta didik, sehingga menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga tidak membosankan. Dengan demikian tercipta suatu proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Disamping itu juga, ini memberi memotivasi pada para pendidik mengenai profesi pendidik sebagai jabatan yang profesional serta komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan. Sehingga menjadi tahu tentang tugas dan fungsinya, kompetensi yang harus dimiliki, serta peran penting yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Lebih spesifik, di dalam buku ini mengupas beberapa strategi pembelajaran yang berbeda dengan strategi pembelajaran konvensional, lebih berorientasi pada proses bukan sekedar hasil.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Manurung, Purbatua. *Media Instruksional (AECT)*. Fakultas Tarbiyah IAIN-Su Press. Medan: 2011
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta: 2010
- Tilaar. *Standarisasi Pendidikan Nasional (Suatu Tinjauan Kritis)*. Rineka Cipta. Jakarta: 2006

## **MODUL III**

### **SISTEM PEMBELAJARAN DALAM STANDAR PROSES PENDIDIKAN**

#### **A. Pengertian dan Kegunaan Sistem**

Sistem adalah satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka ada tiga hal penting yang menjadi karakteristik suatu sistem. *Pertama*, setiap sistem pasti memiliki tujuan. Tujuan merupakan ciri utama suatu sistem. Tidak ada sistem tanpa tujuan. Tujuan merupakan arah yang harus dicapai oleh suatu pergerakan sistem. Semakin jelas tujuan maka semakin mudah menentukan pergerakan sistem. *Kedua*, sistem selalu mengandung suatu proses. Proses adalah rangkaian kegiatan. Kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan. Semakin kompleks tujuan, maka semakin rumit juga proses kegiatan. *Ketiga*, proses kegiatan dalam suatu sistem selalu melibatkan dan memanfaatkan berbagai komponen atau unsur-unsur tertentu. Oleh sebab itu, suatu sistem tidak mungkin hanya memiliki satu komponen saja. Sistem memerlukan dukungan berbagai komponen yang satu sama lain saling berkaitan.

Atas dasar pengertian di atas, maka jelas sistem bukanlah hanya sebagai suatu cara, seperti yang banyak dipahami oleh banyak orang selama ini. Cara hanyalah bagian dari rangkaian kegiatan suatu sistem. Yang pasti adalah sistem selalu bertujuan, dan seluruh kegiatan dengan melibatkan dan memanfaatkan setiap komponen diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Oleh karena suatu sistem merupakan proses untuk mencapai tujuan melalui pemberdayaan komponen-komponen yang membentuknya, maka sistem erat kaitannya dengan perencanaan. Perencanaan adalah pengambilan keputusan bagaimana memberdayakan komponen agar tujuan berhasil dengan sempurna. Oleh sebab itu, proses berpikir dengan pendekatan sistem memiliki daya ramal akan keberhasilan suatu proses. Artinya, apabila seluruh komponen yang membentuk sistem bekerja sesuai dengan fungsinya, maka

dapat dipastikan tujuan yang telah ditentukan akan tercapai secara optimal, sebaliknya manakala komponen-komponen yang membentuk sistem tidak dapat bekerja sesuai dengan fungsinya, maka pergerakan sistem akan terganggu, yang berarti akan menghambat pencapaian tujuan, misalnya, manusia merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen seperti komponen mata untuk melaksanakan fungsi penglihatan, komponen telinga untuk melaksanakan fungsi pendengaran, komponen mulut untuk melaksanakan fungsi pencernaan, dan lain sebagainya. Manakala salah satu atau sebagian besar komponen tidak berfungsi maka akan merusak sistem secara keseluruhan. Manakala telinga sakit, misalnya, sehingga tidak dapat mendengar, maka akan mengganggu seluruh sistem tubuh.

Suatu sistem memiliki ukuran dan batas yang relatif. Bisa terjadi suatu sistem tertentu pada dasarnya merupakan subsistem dari suatu sistem yang lebih luas. Misalnya, sistem pembelajaran yang memiliki komponen-komponen tertentu pada dasarnya merupakan subsistem dari sistem pendidikan, dan sistem pendidikan merupakan subsistem dari sistem sosial masyarakat. Dalam sistem pembelajaran itu pun memiliki subsistem-subsistem yang lebih kecil, misalnya subsistem media, subsistem strategi, dan lain sebagainya. Oleh karena itulah manakala sesuatu dianggap sebagai suatu sistem, maka mesti melihat secara keseluruhan komponen yang membentuknya, sebab komponen terkecil dari suatu subsistem dapat memengaruhi sistem yang lebih luas. Misalnya, komponen baut gir yang merupakan subsistem dari roda sepeda motor dapat memengaruhi sistem sepeda motor itu sendiri.

Kemudian, mengapa pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem? Karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Itulah pentingnya setiap guru memahami sistem pembelajaran. Melalui pemahaman sistem, minimal setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan

untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Sistem bermanfaat untuk merancang atau merencanakan suatu proses pembelajaran. Perencanaan adalah proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan (Ely, 1979). Oleh karena itulah proses perencanaan yang sistematis dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, di antaranya:

1. Melalui sistem perencanaan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan, dengan demikian pendekatan sistem memiliki daya ramal yang kuat tentang keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena memang perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal.
2. Melalui sistem perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi sehingga dapat menentukan berbagai strategi yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Melalui sistem perencanaan, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

## **B. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran**

Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

### **1. Faktor Guru**

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin bisa diplikasikan. Layaknya seorang prajurit di medan pertempuran. Keberhasilan penerapan strategi berperang untuk menghancurkan musuh akan sangat bergantung kepada kualitas prajurit itu sendiri. Demikian juga dengan guru. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Diyakini, setiap guru akan memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan, gaya, dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Masing-masing perbedaan tersebut dapat memengaruhi baik dalam penyusunan strategi atau implementasi pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer dan lain sebagainya. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (manager of learning). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Norman Kirby (1981) menyatakan "*One underlying emphasis should be noticeable:*

*that the quality of the teacher is the essential , constant feature in the succes of any educatioal system.”*

Menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu *teacher formative experience, teacher training experience, dan teacher properties*.

*Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk ke dalam aspek ini di antaranya meliputi tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat, keadaan keluarga dari mana guru itu berasal, misalkan apakah guru itu berasal dari keluarga yang tergolong mampu atau tidak, apakah mereka berasal dari keluarga harmonis atau bukan.

*Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkatan pendidikan, pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.

*Teacher properties* adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan atau inteligensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran.

Selain latar guru seperti di atas, pandangan guru terhadap mata pelajaran yang diajarkan juga dapat pula memengaruhi proses pembelajaran. Guru yang menganggap mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran hafalan, misalnya, akan berbeda dalam pengelolaan pembelajarannya dibandingkan dengan guru yang menganggap mata pelajaran tersebut sebagai mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, demikian juga dengan pelajaran matematika, banyak guru yang menganggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Pandangan yang demikian dapat memengaruhi cara penyajian mata pelajaran tersebut di dalam kelas.



## 2. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, disamping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experience* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal, dan lain-lain, sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan, dan sikap. Tidak dapat disangkal bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian, dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan lain-lain. Sebaliknya, siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran, termasuk menyelesaikan tugas, dan lain sebagainya. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian juga halnya dengan tingkat pengetahuan siswa. Siswa yang memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar, misalnya, akan memengaruhi proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki tentang hal itu.

Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek lain yang bisa memengaruhi proses pembelajaran. Ada kalanya ditemukan siswa yang sangat aktif (*hyperkinetic*) dan ada pula siswa yang pendiam, tidak sedikit

juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Semua itu akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimanapun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

### **3. Faktor Sarana dan Prasarana**

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana. *Pertama*, kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Mengajar dapat dilihat dari dua dimensi, yaitu sebagai proses penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika mengajar dipandang sebagai proses penyampaian materi, maka dibutuhkan sarana pembelajaran berupa alat dan bahan yang dapat menyalurkan pesan secara efektif dan efisien, sedangkan manakala mengajar dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Dengan demikian, ketersediaan sarana yang lengkap memungkinkan guru memiliki berbagai pilihan yang dapat digunakan untuk melaksanakan fungsi mengajarnya, dengan demikian, ketersediaan ini dapat meningkatkan gairah mengajar mereka. *Kedua*, kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda. Siswa yang bertipe auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran, sedangkan tipe siswa

yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan memudahkan siswa menentukan pilihan dalam belajar.

#### **4. Faktor Lingkungan**

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial psikologis.

Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa memengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar yang besar dalam satu kelas berkecenderungan:

- a. Sumber daya kelompok akan bertambah luas sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia akan semakin sempit.
- b. Kelompok belajar akan kurang mampu memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya, dalam penggunaan waktu diskusi. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan memakan waktu yang banyak pula, sehingga sumbangan pikiran akan sulit didapatkan dari setiap siswa.
- c. Kepuasan belajar setiap siswa akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah.
- d. Perbedaan individu antara anggota akan semakin tampak, sehingga akan semakin sukar mencapai kesepakatan. Kelompok yang terlalu besar cenderung akan terpecah ke dalam sub-sub kelompok yang saling bertentangan.
- e. Anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pembelajaran baru.
- f. Anggota kelompok yang terlalu banyak akan cenderung semakin banyaknya siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

Memerhatikan beberapa kecenderungan di atas, maka jumlah anggota kelompok besar akan kurang menguntungkan dalam menciptakan iklim belajar mengajar yang baik.

Faktor lain dari dimensi lingkungan yang dapat memengaruhi proses pembelajaran adalah faktor iklim sosial psikologis. Maksudnya, keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal atau eksternal.

Iklim sosial psikologis secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Iklim sosial psikologis eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat, dan lain sebagainya.

Sekolah yang mempunyai hubungan yang baik secara internal, yang ditunjukkan oleh kerja sama antarguru, saling menghargai dan saling membantu, maka memungkinkan iklim belajar menjadi sejuk dan tenang sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa. Sebaliknya, manakala hubungan tidak harmonis, iklim belajar akan penuh dengan ketegangan dan ketidaknyamanan sehingga akan memengaruhi psikologis siswa dalam belajar. Demikian juga sekolah yang memiliki hubungan yang baik dengan lembaga-lembaga luar akan menambah kelancaran program-program sekolah, sehingga upaya-upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akan mendapat dukungan dari pihak lain.

### C. Komponen-komponen Sistem Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Oleh sebab itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologis menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*).

Walaupun kita tidak dapat melihat proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, tetapi sebenarnya kita bisa menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

**Tujuan** merupakan komponen yang sangat penting dalam system pembelajaran. Mau dibawa kemana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa, semuanya tergantung pada tujuan yang ingin di capai. Jika di ibaratkan, tujuan sama dengan komponen jantung pada system tubuh manusia. Jantung adalah komponen utama dalam tubuh manusia. Manusiamasih bisa hidup tanpa memiliki tangan, dan mata, tapi tidak akan dapat hidup tanpa jantung. Oleh karenanya, tujuan merupakan komponen yang pertama dan utama.

Sesuai standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Dalam kurikulum yang demikian, tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi yang tergambar baik dalam kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

Menurut W. Gulo (2002), istilah kompetensi dioahami sebagai kemampuan. Kemampuan itu menurutnya bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak itu disebut *performance* (penampilan). *Performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku

yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dilihat, dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak tampak disebut juga komponen rasional, yang dikenal dalam taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kedua kompetensi itu saling terkait. Kemampuan *performance* akan berkembang manakala kemampuan rasional meningkat. Seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas akan menampilkan *performance* yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan.

**Isi atau materi** pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*subject centered teaching*). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pelajaran tersebut biasanya tergambar dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku. Namun demikian, dalam *setting* pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas, dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pelajaran sebenarnya bisa diambil dari berbagai sumber.

**Strategi atau metode** adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

**Alat dan sumber**, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

**Evaluasi** merupakan komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran.

Menentukan dan menganalisis kelima komponen pokok dalam proses pembelajaran diatas, maka dapat membantu kita dalam memprediksi keberhasilan proses pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Sistem adalah satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Beberapa keuntungan dalam proses pembelajaran

1. Melalui sistem perencanaan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan;
2. Melalui sistem perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi;
3. Melalui sistem perencanaan, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan fasilitas yang ada.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran :

1. Faktor Guru
2. Faktor Siswa
3. Faktor Sarana dan Prasarana
4. Faktor Lingkungan

Komponen-komponen sistem pembelajaran :

1. Tujuan
2. Isi atau Materi
3. Strategi atau Metode
4. Alat dan Sumber
5. Evaluasi

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Manurung, Purbatua. *Media Instruksional (AECT)*. Fakultas Tarbiyah IAIN-Su Press. Medan: 2011
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta: 2010
- Tilaar. *Standarisasi Pendidikan Nasional (Suatu Tinjauan Kritis)*. Rineka Cipta. Jakarta: 2006



## **MODUL IV**

### **TUJUAN DAN STANDAR KOMPETENSI**

#### **A. Pentingnya Perumusan Tujuan**

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran.

1. Pertama, rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran.
2. Kedua, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa.
3. Ketiga, tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran.
4. Keempat, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

#### **B. Tingkatan Tujuan**

Tujuan pendidikan memiliki klasifikasi, dari mulai tujuan yang sangat umum sampai tujuan khusus yang bersifat spesifik dan dapat diukur yang kemudian dinamakan kompetensi. Tujuan pendidikan dari yang bersifat umum sampai kepada tujuan khusus itu dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu:

1. Tujuan Pendidikan Nasional (TPN)
2. Tujuan Institusional (TI)
3. Tujuan Kurikuler (TK)
4. Tujuan Intruksional atau Tujuan Pembelajaran (TP)

Berikut penjelasannya:

#### 1. Tujuan Pendidikan Nasional (TPN)

TPN adalah tujuan yang bersifat paling umum dan merupakan sasaran akhir yang harus dijadikan pedoman oleh setiap usaha pendidikan, artinya setiap lembaga dan penyelenggara pendidikan harus dapat membentuk manusia sesuai dengan rumusan itu, baik pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Tujuan pendidikan umum biasanya dirumuskan dalam bentuk perilaku yang ideal sesuai dengan pandangan hidup dan filsafat suatu bangsa yang dirumuskan oleh pemerintah dalam bentuk undang-undang. TPN merupakan sumber dan pedoman dalam usaha penyelenggaraan pendidikan.

Secara jelas tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari system nilai pancasila dirumuskan dalam undang-undang No.20 Th 2003 pasal 3, yang merumuskan bahwa pendidikan nasional berfungsi 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.

#### 2. Tujuan Institusional (TI)

Tujuan institusional adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Dengan kata lain, tujuan ini dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah mereka menempuh atau dapat menyelesaikan program disuatu lembaga pendidikan tertentu. Tujuan institusional merupakan tujuan antara untuk mencapai tujuan umum yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi lulusan setiap jenjang pendidikan, seperti misalnya standar kompetensi pendidikan dasar, menengah, kejuruan, dan jenjang pendidikan tinggi.

Dalam peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab V pasal 26 dijelaskan standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah umum bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya.

Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

### 3. Tujuan Kurikuler

Tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Oleh sebab itu, tujuan kurikuler dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki anak didik setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan. Tujuan kurikuler juga pada dasarnya merupakan tujuan antara untuk mencapai tujuan lembaga pendidikan. Dengan demikian, setiap tujuan kurikuler harus dapat mendukung dan diarahkan untuk mencapai tujuan Institusional.

Pada peraturan pemerintah No.19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 6 dinyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dan menengah terdiri atas:

- a. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.
- b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian

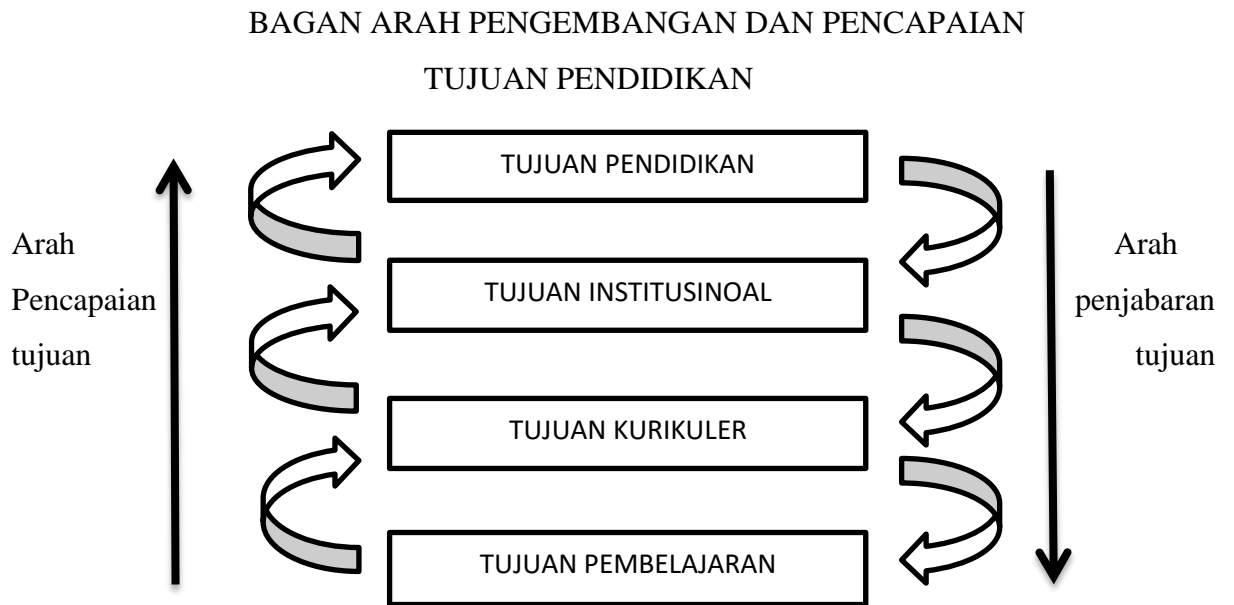
- c. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
- d. Kelompok mata pelajaran estetika
- e. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Sesuai dengan peraturan pemerintah tersebut, maka badan Standar Nasional Pendidikan merumuskan tujuan setiap kelompok mata pelajaran sebagai berikut:

- a. Kelompok mata pelajaran Agama dan Akhlak Mulia bertujuan:  
Membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia. Tujuan tersebut dicapai melalui muatan dan atau kegiatan agama, kewarganegaraan, kepribadian, ilmu pengetahuan dan teknologi, estetika, jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan Kepribadian bertujuan:  
Menbentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan agama, akhlak mulia, kewarganegaraan, bahasa, seni dan budaya, dan pendidikan jasmani.
- c. Kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bertujuan:  
Mengembangkan logika, kemampuan berpikir, dan analisis peserta didik.
- d. Pada satuan pendidikan SD/MI/SDLB/Paket A, tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, keterampilan atau kejuruan, dan muatan local yang relevan.
- e. Pada satuan pendidikan SMP/MTs/SMPLB/Paket B, tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, dan atau teknologi informasi dan komunikasi, serta muatan local yang relevan.

- f. Pada satuan pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C, tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, keterampilan atau kejuruan, teknologi informasi dan komunikasi, serta muatan local yang relevan.
  - g. Pada satuan pendidikan SMK/MAK, tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, keterampilan, kejuruan, teknologi informasi dan komunikasi, serta muatan local yang relevan.
  - h. Kelompok mata pelajaran estetika bertujuan:  
Membentuk karkter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan bahasa, seni dan budaya, keterampilan, dan muatan local yang relevan.
  - i. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan:  
Membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan pendidikan jasmani, olahraga, pendidikan kesehatan, ilmu pengetahuan alam, dan muatan local yang relevan.
4. Tujuan Pembelajaran/Instruksional
- Dalam klarifikasi tujuan pendidikan, tujuan pembelajaran atau yang disebut juga dengan tujuan intruksional, merupakan tujuan yang paling khusus. Tujuan pembelajaran yang merupakan bagian dari tujuan kurikuler, dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu dalam satu kali pertemuan. Karena hanya guru yang memahami kondisi lapangan, termasuk memahami karakteristik siswa yang akan melakukan pembelajaran disuatu sekolah, maka menjabarkan tujuan pembelajaran ini adalah tugas guru. Sebelum guru melakukan proses belajar mengajar, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran

yang harus dikuasai oleh anak didik setelah mereka selesai mengikuti pelajaran.



Bagan tersebut menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional yang merupakan sasaran akhir dari proses pendidikan, melahirkan tujuan-tujuan institusional atau tujuan lembaga pendidikan. Tujuan lembaga pendidikan itu selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa tujuan kurikuler atau tujuan bidang studi, dan kemudian dijabarkan lagi ke dalam satu kali pertemuan. Walaupun tujuan yang dirumuskan guru adalah tujuan pembelajaran, namun jangan lupa bahwa sebenarnya tujuan yang ingin dicapai adalah tujuan yang ada di atasnya, yaitu tujuan kurikuler yang bersumber dari tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Hal ini perlu dipahami, sebab dalam implementasi proses belajar mengajar guru sering terjebak oleh pencapaian tujuan yang sangat khusus, sehingga tujuan akhir seperti yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional menjadi terabaikan.

### C. Tujuan dan Kompetensi

Dalam kurikulum, kompetensi sebagai tujuan pembelajaran itu dideskripsikan secara eksplisit, sehingga dijadikan standar dalam pencapaian tujuan kurikulum. Baik guru maupun siswa perlu memahami kompetensi yang harus dicapai dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Pemahaman ini diperlukan untuk memudahkan dalam merancang strategi dan indikator keberhasilannya. Dalam kompetensi sebagai tujuan, di dalamnya terdapat beberapa aspek, yaitu:

1. Pengetahuan (knowledge), yaitu kemampuan dalam bidang kognitif. Misalnya, seorang guru SD mengetahui teknik-teknik mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Pemahaman (understanding), yaitu kedalaman pengetahuan yang dimiliki setiap individu. Misalnya, guru SD bukan hanya sekedar tahu tentang teknik mengidentifikasi siswa, tapi juga memahami langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam proses mengidentifikasi tersebut.
3. Kemahiran (skill), yaitu kemampuan individu untuk melaksanakan secara praktik tentang tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Misalnya, kemahiran guru dalam menggunakan media dan sumber pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, kemahiran guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
4. Nilai (value), yaitu norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu. Nilai inilah yang selanjutnya akan menuntun setiap individu dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Misalnya, nilai kejujuran, nilai kesederhanaan, nilai keterbukaan, dan lain sebagainya.
5. Sikap (attitude), yaitu pandangan individu terhadap sesuatu. Misalnya, senang-tidak senang, suka-tidak suka, dan lain sebagainya. Sikap erat kaitannya dengan nilai yang dimiliki individu, artinya mengapa individu bersikap demikian? Itu disebabkan nilai yang dimilikinya.

6. Minat (interest), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan. Minat adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang melakukan aktivitas tertentu.

Sesuai dengan aspek-aspek diatas, maka tampak bahwa kompetensi sebagai tujuan dalam kurikulum itu bersifat kompleks. Artinya, kurikulum berdasarkan kompetensi bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kecakapan, nilai, sikap, dan minat siswa agar mereka dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran disertai rasa tanggung jawab. Dengan demikian, tujuan yang ingin dicapai dalam kompetensi ini bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Klasifikasi kompetensi mencakup:

1. Kompetensi lulusan, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik setelah tamat mengikuti pendidikan pada jenjang atau satuan pendidikan tertentu. Misalnya, kompetensi lulusan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK. Dilihat dari tujuan kurikulum, kompetensi lulusan termasuk tujuan institusional.
2. Kompetensi standar, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai setelah anak didik menyelesaikan suatu mata pelajaran tertentu pada setiap jenjang pendidikan yang diikutinya. Misalnya, kompetensi yang harus dicapai oleh mata pelajaran IPA di SD, Matematika di SD, dan lain sebagainya. Dilihat dari tujuan kurikulum, kompetensi standar termasuk pada tujuan kurikuler.
3. Kompetensi dasar, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai peserta didik dalam penguasaan konsep atau materi pelajaran yang diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu. Dilihat dari tujuan kurikulum, kompetensi dasar termasuk pada tujuan pembelajaran.



#### **D. Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan**

Dimuka telah dijelaskan bahwa tujuab institusional atau tujuan yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan dirumuskan dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan institusional ini harus dipahami dan dihayati oleh setiap guru, oleh karena tujuan ini merupakan dasar perumusan tujuan-tujuan yang ada dibawahnya, yakni tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran.

Tujuan institusional dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yakni kemampuan yang harus dicapai setelah siswa mengalami proses pembelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.

Badan standar nasional pendidikan (BSPN) merumuskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada setiap suatu pendidikan yang terdiri dari satuan pendidikan dasar (SD/MI/SDLB/Paket A, SMP/MTs/SMALB/Paket C,SMK/MAK).

Selanjutnya Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) seperti yang dirumuskan BSNP adalah sebagai berikut:

##### **1. SD/MI/SDLB/Paket A**

- a. Menjalankan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- b. Mengenal kekurangan dan kelebihan diri sendiri.
- c. Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungannya.
- d. Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dilingkungan sekitarnya.
- e. Menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif.
- f. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif, dengan bimbingan guru/pendidik.
- g. Menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi dan menyadari potensinya.
- h. Menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

- i. Menunjukkan kemampuan mengenali gejala alam dan sosial dilingkungan sekitar.
- j. Menunjukkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan.
- k. Menunjukkan kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa, Negara, dan tanah air Indonesia.
- l. Menunjukkan kemampuan untuk melakukan kegiatan seni dan budaya local.
- m. Menunjukkan kebiasaan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang.
- n. Berkomunikasi secara jelas dan santun.
- o. Bekerja sama dalam kelompok, tolong-menolong, dan menjaga diri sendiri dalam lingkungan keluarga dan teman sebaya.
- p. Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis.
- q. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung.

## **2. SMP/MTs/SMPLB/Paket B**

- a. Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja.
- b. Memahami kekurangan dan kelebihan diri sendiri.
- c. Menunjukkan sikap percaya diri.
- d. Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas.
- e. Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup nasional.
- f. Mencari dan menerapkan informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif.
- g. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
- h. Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

- i. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- j. Mendeskripsi gejala alam dan sosial.
- k. Memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab.
- l. Menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- m. Menghargai karya seni dan budaya nasional.
- n. Menghargai tugas pekerjaan dan memiliki kemampuan untuk berkarya.
- o. Menerapkan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang.
- p. Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun.
- q. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat.
- r. Menghargai adanya perbedaan pendapat.
- s. Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis naskah pendek sederhana.
- t. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sederhana.
- u. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan menengah.

### **3. SMA/MA/SMALB/Paket C**

- a. Berprilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja.
- b. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya.
- c. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya.
- d. Berpartisipasi dalam penegakan aturan-aturan sosial.

- e. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global.
- f. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
- g. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan.
- h. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri.
- i. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
- j. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks.
- k. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam dan sosial.
- l. Memanfaatkan lingkungan serta produktif dan bertanggung jawab.
- m. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis dalam wadah Negara kesatuan Republik Indonesia.
- n. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya.
- o. Mengapresiasi karya seni dan budaya.
- p. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok.
- q. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani, serta kebersihan lingkungan.
- r. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun.
- s. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat.
- t. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain.
- u. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estesis.
- v. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia dan Inggris.

- w. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan tinggi.

#### **4. SMK/MAK**

- a. Berprilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja.
- b. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya.
- c. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas prilaku, perbuatan dan pekerjaannya.
- d. Berpartisipasi dalam penegakan aturan-aturan sosial.
- e. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global.
- f. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
- g. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan.
- h. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri.
- i. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
- j. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam dan sosial.
- k. Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan bertanggung jawab.
- l. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara secara demokratis dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- m. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya.
- n. Mengapresiasi karya seni dan budaya.
- o. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok.
- p. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani, serta kebersihan lingkungan.
- q. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun.

- r. Memahami hak dan kewajiban diri dari orang lain dalam pergaulan dimasyarakat.
- s. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain.
- t. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estetis.
- u. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia dan Inggris.
- v. Menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya.

#### **E. Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran (SK-KMP)**

Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran (SK-KMP) terdiri atas kelompok-kelompok mata pelajaran:

1. Agama dan Akhlak mulia;
2. Kewarganegaraan dan kepribadian;
3. Ilmu pengetahuan dan teknologi;
4. Estetika;
5. Jasmani, olahraga, dan kesehatan.

## **F. Merumuskan Tujuan Pembelajaran**

Seperti yang telah dikemukakan diatas, tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam system pembelajaran, sebab seluruh aktivitas guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Hal ini seperti dikemukakan Dick & Carey: dalam kurikulum berorientasi pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran itu juga biasa diistilahkan berorientasi pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran itu juga biasa diistilahkan dengan indicator hasil belajar. Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Ada empat komponen pokok yang harus tampak dalam rumusan indicator hasil belajar seperti yang digambarkan dalam pernyataan berikut:

1. Siapa yang belajar atau yang diharapkan dapat mencapai tujuan atau mencapai hasil belajar itu?
2. Tingkah laku atau hasil belajar yang bagaimana yang diharapkan dapat dicapai itu?
3. Dalam kondisi yang bagaimana hasil belajar itu dapat ditampilkan?
4. Seberapa jauh hasil belajar itu bisa diperoleh?

Pertanyaan pertama berhubungan dengan subjek belajar. Rumusan indicator hasil belajar sebaiknya mencantumkan subjek yang melakukan proses belajar, misalkan siswa, peserta belajar, peserta penataran dan lain sebagainya. Penentuan subjek ini sangat penting untuk menunjukkan sasaran belajar.

Pertanyaan kedua berhubungan dengan tingkah laku yang harus muncul sebagai indicator hasil belajar setelah subjek mengikuti atau melaksanakan proses pembelajaran. Tingkah laku sebagai hasil belajar itu dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau kompetensi yang dapat diukur atau yang dapat ditampilkan melalui performance siswa. Melalui kemampuan yang terukur itu dapat ditentukan apakah belajar yang dilakukan oleh siswa

sudah berhasil mencapai tujuan atau belum. Istilah-istilah tingkah laku yang dapat diukur sehingga menggambarkan indicator hasil belajar itu diantaranya:

1. Mengidentifikasi (identify)
2. Menyebutkan (name)
3. Menyusun (construct)
4. Menjelaskan (describe)
5. Mengatur (order)
6. Membedakan (different)

Sedangkan istilah-istilah atau tingkah laku yang tidak terukur sehingga kurang tepat dijadikan sebagai tingkah laku dalam tujuan pembelajaran karena tidak menggambarkan indicator hasil belajar, misalnya:

1. Mengetahui;
2. Menerima;
3. Memahami;
4. Mencintai;
5. Mengira-ngira;
6. Dan lain sebagainya.

Pertanyaan ketiga berhubungan dengan kondisi atau dalam situasi dimana subjek dapat menunjukkan kemampuannya. Rumusan tujuan pembelajaran yang baik harus dapat menggambarkan dalam situasi dan keadaan yang bagaimana subjek dapat mendemonstrasikan performance-nya.

Pertanyaan keempat berhubungan dengan standar kualitas dan kuantitas hasil belajar. Artinya standar minimal yang harus dicapai oleh siswa. Standar minimal ini kadang-kadang harus tercapai seluruhnya atau 100%, namun kadang-kadang juga hanya sebagian saja. Kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan teknis atau skill, misalnya biasanya standar minimal harus seluruhnya harus tercapai sebab kalau tidak akan sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Seorang calon dokter misalnya, tentu saja harus memiliki keterampilan 100% menggunakan pisau bedahnya; demikian juga seorang pilot, harus memiliki kemampuan yang utuh tentang kemampuan yang diajarkannya; seorang pembuat komponen kendaraan



misalnya pembuat baut, harus dapat mencapai hasil yang maksimal tentang keterampilannya, sebab jika tidak dapat mempengaruhi produk yang dihasilkannya. Namun demikian, seorang siswa SMP tidak seharusnya dapat menunjukkan kemampuan maksimal atau 100% dari hasil belajar yang diharapkan. Misalnya, diajarkan 3 jenis system pemerintahan, diharapkan siswa dapat menjelaskan dua diantaranya dengan baik dan benar. Dari rumusan tersebut, jelas adanya batas minimal yang harus dikuasai. Contoh lain, misalnya diajarkan teori tentang asal-usul kehidupan, diharapkan siswa dapat menyebutkan 3 diantaranya.

Dari keempat kriteria atau komponen dalam merumuskan tujuan pembelajaran, maka sebaiknya rumusan tujuan pembelajaran mengandung unsur ABCD, yaitu :

1. Audience (siapa yang harus memiliki kemampuan);
2. Behavior (perilaku yang bagaimana diharapkan dapat dimiliki);
3. Condition (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya);
4. Degree (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Secara lengkap contoh rumusan tujuan pembelajaran diberikan berikut ini:

#### **Aspek Kognitif**

1. Siswa kelas 3 SMP diharapkan:
2. Dapat menunjukkan komponen-komponen organ tubuh manusia bagian dalam
3. Melalui media torso yang ditunjukkan kepadanya
4. Sesuai dengan urutan dan kedudukannya dengan baik dan benar.

#### **Aspek keterampilan (psikomotorik)**

1. Siswa SMP kelas 2 diharapkan:
2. Dapat berkomunikasi dalam bahasa inggris secara aktif.
3. Jika kepadanya diberikan contoh-contoh percakapan sehari-hari

4. Minimal percakapan tentang kejadian-kejadian yang dialaminya sehari sebelumnya.

**Aspek sikap (afektif)**

1. Siswa SMP kelas 2 diharapkan:
2. Menunjukkan keberanian untuk berbicara dalam bahasa inggris
3. Jika mereka ditanya dalam bahasa inggris
4. Dalam 3 minggu berikutnya mereka tidak sungkan lagi bercakap dalam bahasa inggris.

Dari contoh-contoh rumusan tujuan diatas, maka tampak bahwa hasil belajar yang diharapkan adalah berupa kompetensi yang terukur dan observable, sehingga setiap guru bisa menilai keberhasilan pencapaian tujuan.

## **G. Kesimpulan**

Tujuan pendidikan memiliki klasifikasi, dari mulai tujuan yang sangat umum sampai tujuan khusus yang bersifat spesifik dan dapat diukur yang kemudian dinamakan kompetensi. Tujuan pendidikan dari yang bersifat umum sampai kepada tujuan khusus itu dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu:

1. Tujuan Pendidikan Nasional (TPN)
2. Tujuan Institusional (TI)
3. Tujuan Kurikuler (TK)
4. Tujuan Intruksional atau Tujuan Pembelajaran (TP)

Dalam peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab V pasal 26 dijelaskan standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah umum bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Manurung, Purbatua. *Media Instruksional (AECT)*. Fakultas Tarbiyah IAIN-Su Press. Medan: 2011
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta: 2010
- Tilaar. *Standarisasi Pendidikan Nasional (Suatu Tinjauan Kritis)*. Rineka Cipta. Jakarta: 2006

## **MODUL V**

### **MENGAJAR DAN BELAJAR DALAM STANDAR PROSES PENDIDIKAN**

#### **A. Hakikat Mengajar**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, mengajar adalah memberikan pelajaran, melatih, dan lain sebagainya yang diberikan kepada orang agar diketahui. Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa.

Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Menurut Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan didalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Sedangkan definisi dari Standar Proses Pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Bab 1 pasal 1 ayat 6).

#### **B. Konsep Dasar Mengajar**

##### **1. Mengajar sebagai Proses Menyampaikan Materi Pelajaran**

Telah kita ketahui bahwa mengajar secara deskriptif diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian ini sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu, diartikan sebagai proses menyebarkan. Untuk proses mengajar, sebagai proses menyampaikan pengetahuan akan lebih tepat jika diartikan dengan menanamkan ilmu pengetahuan seperti yang dikemukakan oleh Smith (1987) bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan (teaching is imparting knowledge or skill). Sebagai proses menyampaikan atau menanamkan ilmu pengetahuan, maka mengajar mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :

a. Proses pengajaran berorientasi pada guru (*teacher centered*)

Sehubung dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, maka minimal ada tiga peran utama yang harus dilakukan guru, yaitu sebagai perencana, penyampai informasi, dan evaluator. Sebagai perencana pengajaran, sebelumnya proses pengajaran guru harus menyiapkan berbagai hal yang diperlukan, seperti misalnya materi pelajaran apa yang harus disampaikan, bagaimana cara menyampaikannya, media apa yang harus digunakan, dan lain sebagainya. Dalam melaksanakan perannya sebagai penyampai informasi, sering guru menggunakan metode ceramah sebagai metode utama. Sedangkan sebagai evaluator, guru berperan dalam menentukan alat evaluasi keberhasilan pengajaran,. Biasanya criteria keberhasilan proses pengajaran diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru.

b. Siswa sebagai objek belajar

Dalam hal uini siswa dianggap sebagai organisme pasif, yang belum memahami apa yang harus dipahami, sehingga dalam criteria ini siswa dituntut memahami segala sesuatu yang diberikan guru. Peran siswa adalah sebagai penerima informasi yang diberikan guru.

Sebagai objek belajar, kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan minat dan bakatnya, bahkan untuk belajar sesuai dengan gayanya, sangat terbatas. Sebab dalam proses pembelajaran segalanya diatur dan ditentukan oleh guru.

c. Kegiatan pengajaran terjadi pada tempat dan waktu tertentu

Proses pengajaran berlangsung pada tempat tertentu, misalnya terjadi di dalam kelas dengan penjadwalan yang ketat, sehingga siswa hanya belajar manakala ada kelas yang telah didesain sedemikian rupa sebagai tempat belajar. Demikian juga halnya dengan waktu yang diatur sangat ketat. Manakala waktu belajar suatu materi pelajaran tertentu telah habis, maka segera siswa akan belajar materi lain sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

d. Tujuan utama pengajaran adalah penguasaan materi pelajaran

Keberhasilan suatu proses pengajaran diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Materi pelajaran sendiri adalah pengetahuan yang bersumber dari materi pelajaran yang diberikan disekolah.

Sedangkan mata pelajaran adalah pengalaman-pengalaman manusia masa lalu yang disusun secara sistematis dan logis kemudian diuraikan dalam buku-buku pelajaran dan selanjutnya isi buku itu yang harus dikuasai siswa. Kadang juga siswa tak perlu memahami apa gunanya mempelajari bahan tersebut. Oleh karena itu criteria keberhasilan ditentukan oleh penguasaan materi pelajaran, maka alat evaluasi yang digunakan biasanya adalah tes hasil belajar tertulis (paper and pencil test) yang dilaksanakan secara periodik.

## **2. Mengajar sebagai Proses Mengatur Lingkungan**

Dalam proses ini diharapkan agar siswa belajar. Dalam konsep ini yang penting adalah belajarnya siswa. Untuk apa menyampaikan materi pelajaran kalau siswa tidak berubah tingkah lakunya? Dengan demikian, yang terpenting dalam mengajar adalah proses mengubah perilaku. Dalam konteks ini mengajar tidak ditentukan oleh lamanya serta banyaknya materi yang disampaikan, tetapi dari dampak proses pembelajaran itu sendiri. Bisa terjadi guru hanya beberapa menit saja dikelas, namun dari waktu yang sangat singkat itu membuat siswa sibuk melakukan proses belajar, itu sudah dikatakan mengajar. Terdapat beberapa karakteristik dari konsep mengajar sebagai proses mengatur lingkungan itu.

a. Mengajar berpusat pada siswa (student centered)

Mengajar tidak ditentukan oleh selera guru, akan tetapi sangat ditentukan oleh siswa itu sendiri. Siswa mempunyai kesempatan untuk belajar sesuai dengan gayanya sendiri. Tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh sebab itu, criteria keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran, tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian, peran guru berubah dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak sebagai orang

yang membantu, membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar. Inilah makna proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa tidak dianggap sebagai objek belajar yang dapat diatur dan dibatasi oleh kemauan guru, melainkan siswa ditempatkan sebagai subjek yang belajar sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh sebab itu, materi apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya tidak semata-mata ditentukan oleh keinginan guru, tetapi memperhatikan setiap perbedaan siswa.

#### b. Siswa sebagai subjek belajar

Dalam konsep mengajar sebagai proses mengatur lingkungan, siswa tidak dianggap sebagai organisme yang pasif yang hanya sebagai penerima informasi, akan tetapi dipandang sebagai organisme yang aktif, yang memiliki potensi untuk berkembang. Mereka adalah individu yang memiliki kemampuan dan potensi.

#### c. Proses pembelajaran berlangsung dimana saja

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang berorientasi kepada siswa, maka proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja. Kelas bukanlah satu-satunya tempat siswa belajar. Siswa dapat memanfaatkan berbagai tempat belajar tentang fungsi pasar misalnya, maka pasar itu sendiri sebagai tempat belajarnya.

#### d. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan

Tujuan pembelajaran bukanlah penguasaan materi pelajaran, akan tetapi proses untuk mengubah tingkahlaku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, penguasaan materi pelajaran bukanlah akhir dari proses pengajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkahlaku yang lebih luas. Artinya, sejauh mana materi pelajaran yang dikuasai siswa dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Untuk itulah metode dan strategi yang digunakan guru tidak hanya sekedar metode ceramah, tetapi menggunakan berbagai metode, seperti diskusi, penugasan, kunjungan ke objek-objek tertentu dan lain sebagainya.

### **C. Makna Mengajar dalam Standar Proses Pendidikan**

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna lain mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksud untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.

Dalam implementasinya, walaupun istilah yang digunakan “pembelajaran”, tidak berarti guru harus menghilangkan perannya sebagai pengajar, sebab secara konseptual pada dasarnya dalam istilah mengajar itu juga bermakna membelajarkan siswa. Mengajar-belajar adalah dua istilah yang memiliki satu makna yang tidak dapat dipisahkan. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dapat membuat siswa belajar. Keterkaitan antara mengajar dan belajar diistilahkan Dawey sebagai “menjual dan membeli” Teaching is to learning as selling is to buying (Dawey 1934:35). Artinya, seseorang tidak mungkin akan menjual manakala tidak ada orang yang membeli., yang berarti tidak akan ada perbuatan mengajar manakala tidak membuat seseorang belajar. Ini berarti mengajar adalah suatu proses yang mengandung aktivitas.

Mengajar menunjukkan kegiatan yang membawa kepada aktivitas belajar seseorang. Mengajar bukan hanya sekedar menceritakan (telling) atau memperlihatkan cara (showing how), akan tetapi merupakan suatu proses atau rangkaian kegiatan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas sesuai dengan tujuan pengajaran. Itulah sebabnya proses pengajaran ditandai dengan adanya peristiwa mengajar dan peristiwa belajar.

Dalam konteks pembelajaran, sama sekali tidak berarti memperbesar peranan siswa disatu pihak dan memperkecil peranan guru secara optimal, demikian juga halnya dengan siswa. Perbedaan dominasi dan aktivitas di atas, hanya menunjukkan kepada perbedaan tugas-tugas atau perlakuan guru dan siswa



terhadap materi dan proses pembelajaran. Maka istilah “pembelajaran” (instruction) itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Disini jelas, proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru. Yang membedakan hanya terletak pada peranannya saja.

Makna pembelajaran dalam konteks standar proses pendidikan ditunjukkan oleh beberapa ciri yang dijelaskan berikut ini.

### **1. Pembelajaran adalah Proses Berpikir**

Belajar adalah proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berpikir proses pendidikan disekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (self regulated)

Asumsi yang mendasari pembelajaran berpikir adalah bahwa pengetahuan itu tidak datang dari luar, akan tetapi dibentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya. Atas dasar asumsi itulah pembelajaran berpikir memandang bahwa mengajar itu bukanlah memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu aktivitas yang memungkinkan siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya.

### **2. Proses Pembelajaran adalah Memanfaatkan Potensi Otak**

Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Otak manusia terdiri dari dua bagian yaitu otak kanan dan kiri. Proses berpikir otak kiri bersifat logis, skuensial, linier, dan rasional. Sisi ini sangat teratur. Cara berpikirnya sesuai untuk tugas-tugas teratur ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik serta simbolis. ( De Porter, 1992). Cara kerja otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistic. Cara berpikirnya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui yang bersifat nonverbal, seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan

dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda atau orang), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas, dan visualisasi. Kedua belahan otak perlu dikembangkan secara optimal dan seimbang.

### **3. Pembelajaran Berlangsung Sepanjang Hayat**

Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa sepanjang kehidupannya manusia akan selalu dihadapkan pada masalah atau tujuan yang ingin dicapainya, dan akan dihadapkan pada berbagai rintangan.

Prinsip belajar sepanjang hayat seperti yang telah dikemukakan di atas sejalan dengan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO (1996), yaitu: (1) *learning to know*, yang berarti juga *learning to learn*; (2) *learning to do*; (3) *learning to be*; dan (4) *learning to live together*.

*Learning to know* atau *learning to learn* mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Oleh karena itu, dalam konteks *learning to know* juga bermakna *learning to think* atau belajar berpikir, sebab setiap individu akan terus belajar manakala dalam dirinya tumbuh kemampuan dan kemauan untuk berpikir.

*Learning to do* mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan hanya sekedar mendengar dan melihat dengan akumulasi pengetahuan, tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global. Kompetensi akan dimiliki manakala anak diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian, *learning to do* juga berarti proses pembelajaran berorientasi kepada pengalaman (*learning by experiences*).

*Learning to be* mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia yang “menjadi dirinya sendiri”. Dengan kata lain, belajar untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia.

*Learning to live together* adalah belajar untuk bekerja sama. Dalam masyarakat global dimana manusia baik secara individual maupun kelompok tak mungkin bisa hidup sendiri atau mengasingkan diri bersama kelompoknya.

#### **D. Teori-teori Belajar**

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Belajar bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Proses belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat kita saksikan.

Banyak teori yang membahas tentang terjadinya perubahan tingkah laku, namun demikian, setiap teori itu berpangkal dari pandangan tentang hakikat manusia. Menurut John Locke, manusia merupakan organisme yang pasif. Ia menganggap bahwa manusia itu seperti kertas putih, hendak ditulis apa kertas itu sangat tergantung pada orang yang menuliskannya. Dari pandangan itu, memunculkan aliran belajar behavioristik-elementeristik.

Leibnitz menganggap bahwa manusia adalah organisme yang aktif. Manusia merupakan sumber dari pada semua kegiatan. Pada hakikatnya manusia bebas untuk berbuat; manusia bebas untuk membuat suatu pilihan dalam setiap situasi. Titik pusatnya adalah kesadarannya sendiri. Menurut aliran ini tingkah laku manusia hanyalah ekspresi yang dapat diamati sebagai akibat dari eksistensi internal yang pada hakikatnya bersifat pribadi. Pandangan ini melahirkan aliran belajar kognitif-holistik.

Berangkat dari proses manusia yang berbeda, dalam menjelaskan terjadinya perilaku, kedua aliran teori belajar, yaitu aliran behavioristik-elementeristik dan aliran kognitif-holistik, memiliki perbedaan pula. Perbedaan keduanya seperti dapat dilihat pada table dibawah ini.

Perbedaan Aliran Behavioristik dan Kognitif

## 1. Teori Belajar Behavioristik

- a. Menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar
- b. Mengutamakan pengukuran
- c. Kurang dapat menjelaskan adanya variasi tingkat emosi pembelajar (hub. Stimulus-respon)
- d. Cenderung berfikir linier, konvergen, tidak kreatif, tidak produktif

Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respon (S-R). Oleh karena itu, teori ini juga disebut dengan teori Stimulus-Respon. Belajar adalah upaya untuk membentuk hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya.

Teori-teori belajar yang termasuk kedalam kelompok behavioristik diantaranya:

- a. Koneksionisme, dengan tokohnya Thorndike
- b. Classic conditioning, dengan tokohnya Pavlo
- c. Operant conditioning, yang dikembangkan oleh Skinner
- d. Systematic behavior, yang dikembangkan oleh Hull
- e. Contiguous conditioning, yang dikembangkan oleh Guthrie

### Beberapa Teori Belajar Behavioristik

#### a. Teori Belajar Koneksionisme

Dikembangkan oleh Thorndike (1913), menurut teori ini, belajar pada hewan dan manusia pada dasarnya berlangsung menurut prinsip-prinsip yang sama. Dasar terjadinya belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus-respon (S-R). Oleh karena itu lah teori ini juga dinamakan teori Stimulus Respon.

#### b. Teori Belajar Classical Conditioning

Seperti halnya dengan Thorndike, Pavlov dan Watson yang menjadi tokoh teori ini juga percaya bahwa belajar pada hewan memiliki prinsip yang sama dengan manusia. Belajar atau pembentukan perilaku dibantu dengan kondisi tertentu. Untuk membentuk tingkah laku tertentu harus dilakukan secara berulang-ulang dengan melakukan pengkondisian tertentu. Pengkondisian itu adalah dengan melakukan semacam pancingan dengan sesuatu yang dapat menumbuhkan tingkah laku itu.

#### c. Operant Conditioning

Dikembangkan oleh Skinner, merupakan pengembangan dari teori Stimulus Respon. Berbeda dengan tokoh lainnya, Skinner membedakan dua macam respon, yakni respondent response (reflexive response) dan operant response (instrumental response). Respondent response adalah respon yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu. Respon ini relatif tetap, artinya setiap ada stimulus semacam itu akan muncul respon tertentu.

Dengan demikian perangsang-perangsang yang demikian itu mendahului respon yang ditimbulkan.

Operant response (instrumental response) adalah respon yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu. Perangsang yang demikian disebut reinforcer, karena perangsang-perangsang tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan organisme. Jadi dengan demikian, perangsang tersebut mengikuti dan memperkuat suatu tingkah laku yang telah dilakukan.

Pada perilaku manusia respondent response bersifat sangat terbatas, oleh karena itu sangat kecil untuk dimodifikasi. Sebaliknya operant response (instrumental response) sifatnya tidak terbatas, oleh karena itu kemungkinan untuk dapat dimodifikasi sangat besar. Dengan demikian, untuk mengubah tingkah laku kita dapat menggunakan instrumental response.

Skinner berpendapat bahwa untuk membentuk tingkah laku tertentu perlu diurutkan atau dipecah-pecahkan menjadi bagian-bagian atau

komponen tingkah laku yang spesifik. Selanjutnya, agar terbentuk pada tingkah laku yang diharapkan pada setiap tingkah laku yang spesifik yang telah direspon, perlu diberikan hadiah (reinforcer) agar tingkah laku itu terus menerus diulang, serta untuk memotivasi agar berlanjut kepada komponen tingkah laku selanjutnya sampai akhirnya pada pembentukan tingkah laku puncak yang diharapkan.

Setiap komponen atau tingkah laku yang spesifik yang telah direspon anak perlu diberikan hadiah atau penguatan yang dapat menimbulkan rasa senang. Dengan demikian, anak akan terus mengulang perilaku tersebut dan melanjutkan pada komponen perilaku berikutnya

## 2. Teori Belajar Kognitif

- a. Mementingkan pengaruh lingkungan
- b. Mementingkan apa yang ada dalam diri
- c. Mementingkan bagian-bagian
- d. Mementingkan keseluruhan
- e. Mengutamakan peranan
- f. Mengutamakan fungsi kognitif
- g. Hasil belajar terbentuk secara mekanis
- h. Terjadi keseimbangan dalam diri
- i. Dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu
- j. Tergantung pada kondisi saat ini
- k. Mementingkan pembentukan kebiasaan
- l. Mementingkan terbentuknya struktur kognitif
- m. Memecahkan masalah dilakukan dengan cara trial and error
- n. Memecahkan masalah didasarkan kepada insight

Sedangkan teori-teori yang termasuk kedalam kelompok kognitif holistik diantaranya :

- a. Teori Gestalt, dengan tokohnya Kofka, Kohler, dan Wertheimer
- b. Teori Medan (Field Theory), dengan tokohnya Lewin

- c. Teori Organismik, yang dikembangkan oleh Wheeler
- d. Teori Humanistik, dengan tokohnya Maslow dan Rogers
- e. Teori Konstruktivistik, dengan tokohnya Jean Piaget

### Teori Belajar Kognitif

#### a. Teori Gestalt

Dikembangkan oleh Kofka, Kohler, Wertheimer. Menurut teori ini, belajar adalah proses mengembangkan insight. Insight adalah pemahaman terhadap hubungan antar bagian di dalam suatu situasi permasalahan. Berbeda dengan teori behavioristik yang menganggap belajar atau tingkah laku itu bersifat mekanistik, sehingga mengabaikan atau mengingkari peranan insight. Namun teori Gestalt justru menganggap bahwa insight adalah inti dari pembentukan tingkah laku.

Belajar terjadi karena kemampuan menangkap makna dan keterhubungan antara komponen yang ada dilingkungannya.

Insight yang merupakan inti dari belajar menurut teori gestalt, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kemampuan insight seseorang tergantung kepada kemampuan dasar orang tersebut., sedangkan kemampuan dasar itu tergantung kepada usia dan posisi yang bersangkutan dalam kelompoknya.
- 2) Insight dipengaruhi atau tergantung kepada pengalaman masa lalunya yang relevan.
- 3) Insight tergantung kepada pengaturan dan penyediaan lingkungannya.
- 4) Pengertian merupakan inti dari insight. Melalui pengertian individu akan dapat memecahkan persoalan. Pengertian itulah yang bisa menjadi kendaraan dalam memecahkan persoalan lain pada situasi yang berlainan.
- 5) Apabila insight telah diperoleh, maka dapat digunakan untuk menghadapi persoalan dalam situasi lain. Disini terdapat semacam transfer belajar , namun yang ditransfer bukanlah materi yang

dipelajari, tetapi relasi-relasi dan generalisasi yang diperoleh melalui insight.

Beberapa prinsip penerapan teori belajar ini ( Nasution,1982):

1) Belajar itu berdasarkan keseluruhan

Berbeda dengan teori belajar behavioristik yang menganggap bagian-bagaian lebih penting dari keseluruhan, namun teori ini justru menganggap bahwa keseluruhan itu lebih memiliki makna dari bagian-bagaian. Bagian-bagian hanya berarti apabila ada dalam keseluruhan. Sebuah kata akan bermakna manakala ada dalam sebuah kalimat. Demikian juga kelaimat akan memiliki makna apabila ada dalam suatu rangkaian karangan. Makna dari prinsip ini adalah bahwa pembelajaran itu bukanlah berangkat dari fakta-fakta, akan tetapi mesti berangkat dari suatu masalah. Melalui masalah ini siswa dapat mempelajari fakta.

2) Anak yang belajar merupakan keseluruhan

Prinsip ini mengandung pengertian bahwa mempelajari anak itu bukan hanya mengembangkan intelektual saja, akan tetapi mengembangkan pribadi anak seutuhnya Apa artinya kemampuan intelektual manakala tidak diikuti sikap yang baik atau tidak diikuti oleh pengembangan seluruh potensi yang ada dalam diri anak. Oleh karenanya mengajar itu bukanlah menumpuk memori anak dengan fakta-fakta yang lepas-lepas, tetapi mengembangkan keseluruhan potensi yang ada di dalam diri anak.

3) Belajar berkat insight

Telah diketahui bahwa insight adalah pemahaman terhadap hubungan antar bagian di dalam suatu situasi permasalahan. Dengan demikian, belajar itu akan terjadi manakala dihadapkan pada suatu persoalan yang harus dipecahkan. Belajar bukanlah menghafal fakta.



Melalui persoalan yang dihadapi itu, anak akan mendapat insight yang sangat berguna untuk menghadapi setiap masalah.

4) Belajar berdasarkan pengalaman

Pengalaman adalah kejadian yang dapat memberikan arti dan makna kehidupan setiap perilaku individu. Belajar adalah melakukan reorganisasi pengalaman-pengalaman masa lalu yang secara terus menerus disempurnakan. Inilah hakiakat pengalaman. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses memberikan pengalaman-pengalaman yang bermakna untuk kehidupan anak.

b. Teori Medan

Dikembangkan oleh Kurt Lewin. Sama seperti teori Gestalt, teori ini menganggap bahwa belajar adalah proses pemecahan masalah. Beberapa hal yang berkaitan dengan proses pemecahan masalah menurut Lewin dalam belajar adalah :

- 1) Belajar adalah perubahan struktur kognitif. Setiap orang akan dapat memecahkan masalah jika ia bisa mengubah struktur kognitif.
- 2) Pentingnya motivasi. Motivasi adalah factor yang dapat mendorong setiap individu untuk berperilaku. Motivasi muncul karena adanya daya tarik tertentu. Terkadang untuk mendapatkan daya tarik tersebut itu, seseorang dapat melakukan hal-hal yang tidak seharusnya dilakukan. Itulah sebabnya selain diperlukan factor pendorong melalui hadiah, juga diperlukan hukuman terutama apabila terjadi gejala-gejala perilaku yang tidak sesuai. Disamping itu, motivasi juga bisa muncul karena pengalaman yang menyenangkan.

### c. Teori Konstruktivistik

Dikembangkan oleh Piaget. Ia berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna; sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan.

Mengkonstruksi pengetahuan menurut Piaget dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema yang sudah ada. Skema adalah struktur kognitif yang terbentuk melalui proses pengalaman. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema yang telah terbentuk, dan akomodasi adalah proses perubahan skema.

## **E. Proses Mengajar Yang Baik**

Pertama, ketika mengajar guru harus berusaha mencari informasi atau mengetahui kemampuan awal siswa, apakah siswa sudah paham tentang materi yang akan dijelaskannya? apakah siswa sudah membaca buku yang guru juga baca?

Contoh lainnya yaitu seperti halnya seorang dokter yang profesional, sebelum ia melakukan pemeriksaan atau tindakan kepada pasiennya, terlebih dahulu dokter akan melakukan diagnosis, seperti bertanya dulu bagian mana yang sakit, sudah minum obat belum sebelumnya, dan lain sebagainya sambil memeriksa bagian tubuh pasien tersebut. Nah, setelah dokter tahu gejala sumber penyakit pasiennya, baru ia menentukan apa yang harus dilakukannya: apakah harus berobat jalan, diopname, atau lain sebagainya.

Jadi jika seorang guru hendak mengajar dikelas, ia harus mengetahui sebelumnya tentang kemampuan awal siswa. Dan barulah ia mulai ambil langkah yang tepat untuk mengajar.

Kedua, dalam proses belajar mengajar guru harus berusaha mengajak berpikir siswa. Mengajar yang hanya menyampaikan informasi akan membuat siswa kehilangan motivasi dan konsentrasinya. Mengajar adalah mengajak berpikir siswa sehingga melalui kemampuan berpikir akan terbentuk siswa yang cerdas dan mampu memecahkan setiap persoalan yang dihadapinya.

Contoh lainnya jika kita melihat seseorang yang sedang bermain catur dengan temannya, mereka terlihat sangat berkonsentrasi dan juga membutuhkan motivasi. Karena dalam bermain catur yang dibutuhkan adalah konsentrasi dan motivasi

Ketiga, guru harus berusaha mencari umpan balik agar siswa mau mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Apa yang keluar dari mulut guru selalu diarahkan untuk mencapai tujuan belajar, yakni perubahan tingkah laku. Oleh karena itu dalam setiap proses mengajar, guru perlu mendapatkan umpan balik, apa tujuan yang ingin dicapai sudah dikuasai oleh siswa atau belum, apakah proses atau gaya bicara guru dapat dimengerti atau

tidak. Hal ini sangat diperlukan untuk proses perbaikan mengajar yang telah dilakukannya.

Keempat, guru tidak boleh menganggap bahwa ia adalah orang yang paling mampu dan menguasai pelajaran dibandingkan dengan siswa. Bisa saja terjadi ada siswa yang lebih pintar dari gurunya, karena siswa tersebut mendapatkan informasi dari berbagai media dan mau berusaha untuk mendapatkan informasi dari yang lainnya, bukan hanya dari satu buku ataupun dari informasi guru. Sehingga jika ada yang menganggap bahwa guru adalah orang yang paling mampu menguasai pelajaran dibanding siswanya itu sangat keliru.

#### **F. Menerapkan Belajar Mengajar Dalam Standar Pendidikan**

Bisa dilakukan dalam menerapkan metode inquiry. Metode mengajar inquiry mengandung proses mental yang tingkatannya cukup tinggi. Proses mental yang ada pada inquiry diantaranya : merumuskan masalah, membuat hipotesis, mendesain eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Dalam pembelajaran inquiry, kegiatan belajar mengajar harus direncanakan agar siswa memperoleh pengalaman, sehingga berkesempatan untuk mengalami proses inquiry.

Dalam pembelajaran inquiry, guru jarang menerangkan tetapi banyak mengajukan pertanyaan. Dengan pertanyaan, guru dapat membantu siswa dalam berpikir. Guru dapat mengajukan pertanyaan yang sesuai pada setiap individu siswa, sehingga mampu mengorganisasi pendapat serta dapat meningkatkan pengertian terhadap segala sesuatu yang sedang dibahas. Dan siswa mampu menemukan sendiri konsep/prinsip yang direncanakan guru untuk dimiliki siswa.

Diskusi dalam pembelajaran inquiry, guru mengarahkan kegiatan mental siswa sesuai dengan perencanaan. Siswa lebih banyak terlibat, sehingga tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, melainkan mendapat kesempatan untuk berpikir. Siswa dapat merumuskan jawaban dari masalah yang disajikan dalam diskusi. Karena 'dipaksa berpikir', perkembangan kognitif setiap individu lebih

dimungkinkan terlaksana. Keuntungan menggunakan metode mengajar inquiry adalah :

1. Perkembangan cara berpikir ilmiah, seperti menggali pertanyaan, mencari jawaban, dan mengumpulkan/memproses keterangan dengan inquiry approach dapat dikembangkan seluas-luasnya.
2. Dapat melatih siswa untuk belajar sendiri dengan positif sehingga dapat mengembangkan pendidikan demokrasi.

Selain keuntungan diskusi dalam pembelajaran inquiry pun mempunyai kelemahannya, yaitu :

1. Belajar mengajar dengan inquiry approach memerlukan kecerdasan siswa yang tinggi. Bila siswa kurang cerdas, hasilnya kurang efektif.
2. Inquiry approach kurang cocok pada siswa yang usianya terlalu muda, misalnya Sekolah Dasar (SD) kelas 1, 2, dan 3.
3. Apa saja faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar?

Faktor faktor yang mempengaruhi proses belajar secara umum sama halnya faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal . kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

#### 1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

##### a. Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Factor-factor ini dibedakan menjadi dua macam.

Pertama, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang . kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu keadaan tonus jasmani sangat

memengaruhi proses belajar, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama panca indra. Panca indra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula, dalam proses belajar merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia.

Sehingga manusia dapat menangkap dunia luar. Panca indra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga panca indra dengan baik, baik secara preventif maupun secara yang bersifat kuratif. Dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengkonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

#### b. Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

##### 1) Kecerdasan /intelegensia siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sebagai organ pengendali tertinggi (executive control) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi iteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah

tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti guru, orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru professional, sehingga mereka dapat memahami tingakat kecerdasannya.

Para ahli membagi tingkatan IQ bermacam-macam, salah satunya adalah penggolongan tingkat IQ berdasarkan tes Stanford-Biner yang telah direvisi oleh Terman dan Merill sebagai berikut ((Fudyartanto 2002).  
Distribusi Kecerdasan IQ menurut Stanford Revision:

Tingkat kecerdasan (IQ)

Perolehan Nilai IQ	Klasifikasi
140-169	Amat superior
120-139	Superior
110-119	Rata-rata tinggi
90-109	Rata-rata
80-89	Rata-rata rendah
70-79	Batas lemah mental
20-69	Lemah mental

Dari table tersebut, dapat diketahui ada 7 penggolongan tingkat kecerdasan manusia, yaitu:

- a) Kelompok kecerdasan amat superior (very superior) merentang antara IQ 140—IQ 169;
- b) Kelompok kecerdasan superior menrentang antara IQ 120—IQ 139;
- c) Kelompok rata-rata tinggi (high average) menrentang antara IQ 110—IQ 119;
- d) Kelompok rata-rata (average) merentang antara IQ 90—IQ 109;

- e) Kelompok rata-rata rendah (low average) merentang antara IQ 80—IQ 89;
- f) Kelompok batas lemah mental (borderline defective) berada pada IQ 70—IQ 79;
- g) Kelompok kecerdasan lemah mental (mentally defective) berada pada IQ 20—IQ 69, yang termasuk dalam kecerdasan tingkat ini antara lain debil, imbisil, idiot.

Pemahaman tentang tingkat kecerdasan individu dapat diperoleh oleh orang tua dan guru atau pihak-pihak yang berkepentingan melalui konsultasi dengan psikolog atau psikiater. Sehingga dapat diketahui anak didik berada pada tingkat kecerdasan yang mana, amat superior, superior, rata-rata, atau mungkin malah lemah mental. Informasi tentang taraf kecerdasan seseorang merupakan hal yang sangat berharga untuk memprediksi kemampuan belajar seseorang. Pemahaman terhadap tingkat kecerdasan peserta didik akan membantu mengarahkan dan merencanakan bantuan yang akan diberikan kepada siswa.

## 2) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi lah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat (Slavin, 1994). Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.

Dari sudut sumbernya motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Seperti seorang siswa yang gemar membaca, maka ia tidak perlu disuruh-suruh untuk membaca, karena



membaca tidak hanya menjadi aktifitas kesenangannya, tapi bisa jadi juga telah mejadi kebutuhannya. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang efektif, karena motivasi intrinsik relaatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik).

Menurut Arden N. Frandsen (Hayinah, 1992), yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar anatara lain adalah:

- a) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas;
- b) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju;
- c) Adanaya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting, misalkan orang tua, saudara, guru, atau teman-teman, dan lain sebagainya.
- d) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya, dan lain-lain.

Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untauk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua, dan lain sebagainya. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan memengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.

### 3) Minat

Secara sederhana,minat (interest) nerrti kecemnderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (Syah, 2003) minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, moativasi, dan kebutuhan. Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di

kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapinya atau dipelajarinya.

Untuk membangkitkan minat belajar tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Anantara lain, pertama, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. Kedua, pemilihan jurusan atau bidang studi. Dalam hal ini, alangkah baiknya jika jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

#### 4) Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang mendimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2003).

Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya. Dan untuk mengantisipasi munculnya sikap yang negatif dalam belajar, guru sebaiknya berusaha untuk menjadi guru yang professional dan bertanggungjawab terhadap profesi yang dipilihnya. Dengan profesionalitas, seorang guru akan berusaha memberikan yang terbaik bagi siswanya; berusaha mengembangkan kepribadian sebagai seorang guru yang empatik, sabar, dan tulus kepada muridnya.

berusaha untuk menyajikan pelajaran yang dimampunya dengan baik dan menarik sehingga membuat siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak menjemukan; meyakinkan siswa bahwa bidang studi yang dipelajari bermanfaat bagi diri siswa.

#### 5) Bakat

Faktor psikologis lain yang memengaruhi proses belajar adalah bakat. Secara umum, bakat (aptitude) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Syah, 2003). Berkaitan dengan belajar, Slavin (1994) mendefinisikan bakat sebagai kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk belajar. Dengan demikian, bakat adalah kemampuan seseorang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

Pada dasarnya setiap orang mempunyai bakat atau potensi untuk mencapai prestasi belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Karena itu, bakat juga diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan. Individu yang telah mempunyai bakat tertentu, akan lebih mudah menyerap informasi yang berhubungan dengan bakat yang dimilikinya. Misalnya, siswa yang berbakat dibidang bahasa akan lebih mudah mempelajari bahasa-bahasa yang lain selain bahasanya sendiri.

Karena belajar juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki setiap individu, maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya, antara lain dengan mendukung, ikut

mengembangkan, dan tidak memaksa anak untuk memilih jurusan yang tidak sesuai dengan bakatnya.

## 2. Faktor-faktor eksogen/eksternal

Selain karakteristik siswa atau factor-faktor endogen, factor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. dalam hal ini, Syah (2003) menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang memengaruhi balajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan non sosial.

### a. Lingkungan sosial

- 1) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.
- 2) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- 3) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan anatara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

b. Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah;

- 1) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- 2) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
- 3) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

## **G. Kesimpulan**

Mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Menurut Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan didalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Konsep Dasar Mengajar terdiri dari :

1. Mengajar sebagai Proses Menyampaikan Materi Pelajaran
  - a. Proses pengajaran berorientasi pada guru (teacher centered)
  - b. Siswa sebagai objek belajar
  - c. Kegiatan pengajaran terjadi pada tempat dan waktu tertentu
  - d. Tujuan utama pengajaran adalah penguasaan materi pelajaran
  
2. Mengajar sebagai Proses Mengatur Lingkungan
  - a. Mengajar berpusat pada siswa (student centered)
  - b. Siswa sebagai subjek belajar
  - c. Proses pembelajaran berlangsung dimana saja
  - d. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna lain mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksud untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.

Makna pembelajaran dalam konteks standar proses pendidikan ditunjukkan oleh beberapa ciri yang dijelaskan berikut ini.

1. Pembelajaran adalah Proses Berpikir
2. Proses Pembelajaran adalah Memanfaatkan Potensi Otak
3. Pembelajaran Berlangsung Sepanjang Hayat

Banyak teori yang membahas tentang terjadinya perubahan tingkah laku, namun demikian, setiap teori itu berpangkal dari pandangan tentang hakikat manusia

1. Beberapa Teori Belajar Behavioristik (John Lock)

- a. Teori Belajar Koneksionisme
- b. Teori Belajar Classical Conditioning
- c. Operant Conditioning

2. Teori Belajar Kognitif

- a. Teori Gestalt, Beberapa prinsip penerapan teori belajar ini (Nasution,1982):
  - 1) Belajar itu berdasarkan keseluruhan
  - 2) Anak yang belajar merupakan keseluruhan
  - 3) Belajar berkat insight
  - 4) Belajar berdasarkan pengalaman
- b. Teori Medan
- c. Teori Konstruktivistik

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sanjaya, Wina MPd. 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Dahar, Rana Wilis. 1989. Teori Belajar. Jakarta: Erlangga
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis. Bandung: Intima
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang. Bandung: Intima
- Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2002. Pendekatan Konsektual (Contextual Teaching and Learning (CTL))
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

## **MODUL VI**

### **STRATEGI PEMBELAJARAN BERORIENTASI AKTIVITAS SISWA**

#### **A. Pengertian Strategi Pembelajaran yang Berorientasi pada Aktivitas Peserta Didik**

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk metode strategi pembelajaran juga disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Untuk dapat mengimplementasikan yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai secara optimal, ini yang dinamakan metode. Metode digunakan untuk merealisasikan rencana yang telah ditetapkan. Dengan demikian, satu strategi pembelajaran dapat digunakan beberapa metode. Istilah lain yang memiliki kemiripan dengan strategi adalah pendekatan atau approach. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan.

Strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik berarti suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan menggunakan pendekatan pada kegiatan atau aktivitas siswa. Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi aktivitas siswa (PBAS).

Ada beberapa asumsi perlunya pembelajaran berorientasi pada aktivitas siswa

1. Asumsi filosofis tentang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkannya manusia menuju kedewasaan, baik kedewasaan



intelektual, sosial, maupun kedewasaan moral. Oleh karena itu, hakikat pendidikan pada dasarnya adalah interaksi manusia, pembinaan dan pengembangan potensi manusia, berlangsung sepanjang hayat, kesesuaian dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa, keseimbangan antara kebebasan subjek didik dan kewibawaan guru, serta peningkatan kualitas hidup.

2. Asumsi tentang siswa sebagai subjek pendidikan, yaitu
  - a. siswa bukanlah manusia ukuran mini, akan tetapi manusia yang sedang dalam tahap perkembangan.
  - b. Setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda.
  - c. Anak didik pada dasarnya adalah insan yang aktif, kreatif, dan dinamis dalam menghadapi lingkungannya.
3. Asumsi tentang guru bahwa guru bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar peserta didik dan memiliki kemampuan profesional dalam pembelajaran.
4. Asumsi yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu bahwa proses pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan sebagai suatu sistem dan peristiwa belajar akan terjadi manakala siswa berinteraksi dengan lingkungan yang diatur oleh guru.

Seperti yang telah dikemukakan di muka pada Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, beraktivitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa.

## **B. Konsep dan Tujuan Pembelajaran yang Berorientasi pada Aktivitas Siswa (PBAS)**

Pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ini menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal, artinya pembelajaran menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, termasuk emosional dan aktivitas intelektual. Seorang siswa yang tampaknya hanya diam saja, tidak berarti memiliki kadar pembelajaran berorientasi aktivitas siswa yang rendah dibandingkan dengan seseorang yang sibuk mencatat. Sebab, mungkin saja yang duduk itu secara mental ia aktif, misalnya menyimak, menganalisis dalam pikirannya. Sebaliknya, siswa yang sibuk mencatat tidak bisa dikatakan memiliki kadar pembelajaran atau aktivitas yang tinggi jika yang bersangkutan hanya sekedar secara fisik aktif mencatat, tidak diikuti oleh aktivitas mental dan emosional.

Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa juga menghendaki hasil belajar yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Artinya, dalam pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa pembentukan siswa secara keseluruhan merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ini tidak menghendaki pembentukan siswa yang secara intelektual cerdas tanpa diimbangi oleh sikap dan keterampilan, dan sebagainya.

Pendekatan pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bermakna. Melalui pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ini siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai sejumlah informasi, tetapi juga bagaimana memanfaatkan informasi itu untuk kehidupannya. Dihubungkan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin dicapai yang bukan hanya membentuk manusia yang cerdas, akan

tetapi juga yang lebih penting adalah membentuk manusia yang bertakwa dan memiliki keterampilan disamping memiliki sikap budi luhur, maka pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ini merupakan pendekatan yang sangat cocok dikembangkan.

### **C. Peran guru dalam implementasi Pembelajaran yang Berorientasi pada Aktivitas Siswa (PBAS)**

Kekeliruan yang kerap muncul adalah adanya anggapan bahwa dengan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa peran guru semakin berkurang. Anggapan semacam ini tentu saja tidak tepat, sebab walaupun pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan aktivitas siswa, tidak berarti mengakibatkan kurangnya peran dan tanggung jawab guru. Baik guru maupun siswa sama-sama harus berperan penuh, oleh karena peran mereka sama-sama sebagai subjek belajar. Adapun yang membedakannya hanya terletak pada tugas yang harus dikerjakan. Dalam implementasi pembelajaran ini guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada siswa, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar siswa belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa menuntut guru untuk kreatif dan inovatif sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar siswa. Dalam upaya itu ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru, antara lain :

1. Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Artinya, tujuan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh guru, akan tetapi diharapkan siswa pun terlibat dalam menentukan dan merumuskannya.
2. Menyusun tugas-tugas belajar bersama-sama. Artinya, tugas-tugas apa yang sebaiknya dikerjakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya ditentukan guru tetapi juga siswa. Hal ini dilakukan untuk memupuk tanggung jawab siswa. Biasanya manakala siswa terlibat dalam menentukan jenis tugas dan batas akhir

penyelesaiannya, siswa akan lebih bertanggung jawab untuk mengerjakannya.

3. Memberikan informasi tentang kegiatan yang harus dilakukan. Dengan pemberitahuan rencana pembelajaran, maka siswa akan semakin paham apa yang harus dilakukan.
4. Memberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya. Guru perlu menyadari bahwa siswa memiliki kemampuan yang beragam. Karena itu guru harus memiliki kontrol apalagi terhadap siswa yang dianggap lambat dalam belajar.
5. Memberi motivasi, mendorong siswa untuk belajar melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan.
6. Membantu siswa dalam menarik kesimpulan. Dalam implementasi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa, guru tidak menyimpulkan sendiri pokok bahasan yang telah dipelajari.

Selain peran-peran diatas, masih banyak tugas yang menjadi tanggung jawab guru. Guru tidak hanya menempatkan diri sebagai sumber informasi, tetapi berperan sebagai penunjuk dan fasilitator dalam memanfaatkan sumber belajar.

#### **D. Penerapan Pembelajaran yang Berorientasi pada Aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran**

Dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, seperti mendengarkan, berdiskusi, memproduksi sesuatu, menyusun laporan, memecahkan masalah, dan sebagainya. Keaktifan siswa ada yang dapat diamati secara langsung seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lainnya. Namun ada juga yang tidak dapat diamati seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak. Untuk dapat mengetahui apakah proses pembelajaran memiliki kadar pembelajaran dengan aktivitas siswa yang tinggi, sedang, rendah, dapat dilihat dari kriteria penerapan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Kriteria tersebut menggambarkan sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik dalam perencanaan pembelajarannya, proses pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Semakin siswa terlibat dalam ketiga aspek tersebut, maka kadar pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa akan semakin tinggi.

1. Kadar pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dilihat dari proses perencanaan
  - a. Adanya keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman dan motivasi yang dimiliki sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran.
  - b. Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun rancangan pembelajaran.
  - c. Adanya keterlibatan siswa dalam menentukan dan memilih sumber belajar yang diperlukan.
  - d. Adanya keterlibatan siswa dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan.

2. Kadar pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dilihat dari proses pembelajaran
  - a. Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian dan motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
  - b. Siswa belajar secara langsung (*experiential learning*). Dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman nyata seperti mraba, merasakan, mengoperasikan dan sebagainya.
  - c. Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
  - d. Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
  - e. Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah selama pembelajaran berlangsung.
  - f. Terjadinya interaksi multi arah, baik antara siswa dengan siswa, antara guru dan siswa.
3. Kadar pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ditinjau dari kegiatan evaluasi pembelajara
  - a. Adanya keterlibatan siswa untuk mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukannya.
  - b. Keterlibatan siswa secara mandiri untuk melaksanakan kegiatan semacam tes dan tugas-tugas tertentu.
  - c. Kemauan siswa untuk menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan hasil belajar yang diperolehnya.

Dari ciri-ciri tersebut dapat ditentukan apakah proses pembelajaran yang diciptakan tinggi, sedang, atau rendah.

## **E. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran yang Berorientasi pada Siswa (PBAS)**

Keberhasilan penerapan PBAS dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya :

### **1. Guru**

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, dan sebaliknya guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi bervariasi. Sedangkan komponen lain tidak dapat mengubah guru menjadi bervariasi. Tujuan rekayasa pembelajaran oleh guru adalah membentuk lingkungan peserta didik supaya sesuai dengan lingkungan yang diharapkan dari proses belajar peserta didik, yang pada akhirnya peserta didik memperoleh suatu hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, dalam merekayasa pembelajaran, guru harus berdasarkan kurikulum yang berlaku.

### **2. Peserta didik**

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar. Komponen peserta ini dapat dimodifikasi oleh guru.

### **3. Tujuan**

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Untuk itu, dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran

### **4. Bahan Pelajaran**

Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan

dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat. Menurut Suharsimi (1990) bahan ajar merupakan komponen inti yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5. **Kegiatan pembelajaran**

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.

#### 6. **Metode**

Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.

#### 7. **Sarana belajar**

Keberhasilan implementasi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa juga dapat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana belajar yang meliputi ruang kelas, setting tempat duduk siswa, media, dan sumber belajar.

#### 8. **Alat**

Alat yang dipergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran alat memiliki fungsi sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan. Alat dapat dibedakan menjadi dua, yaitu alat verbal dan alat bantu nonverbal. Alat verbal dapat berupa suruhan, perintah, larangan dan lain-lain, sedangkan yang nonverbal dapat berupa globe, peta, papan tulis *slide* dan lain-lain.

#### 9. **Sumber Pembelajaran**

Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau rujukan di mana bahan pembelajaran bisa diperoleh. Sehingga sumber belajar dapat berasal dari masyarakat,



lingkungan, dan kebudayaannya, misalnya, manusia, buku, media masa, lingkungan, museum, dan lain-lain.

#### **10. Evaluasi**

Komponen evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum, juga bisa berfungsi sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah ditetapkan. Kedua fungsi evaluasi tersebut merupakan evaluasi sebagai fungsi sumatif dan formatif.

#### **11. Situasi atau Lingkungan**

Lingkungan sangat mempengaruhi guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud adalah situasi dan keadaan fisik (misalnya iklim, madrasah, letak madrasah, dan lain sebagainya), dan hubungan antar insani, misalnya dengan teman, dan peserta didik dengan orang lain. Contoh keadaan ini misalnya menurut isi materinya seharusnya pembelajaran menggunakan media masyarakat untuk pembelajaran, karena kondisi masyarakat sedang rawan, maka diubah dengan menggunakan metode lain, misalnya membuat kliping.

## **F. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran yang Berorientasi pada Peserta Didik**

Strategi pembelajaran sebagai suatu metode untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam penggunaannya tidak selalu cocok dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karenanya strategi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik yaitu sebagai berikut :

### **1. Kelebihan Penggunaan Strategi Pembelajaran Yang Berorientasi pada Peserta didik**

- a. Dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa ini menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal, yaitu bahwa ada keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, emosional juga aktivitas intelektual. Dengan tujuan untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.
- b. Siswa berperan sebagai subjek pendidikan bukan objek pendidikan yang harus dijejali dengan berbagai informasi, melainkan siswa tersebut mengolah informasi tersebut dan mengaplikasikannya atau menghubungkannya dengan kehidupan. Sehingga melalui pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa ini siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai sejumlah informasi, tetapi juga bagaimana memanfaatkan informasi itu untuk kehidupannya. Dan menjadikan siswa adalah subjek yang memiliki potensi untuk dapat dikembangkan.
- c. Dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada siswa, akan tetapi guru berperan sebagai penunjuk dan fasilitator dalam memanfaatkan sumber belajar. Yang lebih penting lagi bahwa peran guru adalah memfasilitasi agar siswa belajar.

- d. Dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas siswa guru dan siswa sama-sama berperan sebagai subjek belajar yang membedakan hanyalah tugasnya masing-masing.
- e. Kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan efisien karena siswa berpartisipasi dalam kegiatan perumusan tujuan pembelajaran dan pengambilan kesimpulan.

**2. Kekurangan Penggunaan Strategi Pembelajaran Yang Berorientasi pada Peserta didik**

- a. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas siswa aktif dan tidak aktifnya siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran hanya siswa yang mengetahuinya secara pasti. Karena keaktifan siswa ada yang dapat diamati secara langsung seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lainnya. Namun ada hal yang tidak dapat diamati seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas siswa sangat tergantung kepada apa yang dimiliki oleh guru seperti kemampuan guru, sikap profesionalitas guru, latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar guru. Karena hal-hal tersebut yang sangat menentukan bagaimana guru bisa menjalankan perannya sebagai penunjuk dan fasilitator sehingga guru dapat memfasilitasi siswanya untuk belajar. Tanpa hal-hal yang harus dimiliki oleh guru tersebut dapat dipastikan proses kegiatan pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik.
- c. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas siswa penekanan hanya pada proses bukan pada hasil dan memerlukan waktu yang panjang.

## **G. Dasar Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran Yang Berorientasi pada Peserta Didik**

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika berfikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga semestinya berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat terwujud secara efektif dan efisien. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi pembelajaran itu cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Oleh karenanya dalam pemilihan strategi pembelajaran terdapat prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam pemilihan strategi pembelajaran, adalah sebagai berikut :

### **1. Berorientasi pada tujuan**

Dalam sistem pembelajaran tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas guru dan siswa, mestilah harus diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh karenanya keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Hal ini sering dilupakan guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi penyampaian, seakan-akan dia berpikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan strategi yang demikian. Strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik sangat cocok digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan pemecahan masalah, contohnya seperti kegiatan diskusi.

### **2. Aktivitas**

Strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik ini baik untuk digunakan karena dasar pertimbangan prinsip aktivitas karena kegiatan pembelajaran itu bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu,

strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Guru sering lupa dengan hal ini. Banyak guru yang terkecoh oleh sikap siswa yang pura-pura aktif padahal tidak.

### **3. Individualitas**

Dalam proses pembelajaran adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa. Walaupun dalam proses pembelajaran tersebut pada sekelompok siswa, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku setiap siswa. Oleh karena itu, dilihat dari segi jumlah siswa sebaiknya standar keberhasilan guru ditentukan setinggi-tingginya. Semakin tinggi standar keberhasilan ditentukan, maka semakin berkualitas proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa baik digunakan untuk mengembangkan potensi individualitas dengan menggunakan metode *Time Token Arends*, karena metode tersebut menghindari siswa mendominasi pembicaraan dalam kegiatan pembelajaran dan atau siswa yang diam sama sekali.

### **4. Integritas**

Dalam proses pembelajaran harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh siswa. Proses pembelajaran bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan juga meliputi pengembangan aspek afektif dan aspek psikomotorik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi. Penggunaan metode diskusi misalnya, guru harus dapat merancang strategi pelaksanaan diskusi tak hanya terbatas pada pengembangan aspek intelektual saja, tetapi harus mendorong siswa agar mereka bisa berkembang secara keseluruhan, seperti mendorong agar siswa dapat menghargai pendapat orang lain, berani mengeluarkan gagasan atau ide orisinal, bersikap jujur, dan lain-lain. Disamping itu, bab IV pasal 19 peraturan pemerintah No. 19

tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sesuai dengan isi peraturan pemerintah diatas, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Interaktif, Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.
- b. Inspiratif, Proses pembelajaran adalah proses inspiratif, yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu.berbagai macam informasi dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran bukan harga mati yang bersifat mutlak, tetapi merupakan hipotesis yang merangsang siswa untuk mau dan mencobanya.
- c. Menyenangkan, Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa yang dapat terwujud jika siswa terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan,*pertama*, dengan menata ruangan yang apik dan menarik,yang memenuhi unsur kesehatan seperti pengaturan cahaya, adanya ventilasi, serta memenuhi unsur keindahan misalnya cat tembok yang bersih, bebas dari debu, dan sebagainya.*Kedua*, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta

gerakan-gerakan guru yang mampu memberikan motivasi belajar siswa.

- d. Menantang, Proses pembelajaran merupakan proses yang menantang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui rasa ingin tahu siswa. Apapun yang dilakukan dan diberikan guru harus dapat merangsang siswa untuk berfikir dan melakukan. Untuk itu dalam hal-hal tertentu sebaiknya guru memberikann informasi yang “meragukan” sehingga karena keraguan itulah siswa terangsang untuk membuktikannya.
- e. Motivasi, Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin siswa memiliki kemampuan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.

Dari pemaparan prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran dalam konteks standar proses pendidikan tersebut diatas strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik dapat memenuhi prinsip-prinsip diatas sehingga strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang sifatnya banyak membutuhkan peran serta siswa atau aktivitas siswa seperti pembelajaran berdasarkan pemecahan masalah, contohnya diskusi dan lainnya.

## **H. Langkah-langkah Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Yang Berorientasi pada Peserta Didik**

Strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik sebagai sebuah strategi pembelajaran yang merupakan suatu perencanaan memiliki langkah-langkah pelaksanaannya. Berikut ini langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran :

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran sebagai langkah awal prapembelajaran, dengan memberikan motivasi kepada siswa.
2. Guru sedikit menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Kemudian siswa berdiskusi dan mencari sumber belajar dan alat pendukung yang berkaitan dengan kompetensi yang akan dicapai tersebut. Guru juga selalu memotivasi siswa untuk terus terlibat dan berpartisipasi dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih. Sehingga tidak hanya guru yang merumuskan tujuan pembelajaran, tetapi siswa juga ikut menentukan dan merumuskan tujuan pembelajaran.
3. Guru membantu siswa mendefinisikan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topic, tugas, jadwal dll).
4. Guru dan siswa menyusun tugas-tugas belajar bersama-sama. Artinya, tugas-tugas apa yang sebaiknya dikerjakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya ditentukan guru tetapi juga siswa. Hal ini dilakukan untuk memupuk tanggung jawab siswa. Biasanya manakala siswa terlibat dalam menentukan jenis tugas dan batas akhir penyelesaiannya, siswa akan lebih bertanggung jawab untuk mengerjakannya
5. Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai masalah yang sedang didiskusikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
6. Guru mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran dan membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan penyelesaian tugas dan membantu siswa berbagi tugas dengan temannya.



7. Guru memberikan penjelasan terhadap materi yang sedang dipelajari dan memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan sebagai partisipasi aktif siswa. Kemudian siswa bersama-sama dengan guru menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran tersebut.

## **I. Upaya Pemecahan Kasus Pembelajaran Dalam Strategi Pembelajaran Yang Berorientasi pada Peserta Didik**

Upaya pemecahan kasus pembelajaran dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dapat pula disebut sebagai kegiatan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran atau aplikasi strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan-kegiatan tersebut diantaranya yaitu :

### **1. Mendengarkan dan diskusi**

Diskusi berarti kegiatan pemecahan masalah dengan bertukar pikiran melalui pendapat-pendapat dari setiap anggota kelompok. Dalam kegiatan diskusi sangat ditentukan oleh keterampilan mendengarkan. Contohnya dalam pembelajaran pelajaran ekonomi, setelah dalam pertemuan sebelumnya telah disepakati oleh siswa sekelas yang sudah dibagi menjadi beberapa kelompok akan melakukan presentasi dan yang kemudian dilanjutkan diskusikan secara kelompok. Seumpama, kelompok 1 mendapatkan materi tentang inflasi, setelah kelompok 1 melakukan presentasi menjelaskan materi tentang inflasi dan kelompok lainnya mendengarkan serta memperhatikan materi yang dijelaskan, kemudian melakukan sesi tanya jawab. Pada sesi tanya jawab inilah terjadi diskusi dan saling bertukar pikiran melalui pendapat-pendapat setiap anggota kelompok antara kelompok satu dengan lainnya. Sebagai contoh ada pertanyaan dari anggota kelompok 3, yang menanyakan “apakah di Indonesia ini sudah efektif mengatasi inflasi dengan kebijakan moneter dan fiskal saja??” kemudian dari

kelompok 1 memberikan pendapatnya tentang hal tersebut dan selanjutnya moderator tiap kelompok mewakili 1 anggotanya untuk berpendapat. Berikut ilustrasi pendapat tentang pertanyaan kelompok 3 :

- a. Kelompok 1, Jawaban dari kelompok 1 yaitu menurut kami sudah cukup efektif walaupun nilai mata uang rupiah masih jatuh jika ditukarkan dengan mata uang negara maju seperti dolar.
- b. Kelompok 4, menyetujui pendapat dari kelompok 1.
- c. Kelompok 5, kurang setuju dengan kelompok 1 dan menyanggah. Menurut kami kurang efektif, seharusnya nilai mata uang rupiah tidak jatuh terlalu besar seperti sekarang sudah hampir Rp. 10.000.

Sehingga demikianlah, upaya pemecahan masalah dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

## **2. Pembelajaran dengan metode *Think Pair and Share* (saling memberi dan menerima pemikiran-pemikiran melalui saran dan pendapat)**

Dalam pembelajaran ini siswa dan guru saling memberi dan menerima pemikiran-pemikiran melalui saran dan pendapat. Dalam pembelajaran ini juga menggunakan metode diskusi.

Contohnya dalam pembelajaran pelajaran ekonomi, setelah guru menjelaskan tentang materi kebutuhan manusia, guru memberikan pertanyaan kepada siswa “kebutuhan manusia itu terbatas atau tidak terbatas, berikan alasannya?”. Kemudian para siswa memberikan pendapat-pendapatnya, dari pendapat-pendapat siswa tersebut guru menerima dan menghargai pendapat dari para siswa, lalu kemudian guru menjelaskan tentang pertanyaan tersebut.

Sehingga demikianlah, Pembelajaran dengan metode *Think Pair and Share*(saling memberi dan menerima pemikiran-pemikiran

melalui saran dan pendapat) dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

### **3. Pembelajaran berdasarkan masalah**

Dalam kegiatan pembelajaran ini guru dan siswa memiliki peran yang sama hanya tugasnya yang berbeda. Guru dan siswa bersama-sama menentukan tujuan pembelajaran sampai dengan merumuskan kesimpulan.

Contohnya dalam pembelajaran pelajaran ekonomi, pada awal pembelajaran guru memberikan sebuah masalah kepada siswa yaitu tentang materi kelangkaan. Guru memberikan pertanyaan “Indonesia adalah negara yang subur dan kaya SDA, akan tetapi mengapa masih sering terjadi berbagai kelangkaan?” setelah siswa yang dibimbing guru melakukan diskusi tentang pertanyaan tersebut dan para siswa mengemukakan pendapatnya. Setelah itu guru memberikan kesimpulan dari diskusi tersebut.

Sehingga demikianlah, Pembelajaran berdasarkan masalah dalam strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

## **J. Kesimpulan**

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa tersebut, peserta didik menjadi subjek pembelajaran karena yang menjadi sasaran pembelajaran adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran. Partisipasi atau aktivitas siswa tersebutlah yang menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Aktivitas siswa yang dimaksud bukan hanya aktivitas fisik, mental, namun juga termasuk aktivitas emosional dan intelektual sehingga aktivitas siswa tersebut adalah secara optimal. Hal tersebut juga dikarenakan untuk mendapatkan hasil yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sanjaya, Wina MPd. 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Dahar, Rana Wilis. 1989. Teori Belajar. Jakarta: Erlangga
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis. Bandung: Imtima
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang. Bandung: Imtima
- Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2002. Pendekatan Konsektual (Contextual Teaching and Learning (CTL))
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

## **MODUL VII**

### **METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM STANDAR PROSES PENDIDIKAN**

#### **A. Penggunaan Metode Pembelajaran**

Seperti yang telah dikemukakan di muka, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implemetasi strategi pembelajaran tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Berikut ini disajikan beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplemetasikan strategi pembelajaran.

#### **1. Ceramah**

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pembelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.

Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru ataupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manangkala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manangkala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak ada belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

### ***a. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah***

Ada beberapa alasan mengapa ceramah sering digunakan.

Alasan ini sekaligus merupakan keunggulan metode ini.

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

Disamping beberapa kelebihan diatas, ceramah juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- 1) Materi yang akan dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru.

- 2) Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme adalah “penyakit” yang sangat mungkin disebabkan oleh proses ceramah. Oleh karena itu, dalam proses penyajiannya guru hanya mengandalkan bahasa verbal dan siswa hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Sedangkan, disadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang tidak sama, termasuk dalam ketajaman menangkap materi pembelajaran melalui pembelajarannya.
- 3) Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Sering terjadi walaupun secara fisik siswa ada didalam kelas, namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran; pikirannya melayang-layang kemana-mana, atau siswa mengantuk, oleh karena gaya bertutur guru tidak menarik.
- 4) Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Walaupun ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorang pun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham.

#### ***b. Langkah-langkah Menggunakan Metode Ceramah***

Agar metode ceramah berhasil, maka ada beberapa hal yang harus dilakukan, baik pada tahap persiapan maupun pada tahap pelaksanaan.

##### **1) Tahap persiapan**

- a) *Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.* Proses pembelajaran adalah proses yang bertuju-an, oleh sebab itu merumuskan tujuan yang jelas harus dipersiapkan guru. Apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran dengan ceramah berakhir.
- b) *Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.* Keberhasilan suatu ceramah sangat tergantung kepada tingkat penguasaan guru terhadap materi yang akan diceramahkan. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan pokok-pokok materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Dalam penentuan pokok-pokok ini juga perlu dipersiapkan ilustrasi-ilustrasi yang relevan untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan.

- c) *Mempersiapkan alat bantu.* Alat bantu sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi dari siswa. Alat bantu tersebut misalnya dengan mempersiapkan transparansi atau media grafis lainnya untuk meningkatkan kualitas ceramah.

## **2) Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan:

### a) Langkah pembukaan

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam langkah pembukaan ini.

- (1) Yakinkan bahwa siswa memahami tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, guru perlu mengemukakan terlebih dahulu tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Mengapa siswa harus paham akan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena tujuan akan mengarahkan segala aktivitas siswa, dengan penjelasan tentang tujuan akan merangsang untuk termotivasi mengikuti proses pembelajaran melalui ceramah ini.
- (2) Lakukan langkah apersepsi, yaitu langkah menghubungkan materi pelajaran yang lalu dengan materi pelajaran yang ingin disampaikan. Guna langkah apersepsi dalam langkah pembukaan ini adalah untuk mempersiapkan secara mental agar siswa mampu dan dapat menerima materi pembelajaran. Ibarat dalam sebuah pesta, kita akan merasa senang dan keras tinggal di pesta manangkala seluruh tamu undangan beserta tuan rumahnya kita kenali dan bahkan akrab dan bersahabat. Sebaliknya, kita ingin cepat keluar dan pulang, bahkan kita tidak ingin menghadiri atau datang ke pesta itu manangkala tuan rumah dan seluruh tamu undangan tidak kita kenali. Nah, demikian juga dengan



langkah apersepsi. Langkah ini pada dasarnya langkah untuk menciptakan kondisi agar materi pelajaran itu mudah masuk dan menempel di otak.

b) Langkah penyajian

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur agar ceramah kita berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan, untuk menjaga perhatian ini ada beberapa hal yang dapat dilakukan.

- (1) Menjaga kontak mata secara terus-menerus dengan siswa. Kontak mata adalah suatu isyarat dari guru agar siswa mau memperhatikan. Selain itu, kontak mata dapat juga sebuah penghargaan dari guru kepada siswa. Siswa yang selalu mendapatkan pandangan dari guru akan merasa dihargai dan diperhatikan. Usahakan walaupun guru harus menulis di papan tulis kontak mata tetap diperhatikan dengan tak berlama-lama menghadap papan tulis atau membuat catatan yang panjang di papan tulis.
- (2) Gunakan bahasa yang komunikatif dan mudah di cerna oleh siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya guru tidak menggunakan istilah-istilah yang kurang populer. Selain itu, jaga intonasi agar seluruh siswa dapat mendengarnya dengan baik.
- (3) Sajikan materi pembelajaran secara sistematis, tidak meloncat-loncat, agar mudah dicerna oleh siswa.
- (4) Tanggapilah respons siswa dengan segera. Artinya, sekecil apa apapun respons siswa harus kita tanggapi. Apabila siswa memberikan respons yang tepat, segera lah kita beri penguatan dengan memberikan semacam pujian yang membanggakan hati. Sedangkan, seandainya siswa memberikan respons yang kurang tepat, segeralah tunjukkan bahwa respons siswa perlu perbaikan dengan tidak menyinggung perasaan siswa.

(5) Jagalah agar kelas tetap kondusif dan menggairahkan untuk belajar. Kelas yang kondusif memungkinkan siswa tetap bersemangat dan penuh motivasi untuk belajar. Cara yang dapat untuk menjaga agar kelas tetap kondusif adalah dengan cara menunjukkan sikap yang bersahabat dan akrab, penuh gairah menyampaikan materi pembelajaran, serta sekali-kali memberikan humor-humor yang segar dan menyenangkan.

c) Langkah mengakhiri atau menutup ceramah

Ceramah harus ditutup agar materi pembelajaran yang sudah di pahami dan di kuasai siswa tidak terbang kembali. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat materi pembelajaran. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk keperluan tersebut diantaranya:

- (1) Membimbing siswa untuk menarik kesimpulan atau merangkum materi pelajaran baru saja di sampaikan.
- (2) Merangsang siswa untuk dapat menanggapi atau memberi semacam ulasan tentang materi pembelajaran yang telah di sampaikan.
- (3) Melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran yang baru saja disampaikan.

## **2. Metode Demonstrasi**

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih kongkret. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

### ***a. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran***

Sebagai suatu metode pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Melalui metode demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tak hanya mendengar, tetapi siswa juga melihat peristiwa yang terjadi.
- 3) Dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

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

- 1) Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi. Bahkan sering terjadi untuk menghasilkan pertunjukan sesuatu proses tertentu, guru harus beberapa kali mencobanya terlebih dahulu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak.

- 2) Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.
- 3) Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Di samping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa.

### ***b. Langkah –langkah Menggunakan Metode Demonstrasi***

#### **1) Tahap persiapan**

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang harus dilakukan:

- a) *Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses demonstrasi berakhir.* Tujuan ini meliputi beberapa aspek seperti aspek pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu.
- b) *Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.* Garis-garis besar langkah demonstrasi diperlukan sebagai paduan untuk menghindari kegagalan.
- c) *Lakukan uji coba demonstrasi.* Uji coba meliputi segala peralatan yang diperlukan.

#### **2) Tahap pelaksanaan**

##### a) Langkah pembukaan

Sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

- (1) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang di demonstrasikan.
- (2) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
- (3) Kemukakan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.

b) Langkah pelaksanaan demonstrasi

- (1) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
- (2) Ciptakan suasana yang menyejukan dengan menghindari suasana yang membosankan.
- (3) Yakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memperhatikan reaksi seluruh siswa.
- (4) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.

c) Langkah mengakhiri demonstrasi

Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu atau tidak, selain menggunakan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

### 3). Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Selama ini banyak guru yang merasa keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Keberatan itu biasanya timbul dari asumsi; *pertama*, diskusi merupakan metode yang sulit diprediksi hasilnya oleh karena interaksi antar siswa muncul secara spontan, sehingga hasil dan arah diskusi sulit ditentukan; *kedua*, diskusi biasanya memerlukan waktu yang cukup panjang, padahal waktu pembelajaran didalam kelas sangat terbatas, sehingga keterbatasan itu tidak mungkin dapat menghasilkan sesuatu secara tuntas. Sebenarnya hal ini tidak perlu dirisaukan oleh guru. Sebab, dengan perencanaan dan persiapan yang matang kejadian semacam itu bisa dihindari.

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

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, diskusi kelompok. Diskusi ini dinamakan diskusi kelas. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dipecahkan oleh guru dan kelas secara keseluruhan. Yang mengatur jalannya adalah diskusi sendiri.

*Kedua*, diskusi kelompok kecil. Pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-7 orang. Proses pelaksanaan

diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa submasalah. Setiap kelompok memecahkan submasalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok.

Jenis apapun diskusi yang digunakan menurut Bridges (1979), dalam proses pelaksanaannya, guru harus mengatur kondisi agar: (1) setiap siswa dapat bicara mengeluarkan gagasan dan pendapatnya; (2) setiap siswa harus saling mendengar pendapat orang lain; (3) setiap siswa harus memberikan respons; (4) setiap siswa harus dapat mengumpulkan atau mencatat ide-ide yang dianggap penting; dan (5) melalui diskusi setiap siswa harus dapat mengembangkan pengetahuannya serta memahami isu-isu yang dibicarakan dalam diskusi.

Kondisi tersebut ditekankan oleh Bridges, sebab diskusi merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Strategi ini diharapkan bisa mendorong siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah serta dapat mengembangkan pengetahuan siswa.

#### ***a. Kelebihan dan Kelemahan Metode Diskusi***

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

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

Selain beberapa kelebihan, diskusi juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara.

- 2) Kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan menjadi kabur.
- 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang, kadang tidak sesuai dengan yang direncanakan.
- 4) Dalam diskusi sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Akibatnya, kadang-kadang ada pihak yang tersinggung, sehingga dapat mengganggu iklim pembelajaran.

#### ***b. Jenis jenis diskusi***

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

##### **1) Diskusi kelas**

Diskusi kelas atau disebut juga diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai anggota diskusi. Prosedur yang digunakan dalam jenis diskusi ini adalah: *pertama*, guru membagi tugas sebagai pelaksanaan diskusi, misalnya siapa yang akan menjadi moderator, siapa yang akan menjadi penulis. *Kedua*, sumber masalah (guru, siswa atau ahli tertentu dari luar) memaparkan masalah yang harus dipecahkan selama 10-15 menit. *Ketiga*, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi permasalahan setelah mendaftar pada moderator. *Keempat*, sumber masalah memberi tanggapan, dan, *kelima*, moderator menyimpulkan hasil diskusi.

##### **2) Diskusi kelompok kecil**

Diskusi kelompok kecil dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota kelompok antara 3-5 orang. Pelaksanaanya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut di bagi-bagi kedalam submasalah yang harus di pecahkan oleh setiap kelompok kecil. Selesai diskusi dalam kelompok kecil, ketua kelompok menjajikan hasil diskusinya.



### **3) Simposium**

Simposium adalah metode mengajar dengan membahas suatu persoalan dipandang dari berbagai sudut pandang berdasarkan keahlian. Simposium dilakukan untuk memberikan pandangannya tentang masalah yang di bahas, maka simposium diakhiri dengan pembacaan kesimpulan hasil kerja tim perumus yang telah di tentukan sebelumnya.

### **4) Diskusi panel**

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

#### ***c. Langkah-langkah melaksanakan diskusi***

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

##### **1) Langkah persiapan**

- a) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan yang bersifat khusus. Tujuan yang ingin dicapai mesti dipahami oleh setiap siswa sebagai peserta diskusi. Tujuan yang jelas dapat dijadikan sebagai kontrol dalam pelaksanaan.
- b) Menentukan jenis diskusi yang dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Misalnya, apabila tujuan yang ingin dicapai adalah penambahan wawasan siswa tentang suatu persoalan, maka dapat digunakan diskusi panel; sedangkan jika yang diutamakan adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan, maka simposium dianggap sebagai jenis diskusi yang tepat.

- c) Menetapkan masalah yang akan dibahas. Masalah dapat ditentukan dari isi materi pembelajaran atau masalah-masalah yang aktual yang terjadi di lingkungan masyarakat yang dihubungkan dengan materi pelajaran sesuai dengan bidang studi yang diajarkan.
- d) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknis pelaksanaan diskusi, misalnya ruang kelas dengan segala fasilitasnya, petugas-petugas diskusi seperti moderator, notulis dan tim perumus, manakala diperlukan.

## **2) Pelaksanaan diskusi**

- a) Memeriksa segala persiapan yang dianggap dapat mempengaruhi kelancaran diskusi.
- b) Memberikan pengarahan sebelum dilaksanakan diskusi, misalnya menyajikan tujuan yang ingin dicapai serta aturan-aturan diskusi sesuai dengan jenis diskusi yang akan dilaksanakan.
- c) Melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan diskusi hendaklah memperhatikan suasana atau iklim belajar yang menyenangkan, misalnya tidak tegang, tidak saling menyudutkan, dan lain sebagainya.
- d) Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta diskusi untuk mengeluarkan gagasan dan ide-idenya.
- e) Mengendalikan pembicaraan kepada pokok persoalan yang sedang dibahas. Hal ini sangat penting, sebab tanpa pengendalian biasanya arah pembahasan menjadi melebar dan tidak fokus.

## **3) Menutup Diskusi**

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

- a) Membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai dengan hasil diskusi.
- b) *Me-review* jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya.

#### **4. Metode Simulasi**

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode belajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Belajar bagaimana mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

##### ***a. Kelebihan dan Kelemahan Metode Simulasi***

Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, diantaranya:

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

Disamping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.

- 2) Pengolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran jadi diabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

### ***b. Jenis-jenis Simulasi***

Simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya:

#### **1) Sosiodrama**

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

#### **2) Psikodrama**

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

#### **3) Role playing**

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk role playing misalnya kejadian seputar pemberontakan G 30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

### *c. Langkah-langkah Simulasi*

#### 1) Persiapan Simulasi

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

#### 2) Pelaksanaan simulasi

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

#### 3) Penutup

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang sedang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- b) Merumuskan kesimpulan.

## **B. Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa; lebih parah lagi siswa si penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

### **1. Konsep Dasar Media**

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep dan definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle (1966:3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media buku hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980:244) menyatakan "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*" Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Dari dua pengertian di atas, maka tampak pengertian terakhir yang di kemukakan Gerlach lebih luas dibandingkan dengan pengertian yang pertama.

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti; *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

## **2. Pentingnya Media Pembelajaran**

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang di maksud belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang di peroleh melaui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar siswa belajar bagaimana mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer yang akan digunakan oleh siswa; agar siswa memiliki keterampilan mengendarai kendaraan, maka secara langsung guru membimbing siswa menggunakan kendaraan yang sebenarnya; demikian juga memberi pengalaman bermain gitar, mengetik, menjahit, dan lain sebagainya, atau mungkin juga pengalaman lain untuk mempelajari objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat dan mempelajari Candi Borobudur, pengalaman langsung melihat kerbau di sawah, pengalaman langsung melihat bagaimana kapal terbang mendarat di landasan, atau pengalaman langsung mempelajari benda-benda elektronik, dan lain sebagainya.

Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup didasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam kedasar lautan, atau membelah dada manusia, hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia, seperti cara kerja jantung ketika memompakan darah. Untuk memberikan pengalaman kerja semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film foto-foto dan lain sebagainya. Demikian juga untuk mempunyai keterampilan membedah atau melakukan operasi pada manusia, pertama kali tidak melakukan pembedahan langsung, akan tetapi dapat menggunakan benda semacam boneka yang mirip dengan manusia. Atau untuk memperoleh keterampilan mengemudi pesawat ruang angkasa, dalam proses pembelajarannya dapat melakukan simulasi terlebih dahulu dengan pesawat yang mirip dan memiliki karakteristik yang sama.



Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*. Kerucut pengalaman Edgar Dale ini pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin kongkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

### Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut akan dijelaskan berikut ini:

- a. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi kongkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.
- b. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman langsung lagi sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya, melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama menghindari terjadinya verbalisme. Misalkan siswa akan mempelajari kanguru. Oleh karena binatang tersebut sulit diperoleh apalagi dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama namun terbuat dari plastik.
- c. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak ingin dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan kongkret.
- d. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa bisa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
- e. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat dan bertanya tentang hal-hal yang

dikunjungi. Selanjutnya pengalaman yang diperoleh dicatat dan disusun dalam cerita/makalah secara sistematis. Isi catatan disesuaikan dengan tujuan kegiatan ini.

- f. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni baik seni tulis, seni pahat, atau benda-benda bersejarah, dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya. Pameran lebih abstrak sifatnya dibandingkan dengan wisata, sebab pengalaman diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri. Namun demikian, untuk memperoleh wawasan, dapat dilalui melalui wawancara dengan pemandu dan membaca leaflet atau *booklet* yang disediakan penyelenggara.
- g. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
- h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup dan film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
- i. Pengalaman melalui radio, *tape recorder*, dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran atau indra penglihatan saja.
- j. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
- k. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemungkinan terjadinya verbalisme sebagai akibat

dari perolehan pengalaman melalui lambang verbal sangat besar. Oleh sebab itu, sebaiknya penggunaan bahasa verbal harus disertai dengan penggunaan media lain.

Apabila kita memperhatikan kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin kongkret pengetahuan diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambar kerucut tersebut, siswa akan lebih kongkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari; sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau *tape recorder*, lambang visual, lambang verbal.

Memperhatikan kerangka pengetahuan ini, maka kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang kongkret dan tepat serta mudah dipahami.

### **3. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Hal lain, penyampaian informasi hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan, padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

Namun, pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film, televisi atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi kongkret.

Memperhatikan penjelasan diatas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

#### ***a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu***

Peristiwa-peristiwa penting atau objek langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan

proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui rekaman video. Atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu; proses perkembangan bayi dalam Rahim dari mulai sel telur dibuahi hingga menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan sebagainya.

#### ***b. memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu***

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak dan kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan didalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalnya; alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit, dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan *film slide*, foto-foto, atau gambar. Benda yang terlalu kecil misalnya; bakteri, jamur, virus dan lain sebagainya. Untuk mempelajari objek tersebut dapat dimanfaatkan mikroskop, atau *microprojector*.

Untuk memanipulasi keadaan, juga pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan-gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolahraga; atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.

#### ***c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa***

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pembelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Dari berbagai fungsi diatas, maka media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

*Pertama*, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

*Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta.

Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk:

- 1) Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas.
- 2) Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit untuk dilihat oleh mata telanjang, seperti sel-sel butir darah/molekul bakteri dan sebagainya.
- 3) Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat.
- 4) Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat.
- 5) Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks.
- 6) Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

*Ketiga*, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan .

*Keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.

*Kelima*, media dapat menangkap konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.

*Keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.

*Ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

*Kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.

*Kesembilan*, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak.

#### 4. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak menggunakan unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi.
  - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, dan lain sebagainya.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :
  - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:
  - 1) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya, jenis media yang demikian memerlukan alat proyek khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.



## **5. Prinsip-prinsip Penggunaan Media**

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahwa pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparansi hingga menyerupai koran.

Kejadian lain yang sering terjadi adalah ketika guru menggunakan media film atau melakukan karyawisata. Oleh karena media digunakan tidak diarahkan untuk mempermudah belajar, maka baik film maupun karyawisata sering hanya dijadikan media hiburan saja.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki pendengaran yang kurang baik, akan sulit

memahami pelajaran manangkala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda, guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.

- d. Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Beda yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan media khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. Oleh karena itu sebaiknya guru mempelajari dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya memepersulit siswa belajar.

## **6. Sumber belajar**

Yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak ingin dicapai.

Dalam proses penyusunan perencanaan program pembelajaran, guru perlu menetapkan sumber apa yang dapat digunakan oleh siswa agar mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam pengajaran tradisional, guru sering menetapkan buku sebagai sumber belajar. Itupun biasanya terbatas hanya dari salah satu buku tertentu saja. Dalam proses pembelajaran yang dianggap modern sesuai tuntutan standar proses pendidikan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, maka sebaiknya guru memanfaatkan sumber-sumber lain selain buku. Hal ini penting, sebab penggunaan salah satu sumber tertentu saja, akan membuat pengetahuan siswa terbatas dari sumber yang ditetapkan itu.

Beberapa sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam *setting* proses pembelajaran didalam kelas diantaranya adalah :

### ***a. Manusia Sumber***

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya dalam *setting* proses belajar mengajar. Misalkan untuk mempelajari undang-undang lalu lintas, guru bisa menggunakan polisi lalu lintas sebagai sumber belajar siswa. Demikian juga untuk mempelajari topik-topik yang berhubungan dengan kesehatan, guru dapat memanfaatkan tenaga medis seperti dokter atau perawat kesehatan.

Memang pemanfaatan manusia sebagai sumber belajar oleh guru khususnya dalam *setting* proses belajar mengajar didalam kelas, masih belum memasyarakat. Selain ini penggunaan manusia sumber baru digunakan di luar kelas, itupun masih sangat terbatas. Akan tetapi dalam proses pendidikan modern, hal ini perlu dicoba. Sebab penggunaan manusia sumber secara langsung akan

menambah motivasi belajar serta akan menambah wawasan yang luas, disamping dapat menghindari terjadinya salah persepsi.

#### ***b. Alat dan Bahan Pengajaran***

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru; sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat dan bahan biasanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Yang menjadi bahan pelajaran diantaranya, adalah buku-buku, majalah, koran, dan bahan cetak lainnya, transparansi yang telah berisi pesan yang akan disampaikan *film slide*, foto, gambar, dan lain sebagainya. Sedangkan yang termasuk pada alat adalah seperti *operhead projector* (OHP) atau alat pewayang pandang (OHP) untuk memproyeksikan transparansi, *slide projector* untuk menayangkan *film slide*, *tape*, *video player* memutar kaset audio dan kaset video, dan lain sebagainya.

#### ***c. Berbagai Aktivitas dan kegiatan***

Yang dimaksud aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dan lain sebagainya.

#### ***d. Lingkungan atau Setting***

Adalah segala yang dapat memungkinkan siswa belajar. Misalnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, kantin sekolah, dan lain sebagainya.

### **C. Kesimpulan**

Seperti yang telah dikemukakan di muka, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yaitu: metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi, dan metode simulasi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dan dipahami dengan baik oleh siswa; lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sanjaya, Wina MPd. 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Dahar, Rana Wilis. 1989. Teori Belajar. Jakarta: Erlangga
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis. Bandung: Imtima
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang. Bandung: Imtima
- Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2002. Pendekatan Konsektual (Contextual Teaching and Learning (CTL))
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Ardana-genesis.blogspot.com/2014/12/kerucut-pengalaman-Edgar-Dale.html.

## **MODUL VIII**

### **STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI (SPE)**

#### **A. Konsep Pembelajaran Ekspositori**

Istilah ekspositori berasal dari konsep eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, eksposisi merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan, dan informasi-informasi penting lainnya kepada para pembelajar. Jadi, strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Menurut Roy Killen (1998), menanamkan strategi ini sebagai istilah strategi pembelajaran yang langsung disampaikan kepada siswa.

Karakteristik strategi pembelajaran ekspositori yaitu:

1. Dilakukan dengan cara penyampaian materinya secara verbal artinya bertutur secara lisan yang merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini.
2. Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berfikir ulang.
3. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi sendiri artinya setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahami yang benar yaitu mengingat kembali materi yang diuraikan.

Strategi ekspositori pembelajaran dianggap efektif apabila:

1. Guru yang menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang harus dipelajari siswa.

2. Apabila guru menginginkan siswa mempunyai model intelektual tertentu misalnya agar siswa dapat mengingat bahan pelajaran, dapat mengungkapkan bila diperlukan kembali.
3. Jika ingin membangkitkan pengetahuan siswa tentang topik tertentu, maka materi pelajaran harus bersifat pancingan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik.
5. Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskan untuk seluruh siswa.
6. Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa, misalnya, tidak ada sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
7. Jika guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.



## **B. Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran Ekspositori**

1. Berorientasi pada tujuan, walaupun penyampaian materi merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositori melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran. Sebelum diterapkan oleh guru, harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur. Seperti kriteria pada umumnya tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur atau berorientasi pada kompetensi yang harus dicapai siswa. Strategi pembelajaran ekspositori tidak akan mungkin mengejar tujuan kemampuan berpikir tingkat tinggi misalnya kemampuan menganalisis, menintesis, mengevaluasi sesuatu namun tidak berarti tujuan kemampuan taraf rendah, justru tujuan itulah yang harus dijadikan ukuran dalam menggunakan strategi ekspositori.
2. Prinsip komunikasi proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi yang merujuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang atau sekelompok orang. Pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang diorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi, guru berfungsi sebagai sumber pesan. Dalam komunikasi selalu terjadi pemindahan pesan informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Sistem komunikasi dikatakan efektif jika pesan dapat ditangkap oleh penerima pesan secara utuh. Dan jika pesan tersebut tidak diterima dengan baik maka sistem komunikasi tersebut tidak efektif. Kesulitan menangkap pesan disebabkan oleh gangguan yang menghambat kelancaran komunikasi sehingga dapat menerima pesan yang ingin disampaikan. Strategi ekspositori menekankan pada proses penyampaian, maka prinsip komunikasi sangat penting di perhatikan.
3. Prinsip Kesiapan, merupakan salah satu hukum belajar. Inti dari hukum belajar adalah setiap individu akan merespon dengan cepat dari setiap stimulus manakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan dan tidak

mungkin merespon jika tidak memiliki kesiapan. Agar siswa dapat menerima pesan informasi sebagai stimulus yang kita berikan, kita memposisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Oleh karena itu sebelum menyampaikan informasi apakah otak anak sudah tersedia file yang sesuai dengan jenis informasi yang akan kita sampaikan atau belum. Jika belum kita sediakan dahulu agar dapat menampung setiap informasi yang kita berikan.

4. Prinsip Berkelanjutan, Proses belajar ekspositori harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi lebih lanjut. Pembelajaran bukan berlangsung pada saat itu saja tetapi juga untuk waktu selanjutnya. Ekspositori berhasil jika melalui proses penyampaian dapat membawa siswa pada situasi ketidakseimbangan sehingga mendorong untuk mencari dan menemukan sendiri melalui proses belajar mandiri.

### **C. Prosedur Strategi Ekspositori**

#### **1. Rumusan Tujuan Yang Ingin Dicapai**

Merumuskan tujuan yang ingin dicapai merupakan langkah pertama yang harus dipersiapkan guru. Tujuan yang ingin dicapai sebaiknya dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang spesifik dan berorientasi dari hasil belajar. Pembelajaran dengan cara ceramah menyebabkan guru terlena dengan pembahasan yang dilakukan sehingga materi pelajaran melebar, tidak fokus pada permasalahan dengan rumusan tujuan yang jelas maka tujuan yang harus dicapai akan menjadi faktor yang mengingatkannya bagi guru dalam menyampaikan bahan pelajaran.

#### **2. Kuasai Materi Dengan baik**

Penguasaan materi dengan baik merupakan syarat mutlak penggunaan strategi ekspositori. Penguasaan materi yang sempurna akan membuat kepercayaan guru meningkat sehingga guru akan mudah mengelola kelas, ia akan bebas bergerak, berani menatap siswa, tidak takut dengan perilaku siswa

yang mengganggu jalannya proses belajar mengajar. Agar guru menguasai materi pelajaran maka yang harus dilakukan yaitu:

- a. Pelajari sumber belajar yang mutakhir
- b. Persiapkan masalah-masalah yang mungkin akan muncul dengan cara menganalisis materi pelajaran dengan detail.
- c. Buat garis besar materi yang disampaikan untuk memandu dalam penyajian

### 3. Kenali medan/Lapangan.

Kenali Medan dan berbagai hal yang dapat mempengaruhi proses penyampaian, mengenali lapangan atau medan merupakan hal penting dalam persiapan. Pengenalan medan yang baik memungkinkan untuk mengantisipasi kemungkinan yang mengganggu penyajian materi pelajaran.

Hal-hal yang berhubungan dengan medan yang harus dikenali yaitu:

- Latar belakang audiens/ siswa yang akan menerima materi, misalnya kemampuan dasar pengalaman belajar sesuai dengan materi, minat dan gaya belajar siswa.
- Kondisi ruangan baik luasnya atau besarnya ruangan, pencahayaan, posisi tempat duduk, kelengkapan ruangan. Pemahaman kondisi ruangan diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan suasana belajar yang nyaman.

## **D. Langkah-Langkah Dalam Penerapan Ekspositori**

### **1. Persiapan (*preparation*)**

Dalam strategi ekspositori langkah persiapan sangat penting, keberhasilan pembelajaran sangat tergantung dari langkah persiapan. Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan yaitu:

- a. Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif
- b. Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
- c. Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa
- d. Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan yaitu:

- a. Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negatif memberikan sugesti yang positif akan dapat membangkitkan kekuatan kepada siswa untuk menembus rintangan dalam belajar. Sebaliknya sugesti yang negatif dapat mematikan semangat belajar
- b. Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai mengemukakan tujuan sangat penting artinya dalam setiap proses belajar mengajar. Dengan mengemukakan tujuan, siswa akan paham dengan apa yang harus mereka kuasai serta mau dibawa kemana mereka. Dengan demikian tujuan merupakan pengikat baik bagi guru maupun siswa.
- c. Bukakan file dalam otak siswa seperti halnya sebuah komputer, data akan tersimpan jika sudah tersedia filenya. Begitu juga otak manusia, materi pelajaran akan ditangkap dan disimpan dalam memory jika sudah tersedia file yang sesuai. Sebelum kita menyampaikan materi pelajaran sebaiknya terlebih dahulu kita harus membuka file dalam otak siswa agar materi bisa cepat ditangkap.

## 2. Penyajian (*Presentasion*)

Langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang dilakukan. Dalam penyajian, bagaimana agar materi yang kita sampaikan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian yaitu:

### a. Penggunaan bahasa

Penggunaan bahasa merupakan aspek yang sangat berpengaruh untuk keberhasilan presentasi. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa:

- 1) Bahasa yang dipakai harus dipahami dan komunikatif agar mudah dipahami
- 2) Dalam penggunaan bahasa harus memperhatikan tingkat perkembangan siswa misalnya penggunaan bahasa untuk SD berbeda dengan mahasiswa.

### b. Intonasi Suara

Intonasi suara adalah pengaturan suara agar sesuai dengan pesan yang disampaikan. Guru yang baik akan memahami kapan ia harus meninggikan dan melemahkan suara. Pengaturan suara akan membuat perhatian siswa terkontrol.

### c. Menjaga kontak mata dengan siswa

Dalam proses penyajian materi pelajaran, kontak mata merupakan hal penting untuk membuat siswa tetap memperhatikan pelajaran. Melalui kontak mata, siswa bukan hanya merasa dihargai tetapi juga seakan-akan diajak terlibat dalam proses penyajian. Pandanglah siswa secara bergiliran, jangan biarkan pandangan tertuju pada hal-hal di luar materi.

### d. Menggunakan joke-joke yang menyegarkan

Menggunakan joke adalah kemampuan guru untuk menjaga kelas agar tetap hidup dan segar melalui penggunaan kalimat atau bahasa yang lucu. Guru dapat memunculkan joke bila dirasakan siswa sudah kehilangan konsentrasi yang bisa dilihat dari cara mereka duduk tidak

tenang, cara mereka memandang atau gejala-gejala perilaku tertentu misalnya, memainkan alat tulis atau mengetuk-ngetuk meja.

### **3. Korelasi** (*correlation*)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitan dengan struktur pengetahuan yang dimiliki. Langkah korelasi dilakukan untuk member makna terhadap materi pelajaran. Sering terjadi dalam suatu pembelajaran dari guru dimana ia tidak dapat menangkap materi yang ia ajarkan.

### **4. Menyimpulkan** (*Generalitation*)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan dalam strategi pembelajaran ekspositori yaitu mengambil inti sari dari proses penyajian. Menyimpulkan berarti memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan sehingga siswa tidak ragu. Menyimpulkan bisa dilakukan dengan cara:

- a. Mengulang kembali inti materi menjadi pokok persoalan
- b. Cara memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan
- c. Cara mapping melalui pemetaan keterkaitan antar materi pokok-pokok materi

### **5. Mengaplikasikan** (*Aplication*)

Langkah aplikasi adalah langkah untuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini sangat penting sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran. Teknik yang digunakan adalah:

- a. Dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan
- b. Dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan

## **E. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Ekspositori**

### 1. Kelebihan

- a. Guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pelajaran dengan demikian ia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan
- b. Merupakan strategi Pembelajaran yang sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar sangat terbatas.
- c. Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

### 2. Kelemahan

- a. Hanya bisa digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
- b. Tidak bisa melayani perbedaan individu baik perbedaan kemampuan, pengetahuan, minat bakat serta perbedaan gaya belajar.
- c. Sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis
- d. Keberhasilan strategi ini tergantung dengan guru
- e. Gaya berkomunikasi yang satu arah menyebabkan kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran terbatas dan juga bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa terbatas dengan apa yang diberikan oleh guru.

## **F. Kesimpulan**

Metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan.

Beberapa karakteristik metode ekspositori di antaranya:

1. Metode ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan metode ini, oleh karena itu sering orang mengidentikannya dengan ceramah.
2. Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang.

Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan. Ada beberapa langkah dalam penerapan metode ekspositori, yaitu:

1. Persiapan (*Preparation*)
2. Penyajian (*Presentation*)
3. Korelasi (*Correlation*)
4. Menyimpulkan (*Generalization*)
5. Mengaplikasikan (*Application*)

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sanjaya, Wina MPd. 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Dahar, Rana Wilis. 1989. Teori Belajar. Jakarta: Erlangga
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosdakarya 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.



## **MODUL IX**

### **STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI (SPI)**

#### **A. Pengertian Strategi Pembelajaran Inkuiri**

Inkuiri adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Schuman. Schuman meyakini bahwa anak-anak merupakan individu yang penuh dengan rasa ingin tahu akan segala sesuatu. Oleh karena itu, prosedur ilmiah dapat diajarkan secara langsung oleh mereka. Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dan meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Dan dengan model ini juga Schuman ingin meyakinkan pada siswa bahwa ilmu bersifat tentatif dan dinamis, karena itu ilmu berkembang terus menerus.

Inkuiri yang dalam bahasa inggris inkuiri, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Sund, seperti yang dikutip oleh Suryo subroto (1993: 193), menyatakan bahwa dicoverly merupakan bagian dari inkuiri , atau inkuiri merupakan perluasan proses discovery yang digunakan lebih mendalam. Gulo (2002) menyatakan strategi inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh rasa percaya diri.

Menurut Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis, untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Menurut Isjoni, inkuiri merupakan suatau strategi atau cara yang digunakan guru untuk mengajar di depan kelas. Adapun pelaksanaannya dengan.

1. Guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan
3. Kemudian mereka mempelajari, meneliti atau membahas tugasnya di dalam kelompok

4. Setelah hasil kerja mereka dalam kelompok didiskusikan, kemudian dibuat laporan yang tersusun dengan baik
5. Hasil laporan kerja kelompok kemudian dilaporkan ke sidang pleno, dan terjadilah diskusi secara luas.

Metode inkuiri adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu sebagai jawaban yang meyakinkan terhadap permasalahan yang kepadanya melalui proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis dan sistematis.

## **B. Ciri-ciri strategi Pembelajaran Inkuiri**

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri. Wina Sanjaya membaginya menjadi tiga ciri utama, yakni:

1. Strategi inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya sebagai berperan sebagai penerima pelajaran guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan inti dari materi pelajaran itu sendiri.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri (self belief). Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Oleh sebab itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri.
3. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal; namun sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia menguasai materi pelajaran.

### **C. Sasaran Utama Strategi Pembelajaran Inkuiri**

Seperti yang disimak dari proses pembelajaran, Wina Sanjaya menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran menggunakan strategi inkuiri adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Strategi pelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pelajaran yang berorientasi kepada siswa (student centered approach). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi pembelajaran inkuiri ini siswa memegang peranyang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran inkuiri akan efektif manakala:

1. Guru mengharapkan siswa dapat menentukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan. Dengan demikian strategi inkuiri penguasaan materi pelajaran bukan sebagai tujuan utama pembelajaran, akan tetapi akan lebih dipentingkan adalah proses belajar.
2. Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian
3. Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu.
4. Jika guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan berpikir.
5. Jika jumlah siswa yang belajar takterlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh guru.

#### **D. Prinsip-Prinsip penggunaan strategi Pembelajaran Inkuiri**

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi yang menekankan kepada pengembangan intelektual anak. Perkembangan mental (intelektual) itu menurut Piaget dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu maturation, physical experience, social experience, dan equilibration.

Maturation atau kematangan adalah proses perubahan fisiologis dan anatomis, yaitu proses pertumbuhan fisik, yang meliputi pertumbuhan tubuh, otak, dan sistem saraf. Physical experience adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Social experience adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain. Equilibration adalah proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya. Atas dasar faktor-faktor di atas, maka dalam Strategi pembelajaran inkuiri terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Adapun prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

##### **1. Berorientasi pada pengembangan intelektual**

Tujuan utama dari strategi inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian strategi pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi kepada proses belajar. Sehingga kriteria keberhasilan dari suatu proses pembelajaran inkuiri ditentukan oleh sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan sesuatu.

##### **2. Prinsip interaksi**

Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

##### **3. Prinsip bertanya**

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi pembelajaran inkuiri adalah sebagai penanya. Oleh karenanya berbagai jenis dan teknik bertanya perlu dikuasai oleh setiap guru, apakah itu hanya sekedar untuk meminta perhatian siswa, bertanya untuk melacak, bertanya untuk mengembangkan kemampuan, atau bertanya untuk menguji.

#### 4. Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah suatu proses berpikir (learning how to think), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan, baik otak reptil, otak limbik, maupun otak neokortek. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

#### 5. Prinsip keterbukaan

Belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Oleh sebab itu, anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya.

## **E. Langkah-langkah strategi Pembelajaran Inkuiri**

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajara inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi
2. Merumuskan masalah
3. Mengajukan hipotesis
4. Mengumpulkan data
5. Menguji hipotesis
6. Merumuskan kesimpulan

Setiap langkah dalam proses pembelajarannya dijelaskan di bawah ini.

### **1. Orientasi**

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini, yakni:

- a. Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- b. Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri sertatujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah samapai dengan kesimpulan.
- c. Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar, guna memberikan motivasi pada siswa.

### **2. Merumuskan masalah**

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung tea-teki. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, di antaranya:

- a. Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa.
- b. Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang

jawabannya pasti. Artinya guru perlu mendorong agar siswa dapat merumuskan masalah yang menurut guru sudah ada, tinggal siswa mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti.

- c. Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa.

### 3. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Setiap anak pada dasarnya telah memiliki potensi atau kemampuan berpikir sejak ia lahir. Potensi berpikir tersebut dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

### 4. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang dilakukan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses mengumpulkan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Trianto dalam bukunya menjelaskan bahwa data yang dihasilkan dapat berupa tabel, matrik atau grafik.



## 5. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Faktor penting dalam menguji hipotesis adalah pemikiran ‘benar’ atau ‘salah’. Setelah memperoleh kesimpulan dari data percobaan, siswa dapat menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Bila ternyata hipotesis itu salah atau ditolak, siswa dapat menjelaskan sesuai dengan proses inkuiri yang telah dilakukannya (Trianto; 2007).

## 6. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang akurat.

## **F. Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran inkuiri**

Keunggulan dan kelemahannya dapat dijelaskan yaitu;

### **1. Keunggulan**

Strategi pembelajaran inkuiri adalah strategi pembelajaran yang banyak dianjurkan karena strategi ini banyak memiliki keunggulan, diantaranya :

- a. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini lebih bermakna.
- b. Strategi pembelajaran inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d. Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Adapun keuntungan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri menurut slameto, diantaranya sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi lebih aktif
- b. Dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa
- c. Meningkatkan kadar penghayatan kadar penghayatan cara berfikir dan cara hidup yang tepat dalam berbagai situasi nyata.

Adapun keuntungan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri menurut Isjoni, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat membentuk dan mengembangkan “self concept” pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru

- c. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, bersifat objektif jujur, dan terbuka
- d. Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri
- e. Memberi kepuasan bersifat intristik.
- f. Proses belajar menjadi lebih merangsang
- g. Memberi kebebasan siswa untuk berpikir sendiri
- h. Guru dapat menghindari siswa dari cara-cara belajar yang tradisional
- i. Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi

## **2. Kelemahan**

Disamping keunggulan, Strategi pembelajaran inkuiri menurut Wina Sanjaya, juga mempunyai kelemahan, diantaranya :

- a. Jika strategi pembelajaran inkuiri digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa,
- b. Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur kebiasaan siswa dalam belajar.
- c. kadang dala mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan setiap guru.

## **G. Kesimpulan**

Inkuiri adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Schuman. Schuman meyakini bahwa anak-anak merupakan individu yang penuh dengan rasa ingin tahu akan segala sesuatu. Gulo (2002) menyatakan strategi inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh rasa percaya diri.

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri. Wina Sanjaya membaginya menjadi tiga ciri utama, yakni: Strategi inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, dan tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental

Wina Sanjaya menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran menggunakan strategi inkuiri adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

Dalam strategi pembelajaran inkuiri terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Adapun prinsip-prinsip tersebut meliputi: prinsip berorientasi pada pengembangan intelektual, prinsip interaksi, prinsip bertanya, prinsip belajar untuk berpikir, prinsip keterbukaan.

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut yakni: orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sanjaya, Wina MPd. 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Dahar, Rana Wilis. 1989. Teori Belajar. Jakarta: Erlangga
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis. Bandung: Imtima
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang. Bandung: Imtima
- Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2002. Pendekatan Konsektual (Contextual Teaching and Learning (CTL))
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- [Ardana-genesis.blogspot.com/2014/12/kerucut-pengalaman-Edgar-Dale.html](http://Ardana-genesis.blogspot.com/2014/12/kerucut-pengalaman-Edgar-Dale.html).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosdakarya 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

## **MODUL X**

### **STRATEGI PEMBELAJARAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR (SPPKB)**

#### **A. Hakikat Dan Pengertian Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)**

Telah dijelaskan bahwa salah satu kelemahan proses pembelajaran yang dilaksanakan para guru kita adalah kurang adanya usaha pengembangan kemampuan berpikir siswa. Dalam setiap proses pembelajaran pada mata pelajaran apapun lebih banyak mendorong agar dapat menguasai sejumlah materi pelajaran. Strategi pembelajaran yang dibahas pada bab ini adalah strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Strategi pembelajaran ini pada awalnya dirancang untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Hal ini didasarkan asumsi bahwa selama ini IPS dianggap sebagai pelajaran hafalan. Namun demikian, tentu saja dengan berbagai penyesuaian topik, strategi pembelajaran yang akan dibahas ini juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain. Berdasarkan hasil penelitian, selama ini IPS dianggap pelajaran kelas dua. Para orang tua siswa berpendapat IPS merupakan pelajaran yang tidak terlalu penting di bandingkan dengan pelajaran lainnya, seperti IPA dan matematika (sanjaya, 2002). Hal ini merupakan pandangan yang keliru. Sebab pelajaran apapun diharapkan dapat membekali siswa. Baik untuk terjun ke masyarakat maupun untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kekeliruan ini juga terjadi pada sebagian besar para guru. Mereka berpendapat bahwa IPS adalah pelajaran hafalan yang tidak menantang untuk berpikir. IPS adalah pelajaran yang sarat dengan konsep-konsep, pengertian-pengertian, data atau fakta yang harus dihafal dan tidak perlu dibuktikan.

Model strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada penembangan kemampuan berpikir siswa melalui telaah fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan.

Terdapat beberapa hal yang terkandung pengertian diatas. Pertama, SPPKB adalah model pembelajaran yang bertumpu pada pengembangan kemampuan berpikir, artinya tujuan yang ingin dicapai oleh SPPKB adalah bukan sekedar siswa dapat menguasai sejumlah materi pelajaran, akan tetapi bagaimana siswa dapat mengembangkan gagasan-gagasan dan ide-ide melalui kemampuan berbahasa secara verbal.

Kedua, telaahan fakta-fakta sosial pengalaman sosial merupakan dasar pengembangan kemampuan berpikir, artinya pengembangan gagasan dan ide-ide didasarkan kepada pengalaman sosial anak dalam kehidupan sehari-hari dan atau berdasarkan kemampuan anak dalam mendeskripsikan hasil pengamatan mereka terhadap berbagai fakta dan data yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, sasaran akhir SPPKB adalah kemampuan anak untuk memecahkan masalah-masalah sosial sesuai dengan taraf-taraf perkembangan anak.

## **B. Latar Belakang Filosofis Dan Psikologis SPPKB**

### **1. Latar Belakang Filosofis**

Pembelajaran adalah proses interaksi baik antara manusia dengan manusia ataupun antara manusia dengan lingkungan. Proses interaksi ini diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Misalkan yang berhubungan dengan tujuan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan pengembangan kognitif adalah proses pengembangan intelektual yang erat kaitannya dengan meningkatkan aspek pengetahuan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Apakah hakikatnya dengan pengetahuan itu? Bagaimana sebenarnya setiap individu memperoleh pengetahuan? Hal itu merupakan pertanyaan-pertanyaan yang mendasar yang membutuhkan kajian filosofis.

Dilihat dari bagaimana pengetahuan itu bisa diperoleh manusia, dapat didekati dengan dua pendekatan yang berbeda, yaitu pendekatan rasional dan pendekatan empiris. Rasionalisme menyatakan bahwa pengetahuan menunjukkan kepada objek dan kebenaran itu merupakan akibat dari deduksi logis. Aliran rasionalisme menekankan pada rasio, logika, dan pengetahuan deduktif. Berbeda dengan aliran rasionalis, aliran empiris lebih menekankan kepada pentingnya pengalaman dalam memahami setiap objek. Aliran ini memandang bahwa semua kenyataan itu diketahui melalui indra dan kriteria kebenaran itu adalah kesesuaian dengan pengalaman. Dengan demikian, pandangan empirisme menekankan kepada pengalaman dan pengetahuan induktif.

Apabila kita simak, baik aliran rasional maupun aliran empiris, keduanya berangkat dari dasar pemikiran yang sama, yaitu sumber utama dari pengetahuan adalah dunia luar atau objek yang ada diluar individu, atau objek yang menjadi pengamatannya. Yang menjadi masalah adalah apakah pengetahuan itu semata-mata hanya terbentuk karena objek itu? Bukankah objek itu tidak memiliki arti apa-apa tanpa individu sebagai subjek yang menafsirkan data objek itu? Apakah pengetahuan itu bersifat statis yang telah dihasilkan oleh pemikir terdahulu seperti yang diklaim oleh aliran idealisme?

Pertanyaan-pertanyaan seperti itu terus mengembang dan menjadi bahan pemikiran manusia, sehingga muncul aliran konstruktivisme yang berkembang



pada pengunjung abad 20 ini. Menurut aliran konstruktivisme, pengetahuan ini terbentuk bukan hanya dari objek semata. Tetapi juga dari kemampuan individu sebagai objek yang diamati. Menurut konstruktivisme, pengetahuan itu memang berasal dari luar, tetapi dikonstruksi oleh dan dari dalam diri seseorang. Oleh sebab itu, pengetahuan terbentuk oleh dua faktor penting, yaitu objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasi objek tersebut. Kedua faktor itu sama pentingnya. Dengan demikian, pengetahuan itu tidak bersifat statis tapi bersifat dinamis, tergantung cara melihat dan mengkonstruksinya. Inilah dasar filosofis dalam pembelajaran berpikir. Selanjutnya tentang hakikat pengetahuan menurut filsafat konstruktivisme adalah sebagai berikut:

- a. Pengetahuan bukanlah merupakan gambaran dunia kenyataan bekal, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui subjek.
- b. Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
- c. Pengetahuan dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang. Struktur konsepsi membentuk pengetahuan apabila konsepsi itu berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang (suparno, 1992:21).

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka dalam proses pembelajaran berpikir, pengetahuan tidak diperoleh sebagai hasil transfer dari orang lain, akan tetapi pengetahuan di peroleh melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan yang ada. Suatu pengetahuan dianggap benar manakala pengetahuan tersebut berguna untuk menghadapi dan memecah persoalan atau fenomena yang muncul. Aliran konstruktivisme menganggap bahwa pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari orang kepada orang lain, tetapi harus di interpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Oleh sebab itu, model pembelajaran berpikir menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari pemahaman akan objek, menganalisis, dan mengkonstruksinya sehingga terbentuk pengetahuan baru dalam diri individu.

## 2. Latar Belakang Psikologis

Aliran psikologis SPPKB adalah aliran psikologis kognitif . menurut aliran kognitif, belajar pada hakikatnya merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral. Sebagai peristiwa mental perilaku manusia tidak tidak semata-mata gerakan fisik saja, akan tetapi yang lebih penting adalah adanya faktor pendorong yang menggerakkan fisik itu. Itu disebabkan karena manusia memiliki kebutuhan yang melekat dalam dirinya. Kebutuhan itu yang mendorong manusia untuk berperilaku. Piaget menyatakan “.....*children have a built-in desire to learen.*” Inilah yang melatar belakangi SPPKB. Dalam perspektif psikologi kognitif sebagai SPPKB, belajar adalah proses aktif individu dalam membangun pengetahuan dan pencapaian tujuan artinya, proses belajar tidaklah tergantung kepada pengaruh dari luar, tetapi sangat tergantung kepada individu yang belajar (student center). Individu adalah organisme yang aktif. Ialah sumber dari semua kegiatan. Pada hakikatnya manusia adalah bebas untuk berbuat, manusia bebas untuk membuat satu pilihan dalam setiap situasi, dan titik pusat kebebasan tu adalah kesadarannya sendiri. Oleh sebab itu psikologi kognitif memandang bahwa belajar itu merupakan proses mental. Tingkah laku manusia hanyalah ekspresi yang dapat diamati sebagai akibat dari eksistensi internal yang pada hakikatnya bersifat pribadi. Brower dan hilgard (1986:421) menjelaskan bahwa teori kognitif berkenaan dengan bagaimana seseorang pengetahuan dan bagaimana mereka menggunakan pengetahuan tersebut untuk berperilaku yang lebih efektif.

### C. Hakikat Kemampuan Berpikir Dalam SPPKB

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir atau SPPKB merupakan model pembelajaran yang bertumpu pada proses perbaikan dan peningkatan kemampuan berpikir siswa. Menurut Peter Reason (1981), berpikir (*thinking*) adalah proses mental seseorang yang lebih dari sekedar mengingat (*remembering*) dan memahami (*comprehending*). Menurut Reason, mengingat dan memahami lebih bersifat pasif daripada kegiatan berpikir (*thinking*). Mengingat pada dasarnya hanya melibatkan usaha penyimpanan sesuatu yang telah dialami untuk suatu saat dikeluarkan kembali atas permintaan, sedangkan memahami memerlukan pemerolehan apa yang didengar dan dibaca serta melihat keterkaitan antar-aspek dalam memori. Berpikir adalah istilah yang lebih dari keduanya. Berpikir menyebabkan seseorang harus bergerak hingga diluar informasi yang didengarnya. Misalkan kemampuan berpikir seseorang untuk menemukan solusi baru dari suatu persoalan yang dihadapi.

Kemampuan berpikir merupakan kemampuan mengingat dan memahami, oleh sebab itu kemampuan mengingat adalah bagian terpenting dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Artinya, belum tentu seseorang yang memiliki kemampuan mengingat dan memahami memiliki kemampuan juga dalam berpikir. Sebaliknya, kemampuan berpikir seseorang sudah pasti diikuti oleh kemampuan mengingat dan memahami. Hal ini seperti yang dikemukakan Peter Reason, bahwa berpikir tidak mungkin terjadi tanpa adanya memori. Bila seseorang kurang memiliki daya ingat (*working memory*), maka orang tersebut tidak mungkin sanggup menyimpan masalah dan informasi yang cukup lama. Jika seorang kurang memiliki daya ingat jangka panjang (*long term memory*), maka orang tersebut dipastikan tidak akan memiliki catatan masa lalu yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi pada masa sekarang. Dengan demikian, berpikir sebagai kegiatan yang melibatkan proses mental memerlukan kemampuan mengingat dan memahami, sebaliknya untuk dapat mengingat dan memahami diperlukan proses mental yang disebut berpikir.

Berdasarkan penjelasan di atas maka SPPKB bukan hanya sekedar model pembelajaran yang diarahkan agar peserta didik dapat mengingat dan memahami

berbagai data, fakta atau konsep, akan tetapi sebagaimana data, fakta dan konsep tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk melatih kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi dan memecahkan suatu persoalan.

#### **D. Karakteristik SPPKB**

Sebagai strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, SPPKB memiliki tiga karakteristik utam, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran melalui SPPKB menekankan kepada proses mental siswa secara maksimal. SPPKB bukan model pembelajaran yang hanya menurut siswa sekedar mendengar dan mencatat, tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir. Hal ini sesuai dengan latar belakang psikologis yang menjadi tumpuannya, bahwa pembelajaran itu adalah peristiwa mental bukan peristiwa behavioral yang lebih menekankan aktivitas fisik. Artinya, setiap kegiatan belajar itu disebabkan tidak hanya peristiwa hubungan stimulus-respon saja, tetapi juga disebabkan karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya. Berkaitan dengan karakteristik tersebut, maka dalam proses implementasi SPPKB perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - a. Jika belajar tergantung pada bagaimana informasi diproses secara mental, maka proses kognitif siswa harus menjadi kepedulian utama para guru artinya, guru harus menyadari bahwa proses pembelajaran itu yang terpenting bukan hanya apa yang dipelajari, tetapi bagaimana cara mereka mempelajari.
  - b. Guru harus mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa ketika merencanakan topik yang harus dipelajari serta metode apa yang akan digunakan.
  - c. Siswa harus mengorganisasi yang mereka pelajari. Dalam hal ini guru harus membantu agar siswa belajar untuk melihat hubungan antabagian yang dipelajari.
  - d. Informasi baru akan bisa ditangkap lebih mudah oleh siswa, manakala siswa dapat mengorganisasikannya dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan demikian guru harus dapat membantu siswa belajar dengan

memperlihatkan bagaimana gagasan baru berhubungan dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

- e. Siswa harus secara aktif merespon apa yang mereka pelajari. Merespon dalam konteks ini adalah aktivitas mental bukan aktivitas secara fisik.
2. SPPKB dibangun dalam nuansa dialogis dan proses tanya jawab secara terus-menerus. Proses pembelajaran melalui dialog dan tanya jawab itu diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.
3. SPPKB adalah model pembelajaran yang menyadarkan kepada dua sisi yang sama pentingnya, yaitu sisi proses dan hasil belajar. Proses belajar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, sedangkan sisi hasil belajar diarahkan untuk mengkonstruksi pengetahuan atau penguasaan materi pembelajaran baru.

## **E. Kelemahan Dan Kelebihan**

Adapun kelebihan dari strategi ini, yaitu :

1. Siswa lebih siap menghadapi setiap persoalan yang disajikan oleh guru.
2. Prioritas pembelajaran menekankan pada keterampilan siswa.
3. Memberikan kebebasan untuk mengeksplor kemampuan siswa dengan berbagai media yang ada.

Sedangkan kelemahan dari strategi ini, yaitu :

1. Hanya sekolah yang sesuai dengan karakteristik SPPKB yang dapat melaksanakan model strategi ini dengan baik.
2. Kelemahan strategi ini bukan kelemahan dari model pembelajaran itu sendiri, tetapi karena faktor di luar model pembelajaran. Faktor tersebut berkenaan dengan kesiapan guru, siswa dan kondisi siswa.
3. Faktor waktu belajar yang tersedia tidak cukup dengan pembelajaran SPPKB yang membutuhkan waktu yang relatif banyak.
4. Siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata sulit mengikuti strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir ini.

## **F. Perbedaan SPPKB Dengan Pembelajaran Konvensional**

Ada perbedaan pokok antar SPPKB dengan pembelajaran yang selama ini banyak dilakukan guru. Perbedaan tersebut adalah:

1. SPPKB menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, artinya peserta didik berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menggali pengalamannya sendiri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional peserta didik ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
2. Dalam SPPKB, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata melalui penggalian pengalaman setiap siswa, sedangkan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak.
3. Dalam SPPKB, perilaku dibangun atas kesadaran diri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional perilaku dibangun atas proses kebiasaan.
4. Dalam SPPKB, kemampuan didasarkan atas panggilan pengalaman, sedangkan dalam pembelajaran konvensional kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan.
5. Tujuan akhir dari pembelajaran melalui SPPKB adalah kemampuan berpikir melalui proses menghubungkan antara pengalaman dengan kenyataan; sedangkan dalam pembelajaran konvensional tujuan akhir adalah penguasaan materi pembelajaran.
6. Dalam SPPKB, tindakan atau perilaku dibangun atas kesadaran diri sendiri, misalnya individu tidak melakukan perilaku tertentu karena ia menyadari bahwa perilaku merugikan dan tidak bermanfaat, sedangkan pembelajaran konvensional tindakan atau perilaku individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya, misalnya individu tidak melakukan sesuatu akibat takut hukuman.
7. Dalam SPPKB, pengetahuan yang dimiliki setiap individu selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya, oleh sebab itu setiap peserta didik bisa terjadi perbedaan dalam memaknai hakikat pengetahuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran konvensional, hal ini tidak mungkin terjadi. Kebenaran yang dimiliki bersifat absolut dan final, oleh karena pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain.

8. Tujuan yang ingin di capai oleh SPPKB adalah kemampuan siswa dalam proses berpikir untuk memperoleh pengetahuan, maka kriteria keberhasilan ditentukan oleh proses dan hasil belajar; sedangkan dalam pembelajaran konvensional keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari test.

Dari perbedaan pokok diatas SPPKB memang memiliki perbedaan baik dilihat dari asumsi maupun proses pelaksanaan dan pengelolaanya.

### **G. Tahapan-tahapan pembelajaran SPPKB**

SPPKB menekankan kepada keterlibatan siswa secara penuh dalam belajar. Hal ini sesuai dengan hakikat SPPKB yang tidak mengharapkan siswa sebagai objek belajar yang hanya duduk mendengarkan penjelasan guru kemudian mencatat untuk dihafalkan. Cara yang demikian bukan saja tidak sesuai dengan hakikat belajar sebagai usaha untuk memperoleh pengalaman, namun juga dapat menghilangkan gairah dan motivasi belajar siswa (George W. Maxsim:1987).

Ada 6 tahap dalam SPPKB. Setiap dijelaskan berikut ini:

#### **1. Tahap Orientasi**

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa pada posisi siap untuk melakukan pembelajaran. Tahap orientasi dilakukan dengan, *pertama*, penjelasan tujuan yang harus dicapai, maupun tujuan yang berhubungan dengan proses pembelajaran atau kemampuan berpikir yang harus dilakukan siswa, *kedua*, penjelasan proses pembelajaran yang harus dilakukan siswa, yaitu penjelasan tentang apa yang harus dilakukan siswa dalam setiap tahapan proses pembelajaran.

Pemahaman siswa terhadap arah dan tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan pada tahap orientasi sangat menentukan keberhasilan SPPKB. Pemahaman yang baik akan membuat siswa ke mana mereka akan dibawa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka. Oleh sebab itu, tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting dalam implementasi proses pembelajaran. Untuk itulah dialog yang dikembangkan guru pada tahapan ini harus mampu menggugah dan menumbuhkan minat belajar siswa.



## 2. Tahap Pelacakan

Tahap pelacakan adalah tahap penjejukan untuk memahami pengalaman dan kemampuan dasar siswa sesuai dengan tema atau pokok persoalan yang akan dibicarakan. Melalui tahapan inilah guru mengembangkan dialog dan tanya jawab untuk mengungkap pengalaman apa saja yang dimiliki siswa yang dianggap relevan dengan tema yang akan dikaji. Dengan berbekal pemahaman itulah selanjutnya guru menentukan bagaimana ia harus menembangkan dialog dan tanya jawab pada tahapan-tahapan selanjutnya.

## 3. Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi adalah tahap penyajian persoalan yang harus dipecahkan sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman siswa. Untuk merangsang peningkatan kemampuan siswa pada tahap ini guru dapat memberikan persoalan-persoalan yang delematis yang memerlukan jawaban atau jalan keluar. Persoalan yang diberikan sesuai dengan tema atau topik itu tentu saja persoalan yang sesuai dengan kemampuan dasar atau pengalaman siswa seperti yang diperoleh pada tahap kedua. Pada tahap ini guru harus dapat mengembangkan dialog agar siswa-siswa benar-benar memahami persoalan yang harus dipecahkan. Itu disebabkan pemahaman terhadap masalah akan mendorong siswa untuk dapat berpikir. Oleh sebab itu keberhasilan pembelajaran pada tahap selanjutnya akan ditentukan oleh tahapan ini.

## 4. Tahap Inkuri

Tahap inkuri adalah tahapan terpenting dalam SPPKB. Pada tahap inilah siswa berpikir yang sesungguhnya. Melalui tahap inkuri, siswa diajak untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Oleh sebab itu pada tahap ini guru harus memberikan ruang dan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan gagasan dalam upaya pemecahan persoalan. Melalui berbagai tehnik bertanya guru harus dapat menumbuhkan keberanian siswa agar mereka dapat menjelaskan, mengungkap fakta sesuai dengan pengalamannya, memberikan argumentasi dan meyakinkan, mengembangkan gagasan, dan lain sebagainya.

## 5. Tahap Akomodasi

Tahap akomodasi adalah tahapan pembentukan pengetahuan baru melalui proses penyimpulan. Pada tahap ini siswa dituntut untuk dapat menemukan kata-kata kunci sesuai dengan topik atau tema pembelajaran. Pada tahap ini melalui dialog, guru membimbing agar siswa dapat menyimpulkan apa yang mereka temukan dan mereka pahami sekitar topik yang dipermasalahkan. Tahap akomodasi bisa juga dikatakan sebagai tahap pemantapan hasil belajar, sebab pada tahap ini siswa diarahkan untuk mampu mengungkap kembali pembahasan yang dianggap penting dalam proses pembelajaran.

## 6. Tahap Transfer

Tahap transfer adalah tahap penyaji masalah baru yang sepadan dengan masalah yang disajikan. Tahap transfer dimaksudkan sebagai tahap agar siswa mampu mentransfer kemampuan berpikir siswa untuk memecahkan masalah-masalah baru. Pada tahap ini guru dapat memberikan tugas-tugas yang sesuai dengan topik pembahasan.

Sesuai tahapan-tahapan dalam SPPKB seperti yang telah dijelaskan diatas, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar SPPKB dapat berhasil dengan sempurna khususnya bagi guru sebagai pengelola pembelajaran.

1. SPPKB adalah model pembelajaran yang bersifat demokratis, oleh sebab itu guru harus mampu menciptakan suasana yang terbuka dan saling menghargai, sehingga setiap siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyampaikan pengalaman dan gagasan. Dalam SPPKB guru harus menempatkan siswa sebagai subjek belajar bukan sebagai objek. Oleh sebab itu, inisiatif pembelajaran harus muncul dari siswa sebagai subjek belajar.
2. SPPKB dibangun dalam suasana tanya jawab, oleh sebab itu guru dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan bertanya, misalnya kemampuan bertanya untuk melacak, kemampuan bertanya untuk memancing, bertanya induktif-deduktif, dan mengembangkan pertanyaan terbuka dan tertutup. Hindari para guru sebagai sumber belajar yang memberikan informasi tentang materi pelajaran.

3. SPPKB juga merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dalam suasana dialogis, karena itu guru harus mampu merangsang dan membangkitkan keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan, menjelaskan, membuktikan dengan memberikan data dan fakta sosial serta keberanian untuk mengeluarkan ide dan gagasan serta menyusun kesimpulan dan mencari hubungan antara-aspek yang dipermasalahkan.

## **H. Kesimpulan**

Model strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui telaah, fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan.

Landasan filosofis SPPKB adalah konstruktivisme. Sedangkan landasan psikologis SPPKB adalah aliran psikologis kognitif. Langkah Pelaksanaan SPPKB, yaitu :

1. Kegiatan Awal : Tahap orientasi, Tahap Pelacakan.
2. Kegiatan Inti : Tahap Konfrontasi, Tahap inkuiri.
3. Kegiatan akhir : Tahap Akomodasi , Tahap Transfer.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sanjaya, Wina MPd. 2006 Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Dahar, Rana Wilis. 1989. Teori Belajar. Jakarta: Erlangga
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosdakarya 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.