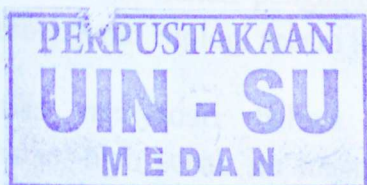


Diklat

KATA PENGANTAR

STRATEGI PEMBELAJARAN BIOLOGI



TGL. TERIMA: 22-12-2016
NO. INDUK: 1410/Fotk/12/16
ASAL: Sumbangan
Koleksi UIN-SU

OLEH

INDAYANA FEBRIANI TANJUNG, M.Pd

NIP: 198402232015032003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN

2016

D
574
TAN
S
C.1

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan diktat Strategi Pembelajaran Biologi dan Shalawat dan Salam selalu dipersembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai pembawa rahmat bagi alam semesta.

Diktat ini disusun menurut silabus Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Biologi Program Studi Pendidikan Biologi FITK UIN SU. Karena dikuliah hanya satu semester, dirasakan adanya kesulitan merangkum dan mengkombinasikan strategi pembelajaran dan biologi itu sendiri secara menyeluruh maka diktat ini dimaksudkan sebagai materi pengantar bagi mahasiswa yang ingin mempelajari Strategi Pembelajaran Biologi secara luas dan mendalam.

Penulis menyadari bahwa dalam diktat ini masih memerlukan penyempurnaan, oleh sebab itu masukan dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga diktat ini bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Biologi FITK UINSU serta sekaligus menambah khasanah ilmu yang bersifat pengantar. Semoga diktat ini menjadi karya yang diridhai Allah SWT. Amin.

Medan, Nopember 2016

Indayana Febriani Tanjung

DAFTAR ISI

BAB I KONSEP BELAJAR

- A. Pengertian Belajar 1
- B. Beberapa Teori Tentang Belajar 2

BAB II STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF

- A. Perbedaan Strategi, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran..... 19
- B. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Strategi Pembelajaran 20
- C. Pengertian Strategi Pembelajaran..... 21

BAB III JENIS STRATEGI PEMBELAJARAN

- A. Strategi Pembelajaran Ekspositori 33
- B. Strategi Pembelajaran Akti..... 38
- C. Strategi Pembelajaran Kooperatif 50
- D. Strategi Pembelajaran Inkuiri..... 64
- E. Strategi Pembelajaran Kontekstual 78
- F. Strategi Pembelajaran Konstruktivisme 85

BAB IV PENGELOLAAN KELAS

- A. Pengertian Pengelolaan Kelas 96
- B. Tujuan 96
- C. Pendekatan Pengelolaan Kelas 97

DAFTAR PUSTAKA 100

KONSEP BELAJAR

A. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi siswa kata "belajar" merupakan kata yang tidak asing, bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal.

Belajar merupakan suatu kegiatan mental yang tidak dapat diamati dari luar. Apa yang terjadi dalam diri seseorang tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang tersebut. Hasil belajar hanya dapat diamati, jika seseorang menampilkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar. Karenanya, berdasarkan perilaku yang ditampilkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang telah belajar.

Menurut Gagne (1977) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.¹ Bruner (1961) mengemukakan bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung secara bersamaan. Ketiga proses itu adalah: (1) memperoleh informasi baru; (2) transformasi informasi; dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Suatu proses interaksi yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu yang baru dan merubah tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri, dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dicapai seseorang melalui perubahan tingkah laku dan merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya.

Natawijaya (1996) mengemukakan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah: (1) terjadi secara sadar; (2) bersifat kontiniu; (3) bersifat aktif dan pasif; (4) tidak bersifat sementara; (5) bertujuan dan terarah; (6) mencakup seluruh aspek tingkah laku. Henry E. Garret (dalam Sagala, 2003), berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Lester D. Crow (dalam Sagala, 2003) mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang dipelajarinya, maka belajar seperti disebut "*rote learning*". Kemudian jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "*overlearning*".

Bertitik tolak dari pandangan sejumlah ahli tersebut mengenai belajar, meskipun diantara mereka ada perbedaan mengenai pengertian belajar, namun secara eksplisit

¹ Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 10

maupun implisit diantara para ahli tersebut terdapat kesamaan maknanya, yaitu definisi maupun konsep belajar itu selalu menunjukkan kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Hal-hal pokok dalam pengertian belajar adalah belajar itu membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan, perubahan itu karena usaha yang disengaja. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

B. Beberapa Teori Tentang Belajar²

Pada mulanya teori-teori belajar dikembangkan oleh para ahli psikologi dan dicobakan tidak langsung kepada manusia di sekolah, melainkan menggunakan percobaan dengan binatang. Mereka beranggapan bahwa hasil percobaannya akan dapat diterapkan pada proses belajar-mengajar untuk manusia. Pada tingkat perkembangan berikutnya, baru para ahli mencurahkan perhatiannya pada proses belajar-mengajar untuk atau manusia di sekolah. Penelitian-penelitiannya yang tertuang dalam berbagai teori yang berbagai macam jenisnya, ada yang mereka sebut dengan: *Programmed text*, *Teaching Machiness*, *Association theory* dan lain-lain. Teori-teori ini kemudian dapat berkembang pada suatu stadium yang berdasar atas prinsip Conditioning, yakni pembentukan laubungan antara stimulus dan respons.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka kegiatan belajar itu cenderung diketahui sebagai suatu proses psikologis, terjadi di dalam diri seseorang. Oleh karena itu, sulit diketahui dengan pasti bagaimana terjadinya. Karena prosesnya begitu kompleks, maka timbul beberapa teori tentang belajar. Dalam hal ini secara global ada tiga teori yakni, teori Ilmu Jiwa Daya, Ilmu Jiwa Gestalt dan Ilmu Jiwa Asosiasi.

1. Teori Belajar Menurut Ilmu Jiwa Daya

Menurut teori ini, jiwa manusia terdiri dan bermacam macam daya. Masing-masing daya dapat dilatih dalam rangka untuk memenuhi fungsinya. Untuk melatih suatu daya itu dapat digunakan berbagai cara atau bahan. Sebagai contoh untuk melatih daya ingat dalam belajar misalnya dengan menghafal kata-kata atau angka, istilah-istilah asing. Begitu pula untuk daya-daya yang lain. Yang penting dalam hal ini bukan penguasaan bahan atau materinya, melainkan hasil dan pembentukan dan daya-daya itu. Kalau sudah demikian, maka seseorang yang belajar itu akan berhasil.

2. Teori Belajar Menurut Ilmu Jiwa Gestalt

Teori ini berpandangan bahwa keseluruhan lebih penting dan bagian-bagian/unsur. Sebab keberadaannya keseluruhan itu juga lebih dulu. Sehingga dalam kegiatan belajar bermula pada suatu pengamatan. Pengamatan itu penting di lakukan secara menyeluruh. Tokoh penting yang merumuskan penerapan dan kegiatan pengamatan ke kegiatan belajar itu adalah Koffica. Dalam mempersoalkan belajar, Koffka berpendapat bahwa hukum-hukum organisasi dalam pengamatan itu berlaku/bisa diterapkan dalam kegiatan belajar. Hal ini berdasarkan kenyataan bahwa

² Sardiman A.M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), h. 29

belajar itu pada pokoknya yang terpenting adalah penyesuaian pertama, yakni mendapatkan respons yang tepat. Karena penemuan respons yang tepat tergantung pada kesediaan diri si subjek belajar dengan segala panca indranya. Dalam kegiatan pengamatan keterlibatan semua panca indra ifli sangat diperlukan. Menurut cara global teori ini memang mudah atau sukarnya suatu pemecahan Gestalt dan masalah itu tergantung pada pengamatan.

Menurut aliran teori belajar itu, seseorang belajar jika mendapatkan *insight*. *Insight* ini diperoleh kalau seseorang melihat hubungan tertentu antara berbagai unsur dalam bermacam situasi tertentu. Adapun timbulnya *insight* itu tergantung lam rangka hal-hal berikut:

- a. Kesanggupan : Maksudnya kesanggupan atau kemampuan inteligensja individu.
- b. Pengalaman : Karena belajar, berarti akan mendapatkan pengalaman dan pengalaman itu mempermudahnya munculnya *insight*.
- c. Taraf kompleksitas dari suatu situasi : Semakin kompleks semakin sulit
- d. Latihan : Dengan banyak latihan akan dapat mempertinggi kesanggupan memperoleh *insight*, dalam situasi-situasi yang bersamaan yang telah dilatih.
- e. Trial and eror : Sering seseorang tidak dapat meluskan memecahkan suatu masalah. Baru setelah mengadakan percobaan-percobaan, seseorang dapat menemukan hubungan berbagai unsur dalam problem itu, sehingga akhirnya menemukan *insight*.

Dan aliran ilmu jiwa Gestalt/keseluruhan ini memberikan beberapa prinsip belajar yang penting, antara lain:

- a. manusia bereaksi dengan lingkungannya secara keseluruhan, tidak hanya secara intelektual tetapi juga secara fisik, emosional sosial dan sebagainya;
- b. belajar adalah penyesuaian din dengan lingkungan;
- c. manusia berkembang sebagai keseluruhan sejak dan kecil sampai dewasa, lengkap dengan segala aspek-aspeknya;
- d. belajar adalah perkembangan ke arah diferensiasi yang lebih luas;
- e. belajar hanya berhasil, apabila tercapai kematangan untuk memperoleh *insight*,
- f. tidak mungkin ada belajar tanpa ada kemauan untuk belajar, motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seluruh organisme;
- g. belajar akan berhasil kalau ada tujuan;
- h. belajar merupakan suatu proses bila seseorang itu aktif, bukan ibarat suatu bejana yang diisi.

Belajar menurut Ilmu Jiwa Gestalt, juga sangat menguntungkan untuk kegiatan belajar memecahkan masalah. Hal ini tampaknya juga relevan dengan konsep Leon belajar yang diawali dengan suatu pengamatan. Belajar memecahkan masalah diperlukan juga suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian bagaimana seseorang itu dapat memecahkan masalah. Menurut J. Dewey ada lima langkah dalam upaya pemecahan, yakni:

- a. Realisasi adanya masalah. Jadi harus memaharni apa masalahnya dan juga harus dapat merumuskan.
- b. Mengajukan hipotesis, sebagai suatu jalan yang mungkin memberi arah pemecahan masalah.

- c. Mengumpulkan data atau informasi, dengan bacaan atau sumber-sumber lain.
- d. Menilai dan mencobakan usaha pembuktian hipotesis dengan keterangan-keterangan yang diperoleh.
- e. Mengambil kesimpulan, membuat laporan atau berbuat sesuatu dengan hasil pemecahan soal itu.

3. Teori Belajar Menurut Ilmu Jiwa Asosiasi

Ilmu Jiwa Asosiasi berprinsip bahwa keseluruhan itu sebenarnya terdiri dan penjumlahan bagian-bagian atau unsur-unsurnya. Dan aliran ini ada dua teori yang sangat terkenal, yakni: *Teori Konektionisme* dan *Thomdike* dan *Teori Conditioning* dan Pavlov.

a. Teori Konektionisme.

Menurut Thorndike, dasar dan belajar itu adalah asosiasi antara kesan panca indra (sense impresion) aktif, dengan impuls untuk bertindak (impuls to action). Asosiasi yang demikian ini dinamakan "connecting". Dengan kata lain, belajar adalah pembentukan hubungan antara Hal stimulus dan respons, antara aksi dan reaksi. Antara stimulus dan respons ini akan terjadi suatu hubungan yang erat kalau sering dilatih. Berkat latihan yang terus-menerus, hubungan antara stimulus dan respons itu akan menjadi terbiasa, otomatis. Mengenai hubungan stimulus dan respons tersebut, Thomdike mengemukakan beberapa prinsip atau apa hukum di antaranya sebagai berikut:

- *Law of effect.*

Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat, kalau disertai dengan perasaan senang atau puas, dan sebaliknya kurang erat atau bahkan bisa lenyap kalau disertai perasaan tidak senang. Karena itu adanya usaha membesarkan hati, memuji dan kegiatan reinforcement sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Hal ini akan lebih baik, sedang hal-hal yang bersifat menghukum akan kurang mendukung.

- *Law of multiple response.*

Dalam situasi problematis, kemungkinan besar respons yang tepat itu tidak segera tampak, sehingga individu yang belajar harus berulang kali mengadakan percobaan sampai respons itu muncul dengan tepat. Prosedur inilah yang dalam belajar lazim disebutnya dengan istilah trial and error. Tetapi kalau dikaji secara teliti, di dalam manusia menghadapi problema, alternatif-alternatif pemecahannya biasa dipilih, dikira-kira mana yang lebih tepat dan sesuai untuk menghasilkan pemecahan yang mengarah path pencapaian tujuan. Jadi tidak sekedar coba-coba seperti pada binatang (pada awal percobaan Thorndike dengan kucing). Oleh karena itu, istilah trial and error, lebih baik disebut dengan "discovering the right path to the objective".

- *Law of exercise atau Law of use and disuse.*

Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat kalau sering dipakai dan akan berkurang bahkan lenyap jika jarang atau tidak pernah digunakan. Oleh karena itu perlu banyak latihan, ulangan dan pembiasaan.

- *Law of assimilation atau Law of analogy.*

Seseorang dapat menyesuaikan diri atau memberi respons yang sesuai dengan situasi sebelumnya. Hukum-hukum yang dikemukakan Thorndike banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Namun perlu diingat, bahwa teori Konektionisme dengan hukum-hukumnya diterapkan dalam kegiatan belajar sebenarnya ada beberapa keberatan. Keberatan-keberatan dan teori ini antara lain:

- a. Belajar menurut teori ini bersifat mekanistik. Apabila ada stimulus, dengan sendirinya atau secara mekanis timbul respons. Latihan-latihan ujian, bahkan ulangan dan ujian para subjek didik banyak yang berdasarkan hal-hal semacam ini.
- b. Pelajaran bersifat *teacher centered*. Dalam hal ini error, guru aktif melatih dan menentukan apa yang harus diketahui subjek didik/siswa (guru memberi stimulus).
- c. Subjek didik/siswa menjadi pasif kurang terdorong untuk berpikir dan juga tidak ikut menentukan bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Siswa belajar menunggu datangnya stimulus dari guru.
- d. Teori ini lebih mengutamakan materi, yakni hanya memupuk pengetahuan yang diterima dan guru cenderung menjadi intelektualistis,

b. Teori Conditioning

Kalau seseorang mencium bau sate, air liur pun mulai keluar. Demikian juga kalau seseorang naik kendaraan di jalan raya, begitu lampu merah, berhenti. Bentuk kelakuan itu pernah dipelajari berkat conditioning. Bentuk kelakuan semacam ini pernah dipelajari oleh Pavlov dengan mengadakan percobaan dengan anjing. Tiap kali anjing itu diberi makan, lampu dinyalakan. Karena melihat makanan, air liurnya keluar. Begitu seterusnya hal itu dilakukan berkali-kali dan sering ingat, diulangi, sehingga menjadi kebiasaan. Karena sudah menjadi kebiasaan, maka pada suatu ketika lampu dinyalakan tetapi tidak diberi makanan, air liur anjing pun keluar.

Dalam praktik kehidupan sehari-hari pola seperti itu banyak terjadi. Seseorang akan melakukan sesuatu kebiasaan karena adanya sesuatu tanda. Misalnya anak sekolah mendengar lonceng, kemudian berkumpul, tentara akan mengerjakan atau melakukan segala sesuatu gerakan karena aba-aba dan komandannya, permainan sepak bola itu akan terhenti kalau mendengar bunyi peluit.

Teori ini kalau diterapkan dalam kegiatan belajar juga banyak kelemahannya. Kelemahan Kelemahan ini antara lain:

1. Percobaan dalam laboratorium, berbeda dengan keadaan sebenarnya.
2. Pribadi seseorang (cita-cita, kesanggupan, minat, emosi dan sebagainya) dapat memengaruhi hasil eksperimen.

3. Respons mungkin dipengaruhi oleh stimulus yang tak dikenal. Dengan kata lain, tidak dapat diramalkan lebih dulu, stimulus manakah yang menarik perhatian seseorang.
4. Teori ini sangat sederhana dan tidak memuaskan untuk menjelaskan segala seluk beluk belajar yang ternyata sangat kompleks itu.

Melihat ketiga teori belajar yang dirumuskan menurut Ilmu Jiwa Daya, Gestalt maupun Asosiasi, ternyata memang berbeda-beda. Namun demikian sebagai teori yang berkaitan dengan kegiatan belajar, ketiganya ada beberapa persamaannya. Persamaan itu antara lain mengakui adanya prinsip-prinsip berikut ini:

- a. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan faktor yang sangat penting.
- b. Dalam kegiatan belajar selalu ada halangan/kesulitan
- c. Dalam belajar melakukan aktivitas
- d. Dalam menghadapi kesulitan, sering terdapat kemungkinan bermacam-macam respons.

4. Teori Konstruktivisme

Di samping teori-teori tersebut, penting juga untuk diketahui mengenai "Teori Konstruktivisme". Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Von Glasersfeld menegaskan bahwa pengetahuan bukanlah suatu timan dan kenyataan. Pengetahuan bukan gambaran dan dunia kenyataan yang ada. Tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dan suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Secara sederhana konstruktivisme itu beranggapan bahwa pengetahuan kita merupakan konstruksi dan kita yang mengetahui sesuatu. Pengetahuan itu bukanlah suatu fakta yang tinggal ditemukan, melainkan suatu perumusan yang diciptakan orang yang sedang mempelajarinya. Jadi seseorang yang belajar itu membentuk pengertian. Bettencourt (1989) menyimpulkan bahwa konstruktivisme tidak bertujuan mengerti hakikat realitas, tetapi lebih hendak melihat bagaimana proses kita menjadi tahu tentang sesuatu (lih. Paul Suparno, 1997). Menurut pandangan dan teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dan si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang. Sehubungan dengan itu, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar (Paul Suparno, 1927) yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dan apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- b. Konstruksi makna adalah proses yang terus-menerus Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
- c. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya

- d. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Jadi menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif di mana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dan sesuatu yang mereka pelajari. Sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut, maka proses mengajar, bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dan guru kesubjek belajar/siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan subjek belajar merekonstruksi sendiri pengetahuannya. Mengajar adalah bentuk partisipasi dengan subjek belajar dalam membentuk pengetahuan, dan membuat makna, mencari kejelasan dan menentukan justifikasi Prinsip penting, berpikir lebih bermaha daripada mempunyai jawaban yang benar atas sesuatu. Karena itu guru dalam hal ini berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar siswa.

Gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan dapat dirangkum sebagai berikut:³

1. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
2. Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
3. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Pengetahuan adalah *factum* (apa yang dibuat), *et verum* (apa yang diketahui), *conventuntur* (adalah konvertibel satu terhadap lainnya). Pengetahuan itu dikonstruksikan (dibangun), bukan dipersepsi secara langsung oleh indra. Semua pengetahuan, tidak peduli bagaimana pengetahuan itu didefinisikan, terbentuk di dalam otak manusia, dan subjek yang berpikir tidak memiliki alternatif selain mengonstruksi apa yang diketahuinya berdasarkan pengalamannya sendiri. Semua pikiran orang didasarkan pada pengalaman sendiri, sehingga bersifat subjektif. Pengetahuan menurut konstruktivisme bersifat subjektif, bukan objektif. Pengetahuan tidak pernah tunggal. Pengetahuan merupakan realitas plural. Pandangan ini berlawanan dengan pandangan realisme yang mengatakan bahwa “kebenaran itu ada di luar sana” dan oleh karenanya orang dapat mengobservasi realitas secara objektif. Realisme memandang bahwa pengetahuan adalah *datum* (apa yang ada), *et verum* (apa yang diketahui), *conventuntur* (adalah konvertibel satu terhadap lainnya). Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dan kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dan waktu ke waktu. Pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis, dan merupakan proses. Pemikiran ilmiah adalah proses konstruksi dan reorganisasi secara terus-menerus. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang ada di luar, tetapi ada dalam diri seseorang yang membentuknya. Setiap pengetahuan mengandaikan suatu interaksi dengan pengalaman. Tanpa interaksi dengan objek, seseorang tidak dapat mengonstruksi pengetahuan.

Berdasarkan pembentukannya atau pengonstruksinya, Piaget mengategorisasi pengetahuan menjadi tiga yaitu:

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h.30

1. Pengetahuan fisis
2. Pengetahuan matematis-logis
3. Pengetahuan sosial.

Pengetahuan fisis adalah pengetahuan yang dibentuk dan abstraksi langsung terhadap objek yang dipelajari. Pengetahuan matematis-logis adalah pengetahuan yang dibentuk dan ahstraksi berdasarkan koordinasi, relasi maupun penggunaan objek. Pengetahuan ini dihentuk dan perbuatan herpikir seseorang terhadap objek yang dipelajari. Pengetahuan yang didapat dapat disimbolkan menjadi suatu logika matematika murni. Pengetahuan sosial adalah pengetahuan yang dibentuk melalui interaksi seseorang dengan orang lain.

Menurut Paul Suparno, konstruksi pengetahuan Piaget bersifat personal. Asumsi dan Jean Piaget adalah dalam bahasa setiap individu terdapat egosentris. Dengan menggunakan bahasanya sendiri individu membentuk skema dan mengubah skema. Irtdivid sendiri yang mengonstruksi pengetahuan ketika berinteraksi dengan pengalaman dan objek yang dihadapi. Konstruktivisme sosial berasal dan Vygotsky. Asumsi Vygotsky adalah bahasa merupakan aspek sosial. Menurut nya pembicaraan egosentrik merupakan permulaan dan pembentukan inner speech (kemampuan bicara yang pokok) yang akan digunakan sebagai alat dalam berpikir. Menurut Vygotsky, inner speech berperan dalam pembentukan pengertian spontan. Pengertian spontan mempunyai dua segi suatu pengertian dalam dirinya sendiri dan pengertian untuk orang lain. Pengertian yang terakhir ini menjelaskan pengertian yang diletakkan dalam pembicaraan untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Dua pengertian itu membentuk ketegangan dialektik sejak awal. Individu terus berusaha untuk mengungkapkan pengertian mereka dengan simbol yang sesuai untuk berkomunikasi dengan orang lain. Vygotsky membedakan antara pengertian spontan dan pengertian ilmiah. Pengertian spontan adalah pengertian yang didapatkan dan pengalaman sehari-hari. Pengertian ini tidak terdefiniskan dan terangkai secara sistematis logis. Pengertian ilmiah adalah pengertian yang didapat dan kelas. Pengertian ini adalah pengertian formal yang terdefiniskan secara logis dalam suatu sistem yang lebih luas.

Dalam proses belajar terjadi perkembangan dan pengertian spontan ke ilmiah. Menurut Vygotsky pengertian ilmiah tidak datang dalam bentuk yang jadi pada seorang anak. Pengertian itu mengalami perkembangan. Ini tergantung pada tingkat kemampuan anak untuk menangkap suatu model pengertian yang lebih ilmiah. Dalam proses belajar, kedua pengertian tersebut saling berelasi dan saling memengaruhi. Pengertian ilmiah seakan bekerja ke bawah, yaitu menekankan logika kepada pikiran anak, sehingga pengertian yang spontan diangkat atau dianalisis secara lebth ilmiah. Sementara, pengertian spontan seakan bekerja ke atas, yaitu berusaha bertemu dengan pengertian yang lebih ilmiah dan membiarkan diri menerima segi logis formal dan pengertian ilmiah tersebut. Dengan deniikian semakin orang belajar, ia akan semakin mengangkat pengertiannya menjadi pengertian ilmiah. Vygotsky menggunakan istilah **Zo-ped** yaitu suatu wilayah tempat bertemu antara pengertian spontan anak dengan pengertian sistematis, logis orang dewasa. Wilayah ini berbeda dan setiap anak dan ini menunjukkan kemampuan anak dalam menangkap logika dan pengertian ilmiah.

Dikotomi konstruktivisme sosiokulturalisme dan personal seolah ada konflik di antara keduanya. Dikotomi itu berpangkal pada persoalan siapa yang mengonstruksi pengetahuan. Apakah belajar sebagai proses pengaturan kognitif seseorang secara

sendiri atau lebih merupakan proses inkulturasi dalam masyarakat. Apakah proses konstruksi pengetahuan terjadi secara pribadi atau lebih bersifat sosio-kultural?

Menurut Paul Suparno kedua perspektif itu sama-sama mengimplikasikan pentingnya keaktifan peserta didik dalam belajar. Keduanya menekankan pada tindakan terhadap objek. Hanya saja yang satu lebih menekankan pentingnya keaktifan individu dalam melakukan tindakan terhadap objek, sedangkan yang lain lebih menekankan pentingnya lingkungan sosial-kultural dalam melakukan tindakan terhadap objek. Perbandingan antara teori Jean Piaget dan Vygotsky menurut Santrock sebagai berikut:

TOPIK	JEAN PIAGET	VYGOTSKY
KONTEKS SOSIOKULTURAL	Sedikit penekanan	Penekanan kuat
KONSTRUKTIVISME	Konstruktivis kognitif	Konstruktivitis sosial
TAHAPAN	Penekanan perkembangan kognitif (sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal)	Kurang menekankan perkembangan kognitif
PROSES KONSTRUKSI	Sekemata, asimilasi, akomodasi, equilibrasi	Zo-Ped, bahasa, dialog adalah alat dari kultur
PERAN BAHASA	Perkembangan kognitif menentukan bahasa	Bahasa memainkan peranan kuat dalam membentuk pemikiran
PERAN PENDIDIKAN	Pendidikan memperbaiki keterampilan kognitif peserta didik	Pendidikan memainkan peran sentral, membantu peserta didik mempelajari alat-alat kultur
IMPLIKASI PENGAJARAN	Guru sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk menemukan pengetahuan	Guru sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar bersama guru, teman, dan para ahli

Sumber: Santrock, John W., *Psikologi Pendidikan*.

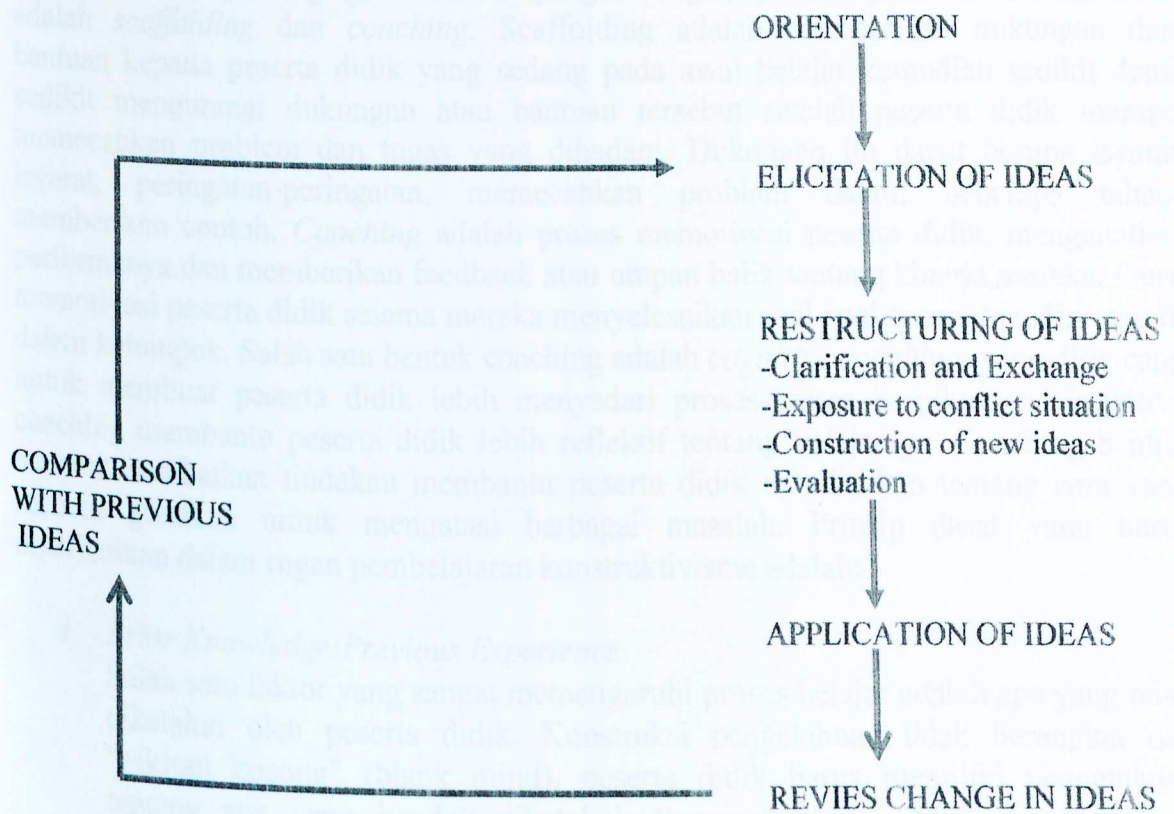
Cara mengajar guru sangat dipengaruhi oleh penahamannya tentang pembelajaran. Selama ini prinsip-prinsip teori belajar behaviorisme amat mendominasi pemahaman guru perihal tersebut. Cara mengajar guru telah lama terpolakan dalam pemikiran *behaviorisme*. Mendekonstruksi *mindset* guru dan cara-cara mengajar berdasarkan behaviorisme ke cara-cara mengajar berbasis konstruktivisme tentu bukan pekerjaan mudah. Analisis komparatif terhadap keduanya kiranya dapat membantu upaya pendekonstruksian tersebut.

Brooks dan Brooks memberikan perbandingan menarik antara kelas konstruktivisme dan tradisional sebagai berikut:

KONSTRUKTIVISME	TRADISIONAL
Kegiatan belajar bersandar pada materi <i>hands-on</i>	Kegiatan belajar bersandar pada <i>text-books</i>
Presentasi materi dimulai dengan keseluruhan kemudian pindah ke bagian-bagian	Perenstasi meteri dimulai dengan bagian-bagian, kemudian pindah keseluruhan
Menekankan pada ide-ide besar	Menekankan pada keterampilan-keterampilan dasar
Guru mengikuti pertanyaan peserta didik	Guru mengikuti kurikulum yang pasti
Guru menyiapkan lingkungan belajar dimana peserta didik dapat menemukan pengetahuan	Guru mempresentasikan informasi kepada peserta didik
Guru berusaha membuat peserta didik mengungkapkan sudut pandang dan pemahaman mereka sehingga mereka dapat memahami pembelajaran mereka	Guru berusaha membuat peserta didik memberikan jawaban yang "benar"
Assesmen diintegrasikan dengan belajar mengajar melalui portofolio dan observasi	Assesmen adalah kegiatan tersendiri dan terjadi melalui testing

Konstruktivisme beraksentuasi belajar sebagai proses operatif, bukan figuratif. Belajar operatif adalah belajar memperoleh dan menemukan struktur pemikiran yang lebih umum yang dapat digunakan pada bermacam-macam situasi. Belajar operatif tidak hanya menekankan pada pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang "apa"), namun juga pengetahuan struktural (pengetahuan tentang "mengapa") serta pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang "bagaimana"). Belajar figuratif adalah belajar memperoleh pengetahuan dan penambahan pengetahuan. Konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Belajar bukan sekadar mempelajari teks-teks (tekstual), terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual. Selain menekankan pada belajar operatif dan autentik, konstruktivisme juga memberikan kerangka pemikiran belajar sebagai proses sosial atau belajar kolaboratif dan kooperatif. Belajar merupakan hubungan timbal balik dan fungsional antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, serta kelompok dan kelompok. Singkatnya, belajar adalah interaksi sosial. Secara sosiologis, pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka saat mereka bertemu dengan pemikiran orang lain dan saat mereka berpartisipasi dalam pencarian pemahaman bersama. Proses intersubjektif memberikan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran peserta

didik. Kata kunci belajar kolaboratif dan kooperatif adalah *purposeful talk* yaitu percakapan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik menelaah, mengelaborasi, mengakses, dan membangun pengetahuannya di dalam konteks sosial. *Purpose talk* merupakan proses intersubjektif yang berperan besar dalam pengobjektivikasian pengetahuan secara sosial. Dengan cara ini, pengalaman dalam konteks sosial memberikan mekanisme penting bagi perkembangan pemikiran peserta didik. Pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan belajar artikulasi. Belajar artikulasi adalah proses mengartikulasikan ide, pikiran, dan solusi. Belajar tidak hanya mengonstruksikan makna dan mengembangkan pikiran, namun juga memperdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide. Implikasi konstruktivisme dalam pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



1. **Orientasi** merupakan fase untuk memberi kesempatan kepada peserta didik memerhatikan dan mengembangkan motivasi terhadap topik materi pembelajaran.
2. **Elicitasi** merupakan fase untuk membenatu peserta didik menggali ide-ide yang dimilikinya dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan atau menggambarkan pengetahuan dasar atau ide mereka melalui poster, tulisan yang dipresntasikan kepada selutih peserta didik.
3. **Restrukturisasi ide** dalam hal ini peserta didik melakukan kiarifikasi ide dengan cara mengontraskan ide-idenya dengan ide orang lain atau teman melalui diskusi. Berhadapan dengan ide-ide lain seseorang dapat terangsang untuk merekonstruksi gagasannya, kalau tidak cocok. Sebaliknya menjadi lebih yakin jika gagasannya cocok. Membangun ide baru hal ini terjadi jika dalam diskusi idenya bertentangan dengan ide lain atau idenya tidak dapat menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang diajukan teman-temannya. Mengevaluasi ide barunya dengan eksperimen. Jika dimungkinkan, sebaiknya gagasan yang baru dibentuk itu diuji dengan suatu percobaan atau persoalan yang baru.

4. **Aplikasi ide** dalam langkah ini ide atau pengetahuan yang telah dibentuk peserta didik perlu diaplikasikan pada bermacam-macam situasi yang dihadapi. Hal ini akan membuat pengetahuan peserta didik lebih lengkap bahkan lebih rinci.
5. **Reviu** dalam fase ini memungkinkan peserta didik mengaplikasikan pengetahuannya pada situasi yang dihadapi sehari-hari, merevisi gagasannya dengan menambah suatu keterangan atau dengan cara mengubahnya menjadi lebih lengkap. Jika hasil reviu kemudian dibandingkan dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki, maka akan memunculkan kembali ide-ide (elicitasi) pada diri peserta didik.

Peran penting guru dalam pengembangan pembelajaran konstruktivisme adalah *scaffolding* dan *coaching*. *Scaffolding* adalah memberikan dukungan dan bantuan kepada peserta didik yang sedang pada awal belajar kemudian sedikit demi sedikit mengurangi dukungan atau bantuan tersebut setelah peserta didik mampu memecahkan problem dan tugas yang dihadapi. Dukungan itu dapat berupa isyarat isyarat, peringatan-peringatan, memecahkan problem dalam beberapa tahap, memberikan contoh. *Coaching* adalah proses memotivasi peserta didik, menganalisis performanya dan memberikan feedback atau umpan balik tentang kinerja mereka. Guru memotivasi peserta didik selama mereka menyelesaikan soal-soal secara mandiri atau di dalam kelompok. Salah satu bentuk *coaching* adalah *cognitive coaching*, yang dirancang untuk membuat peserta didik lebih menyadari proses-proses berpikirnya. *Cognitive coaching* membantu peserta didik lebih reflektif tentang belajarnya. *Coaching* bentuk tersebut melibatkan tindakan membantu peserta didik memikirkan tentang cara yang mereka gunakan untuk mengatasi berbagai masalah. Prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam rancangan pembelajaran konstruktivisme adalah:

1. *Prior Knowledge/Previous Experience*

Salah satu faktor yang sangat memengaruhi proses belajar adalah apa yang telah diketahui oleh peserta didik. Konstruksi pengetahuan tidak berangkat dari "pikiran kosong" (blank mind), peserta didik harus memiliki pengetahuan tentang apa yang hendak diketahui. Pengetahuan ini disebut pengetahuan awal/dasar (*prior knowledge*).

2. *Conceptual-Change Process*

Proses perubahan konseptual (*conceptual-change process*) merupakan proses pemikiran yang terjadi pada diri peserta didik ketika peta konsep yang dimilikinya di hadapkan dengan situasi dunia nyata. Dalam proses ini peserta didik melakukan analisis, sintesis, berargumentasi, mengambil keputusan, dan menarik kesimpulan sekalipun bersifat tentatif. Konstruksi pengetahuan yang dihasilkan bersifat *via blutas* artinya konsep yang telah terkonstruksi bisa jadi tergeser oleh konsep lain yang lebih dapat diterima. Konstruksi pengetahuan membutuhkan kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, kemampuan membandingkan, kemampuan mengambil keputusan (*justifikasi*) mengenai persamaan dan perbedaan serta kemampuan lebih menyukai yang satu daripada yang lain.

5. Teori Perilaku⁴

Penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan tidak serta merta dapat dilakukan jika peserta didik belum memiliki *stock of knowledge* atau *prior knowledge* dari hal yang sedang dipelajarinya. Pemberian pengalaman belajar sebagai *previous experince* sangat dibutuhkan. Teori behavioristik memiliki andil besar terhadap hal tersebut. proposisi-proposisi behavioristik menjadi landasan logis pengorganisasian pembelajaran yang beraksentuasi pada terbentuknya *prior knowledge*.

Teori perilaku berakar pada pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respons). Pembelajaran merupakan proses pelaziman (pembiasaan). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan.

Teori perilaku sering disebut stimulus-respons (S-R) psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan atau reinforcement dan lingkungan. Dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan erat antara reaksi-reaksi behavioral dengan stimulinya. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

Perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Menurut behaviorisme, perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana peserta didik membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku.

Ciri teori perilaku adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil; menekankan peranan lingkungan; mementingkan pembentukan reaksi atau respons; menekankan pentingnya latihan; mementingkan mekanisme hasil belajar; dan mementingkan peranan kemampuan. Hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

Teori belajar behavioral dibedakan menjadi pengondisian/pelaziman klasik dan pengondisian/pelaziman operan. Pengondisian kiasik adalah tipe pembelajaran di mana suatu organisme belajar mengaitkan atau mengasosiasikan stimuli. Pengondisian operan adalah tipe pembelajaran dimana konsekuensi-konsekuensi dan perilaku menghasilkan perubahan dalam probabilitas perilaku itu akan diulangi. Terpenting bagi pengondisian klasik perwujudan suatu perilaku adalah rangsangannya atau stimulinya. Terpenting bagi pengondisian operan adalah bagaimana peserta didik memberikan tindak balas terhadap rangsangan tersebut.

Tokoh-tokoh teori perilaku yang tergolong dalam pengondisian kiasik adalah Ivan Petrovich Pavlov, JB. Watson, dan Edwin Guthrie. Tokoh-tokoh teori perilaku yang termasuk dalam pengondisian operan adalah Edward Lee Thorndjke dan Skinner. Beberapa pemikiran tokoh-tokoh teori perilaku dijabarkan sebagai berikut:

⁴ Ibid, h.16

a. Ivan Petrovjch Pavlov, JB Watson, dan Edwin Guthrie

Pavlov mengadakan percobaan laboratoris terhadap anjing. Dalam percobaan ini anjing diberi stimulus berserat sehingga terjadi reaksi berserat pada anjing. Contoh situasi percobaan tersebut pada manusia adalah bunyi bel di kelas untuk penanda waktu tanpa disadari stimuli itu menyebabkan proses penandaan sesuatu terhadap bunyi-bunyian. Melalui berbagai bunyi bel ternyata individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respons yang diinginkan. Sementara individu tidak sadar dikendalikan oleh stimulus dan luar. Belajar menurut teori ini adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat syarat yang menimbulkan reaksi. Terpenting dalam belajar menurut teori ini adalah adanya latihan dan pengulangan.

JB. Watson mengemukakan dua prinsip dasar dalam pelaziman yaitu prinsip kekerapan dan kebaruan. Prinsip kekerapan menyatakan bahwa makin kerap individu bertindak balas terhadap suatu rangsangan, apabila kelak muncul lagi rangsangan itu, maka akan lebih besar kemungkinan individu memberikan tindak balas yang sama terhadap rangsangan itu. Prinsip kebaruan menyatakan bahwa apabila individu membuat tindak balas yang baru terhadap rangsangan, maka apabila kelak muncul lagi rangsangan itu besar kemungkinan individu itu akan bertindak balas dengan cara yang serupa terhadap rangsangan itu.

Sumbangan teori Guthrie adalah *contiguity theory*. Konsep ini mengenai pembinaan dan perubahan kebiasaan. Guthrie mengemukakan ada 3 metode untuk mengubah kebiasaan (terutama kebiasaan buruk) yaitu metode ambang atau *the threshold method*, metode meletihkan atau *the fatigue response method*, dan metode ambang rangsangan tak serasi atau *the incompatible response method*. Metode ambang adalah metode mengubah tindak balas dengan menurunkan atau meningkatkan rangsangan secara berangsur. Metode meletihkan adalah menghilangkan tindak balas yang tidak diinginkan dengan menggalakkan individu mengulangi tindak balas itu sampai akhirnya ia letih. Metode rangsangan tak serasi yaitu dengan memasang rangsangan yang menimbulkan tindak balas yang tidak diinginkan.

b. Skinner

Skinner menganggap reinforcement merupakan factor penting dalam belajar. Reinforcement atau peneguhan diartikan sebagai suatu konsekuensi perilaku yang memperkuat perilaku tertentu. Ada dua macam peneguhan yaitu positif dan negatif. Peneguhan positif adalah rangsangan yang makin memperkuat atau mendorong suatu tindak balas. Peneguhan negatif ialah peneguhan yang mendorong individu untuk menghindari suatu tindak balas tertentu yang tidak memuaskan. Implikasi prinsip-prinsip behaviorisme pada kegiatan pembelajaran adalah:

1. Kegiatan belajar adalah belajar figuratif.
2. Belajar menekankan perolehan informasi dan penambahan informasi
3. Belajar merupakan proses dialog imperatif, bukan dialog interaktif.
4. Belajar bukan proses organik dan konstruktif melainkan proses mekanik.

5. Aktivitas belajar didominasi oleh kegiatan menghafal dan latihan.

6. Teori Belajar Kognitif

Dalam perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respons terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya. Belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar menurut teori kognitif adalah perseptual. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Konsep-konsep terpenting dalam teori kognitif selain perkembangan kognitif adalah adaptasi intelektual oleh Jean Piaget, discovery learning oleh Jerome Bruner, reception learning oleh Ausubel.

Paul Suparno menggambarkan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget sebagai berikut:

TAHAP	UMUR	CIRI POKOK PERKEMBANGAN
SENSORIMOTOR	0-2 tahun	Berdasarkan tindakan langkah demi langkah
PRAOPERASI	2-7 tahun	Penggunaan simbol/bahasa Tanda Konsep intuitif
OPERASI KONKRET	8-11 tahun	Pakai aturan jelas/logis Reversibel dan kekebalan
OPERASI FORMAL	11 tahun ke atas	Hipotesis Abstrak Deduktif dan induktif Logis dan Probabilitas

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi, dan *equilibration*. Skemata adalah struktur kognitif berupa ide, konsep, gagasan. Asimilasi ialah proses perubahan apa yang dipahamu sesuai dengan struktur kognitif (skemata) yang ada sekarang. Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi baru. *Equilibration* adalah pengaturan diri secara mekanis untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan akomodasi. Konsep perkembangan kognitif juga dikembangkan Jerome Bruner. Berangkat dan pemahaman bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap itu meliputi *enactive, iconic, dan symbolic*.

- a. Tahap *enactive* yaitu individu melakukan aktivitas dalam upayanya memaharni lingkungan sekitarnya. Memaharni dunia sekitarnya dengan pengetahuan motorik.
- b. Tahap *iconic* yaitu individu memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal. Memahami dunia sekitarnya dengan bentuk perumpamaan dan perbandingan.
- c. Tahap *symbolic* yaitu individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasangagasan abstrak yang sangat di pengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Memahami dunia sekitarnya melalui symbol simbol bahasa, logika, matematika dan sebagainya.

Singkatnya, perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi. Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasikanya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Penyusunan maten pelajaran dan penyajiannya dapat dimulai dan maten secara umum, kemudian secara berkala kembali mengajarkan maten yang sama dalam cakupan yang lebih rinci.

Perkembangan kognitif yang digambarkan oleh Bruner merupakan proses *discovery learning* (belajar penemuan), yaitu penemuan konsep. Penemuan konsep berbeda dengan pemahaman konsep. Pemahaman konsep yaitu tindakan memahami kategori atau konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya. Pembentukan konsep adalah tindakan membentuk kategori baru.

Jika Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang, maka Bruner menyatakan perkembangan bahasa besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol. Semakin matang individu dalam proses berpikirnya semakin dominan sistem simbolnya.

Seirama dengan pemikiran Bruner, David Ausubel mengemukakan belajar sebagai *reception learning*. Jika *discovery learning* menekankan pada pembelajaran induktif, maka *reception learning* merupakan pembelajaran deduktif. Salah satu konsep penting dalam *reception learning* adalah *advance organizer* sebagai kerangka konseptual tentang isi pelajaran yang akan dipelajari individu.

Advance organizer adalah statement perkenalan yang menghubungkan antara skemata yang sudah dimiliki oleh individu dengan informasi baru yang akan dipelajarinya. Fungsi *advance organizer* adalah memberi bimbingan untuk memahami informasi baru. *Advance organizer* dapat menjadi jembatan antara maten pelajaran atau informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki individu. Pemberian *advance organizer* bertujuan: (1) memberi arahan bagi individu mengetahui apa yang terpenting dan materi yang dipelajarinya; (2) memberi penguatan terhadap pengetahuan yang diperoleh/dipelajari. Teoretisi lainnya yang tergolong dalam teori kognitif adalah Albert Bandura. Meskipun teori belajar sosial dan Albert Bandura menekankan pada perubahan perilaku melalui peniruan, banyak para pakar tidak memasukkan teori ini sebagai bagian dan teori belajar behavioristik. Sebab, Albert Bandura menekankan pada peran penting proses

kognitif dalam pembelajaran sebagai proses membuat keputusan yaitu bagaimana membuat keputusan perilaku yang ditirunya menjadi perilaku miliknya. Pemikiran Albert Bandura dikenal pula dengan teori kognitif sosial.

Bagi Bandura, walaupun prinsip belajar cukup untuk menjelaskan dan meramalkan perubahan tingkah laku, prinsip itu harus memerhatikan dua fenomena penting yang diabaikan atau ditolak oleh paradigma behaviorisme. *Pertama*, Bandura berpendapat bahwa manusia dapat berpikir dan mengatur tingkah lakunya sendiri, sehingga mereka bukan semata-mata bidak yang menjadi objek pengaruh lingkungan. Sifat kausal bukan dimiliki sendirian oleh lingkungan, karena orang dan lingkungan saling memengaruhi. *Kedua*, Bandura menyatakan, banyak aspek fungsi kepribadian interaksi orang satu dengan orang lain. Teori belajar sosial dan Bandura, didasarkan pada konsep saling menentukan (reciprocal determinism), tanpa penguatan (beyond reinforcement) dan pengaturan diri/berpikir (self regulation/cognition) Determinan resiprokal adalah pendekatan yang menjelaskan tingkah laku manusia dalam bentuk interaksi timbal balik yang terus menerus antara determinan kognitif, behavioral dan lingkungan. Orang menentukan atau memengaruhi tingkah lakunya dengan mengontrol kekuatan lingkungan tetapi orang itu juga dikontrol oleh kekuatan lingkungan itu. Determinasi resiprokal adalah konsep penting dalam teori belajar sosial Bandura yaitu menjadi pijakan Bandura dalam memahami tingkah laku. Bandura memandang teori Skinner terlalu bergantung kepada reinforcement. Jika setiap unit respons sosial yang kompleks harus dipilah-pilah untuk direinforce satu persatu, bisa jadi orang malah tidak belajar apa pun. Menurut nya, reinforcement penting dalam menentukan apakah suatu tingkah laku akan terus terjadi atau tidak, tetapi itu bukan satu-satunya pembentuk tingkah laku. Orang dapat belajar melakukan sesuatu hanya dengan mengamati dan kemudian mengulangi apa yang dilihatnya. Belajar melalui observasi tanpa ada reinforcement yang terlibat, berarti tingkah laku ditentukan oleh antisipasi konsekuensi.

Teori belajar tradisional sering terhalang oleh ketidaksenangan atau ketidakmampuan mereka menjelaskan proses kognitif. Konsep Bandura menempatkan manusia sebagai pribadi yang dapat mengatur diri sendiri, memengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan menciptakan dukungan kognitif, mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri. Kemampuan berpikir simbolik menjadi sarana yang kuat untuk menangani lingkungan, misalnya dengan menyimpan pengalaman (dalam ingatan) dalam wujud verbal dan gambaran imajinasi untuk kepentingan tingkah laku pada masa yang akan datang. Pengaturan berpikir juga menggambarkan secara imajinatif hasil yang diinginkan pada masa yang akan datang dan mengembangkan strategi tingkah laku yang membimbing ke arah tujuan jangka panjang.

Perbedaan antara konsep pelaziman antara Pavlov, Skinner, dan Bandura diilustrasikan oleh Aiwisol sebagai berikut:

Gambar 1

Pelaziman menurut Pavlov

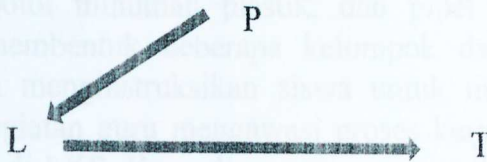
L atau lingkungan menjadi variabel penentu tingkah laku (T)



Gambar 2

Pelaziman menurut Skinner

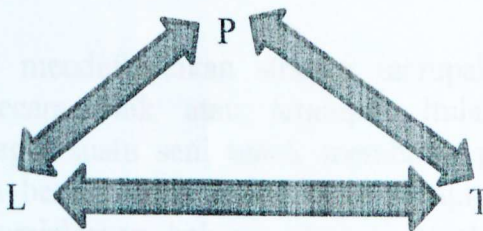
Pribadi (P) memengaruhi tingkah laku (T) melalui manipulasi lingkungan (L)



Gambar 3

Pelaziman menurut Bandura

Pribadi (P), Lingkungan (L) dan tingkah laku (T) saling memengaruhi



BAB II

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF

A. Perbedaan Strategi, Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Terkadang kita salah menempatkan istilah-istilah strategi, metode dan pendekatan. Adapula istilah teknik dan taktik, istilah apa pula itu? Disini, kita akan membahas dan memahami pengertian istilah-istilah tersebut.

Seorang guru dalam mengajar selalu menyuruh siswanya untuk membaca dan kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di buku. Atau dilain kesempatan guru menjelaskan semua materi pelajaran dengan detail kepada siswa sehingga siswa merasa bosan, disaat guru bertanya apakah siswa mengerti dan ada yang mau bertanya tidak seorang pun yang mengangkat tangannya untuk bertanya. Guru menginginkan siswanya aktif dalam belajar sehingga proses pembelajaran di kelas terasa menyenangkan maka guru merubah mengajarnya, guru menginstruksikan kepada siswa untuk membawa balon, botol minuman plastik, dan pipet pada materi respirasi. Keesokan harinya guru membentuk beberapa kelompok dan memberikan lembar kegiatan siswa (LKS) dan menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah yang tertera di LKS. Disetiap kegiatan guru mengawasi proses kerja yang dilakukan siswa sampai pada akhir kegiatan di LKS. Kemudian guru mempersilahkan siswa yang ingin bertanya perihal yang dikerjakan siswa dan mempersentasikan dari hasil kerja mereka.

Dari cerita diatas yang mana pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik? Untuk lebih jelasnya kita lihat pengertian dibawah ini.

1. Strategi

MacDonald (1968) mendefenisikan strategi merupakan suatu seni untuk melaksanakan sesuatu secara baik atau terampil. Itulah sebabnya, strategi pembelajaran dipakai sebagai suatu seni untuk membawa peserta didik kedalam suasana pembelajaran dan berada pada posisi yang menguntungkan⁵. Sedangkan menurut Kemp (1995) menjelaskan bahawa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat tersebut, Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa⁶. Dalam cerita diatas yang termasuk strategi adalah siswa menemukan sendiri masalah dan mencari jawaban atas pertanyaan yang mereka kemukakan atau dalam istilahnya disebut *Inkuiri*, strateginya adalah strategi *Inkuiri*



⁵ Haidir & Salim, Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h.99

⁶ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran: Berorintasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Prenadamedia, 2013) h.126

2. Metode

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi⁷. dalam cerita diatas yang disebut metode adalah diskusi, tanya jawab dan eksperimen. Dimana siswa membuat sebuah alat peraga sederhana tentang jantung kemudian mempraktikkannya setelah selesai siswa dipersilahkan bertanya dan yang lain menjawab.

3. Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan dalam cerita diatas adalah pendekatan yang berpusat kepada siswa. Siswa dibiarkan terlibat banyak dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya mengarahkan dan sebagai fasilitator. Menurut Roy Killen (1998) mencatat bahwa ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat kepada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan *inkuiri* serta strategi pembelajaran induktif.⁸

4. Teknik

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Dalam cerita diatas guru mengawasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung termasuk teknik yang dilakukan guru agar tidak ada siswa yang bermain-main dalam kelompok belajarnya.

5. Taktik

Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Dengan demikian taktik sifanya lebih individual. Dalam hal ini, misalnya dua orang guru sama-sama menggunakan metode diskusi dalam situasi dan kondisi yang sama, sudah pasti mereka akan melakukannya secara berbeda.

B. Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Strategi Pembelajaran

Dalam memutuskan strategi apa yang baik dalam suatu materi, tentu saja banyak hal yang harus dipertimbangkan, jangan sampai strategi yang kita gunakan ternyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut ini beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan:⁹

1. Tujuan yang ingin dicapai;

- Tujuan pembelajaran berkenaan dengan aspek kognitif, afektif atau psikomotorik.
- Kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah.

⁷ Ibid h. 127

⁸ Ibid

⁹ Ibid h. 130

- Apakah memerlukan keterampilan akademis untuk mencapai tujuan tersebut?
- 2. Bahan atau materi pembelajaran
 - Apakah materi pelajaran berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?
 - Apakah mempelajari materi pelajaran itu memerlukan prasyarat tertentu atau tidak?
 - Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi tersebut?
- 3. Keadaan siswa
 - Strategi pembelajaran apakah sesuai dengan tingkat kematangan siswa?
 - Strategi pembelajaran apakah sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi siswa?
 - Strategi pembelajaran apakah sesuai dengan gaya belajar siswa?
- 4. Pertimbangan lainnya
 - Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?
 - Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
 - Apakah strategi itu memiliki nilai efektivitas dan efisiensi?

C. Pengertian Strategi Pembelajaran

Sebelum kita membahas tentang komponen-komponen strategi pembelajaran, kita harus tahu terlebih dahulu apa itu strategi pembelajaran.

Beberapa pendapat para ahli tentang strategi pembelajaran

Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional technology*), di antaranya sebagai berikut :

1. **Kozna** (1989) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
2. **Gerlack** dan **Ely** (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.
3. **Dick** dan **Carey** (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
4. **Gropper** (1990) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.¹⁰

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Dari beberapa pengertian strategi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi-materi pembelajaran tersebut, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.¹¹ Beberapa istilah yang hampir sama dengan strategi pembelajaran yaitu pendekatan, metode, teknik, atau taktik dalam pembelajaran. Pendekatan (*approach*) menetapkan arah umum atau lintasan yang jelas untuk pembelajaran yang mencakup komponen yang lebih tepat atau terperinci.

Strategi kadang-kadang dipahami sebagai keseluruhan rencana yang mengarahkan pengalaman belajar, seperti mata pelajaran, mata kuliah, atau modul. Strategi mencakup cara yang direncanakan oleh pengembang pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, strategi pembelajaran juga dipahami sebagai rencana khusus yang mengarahkan setiap bagian dari pengalaman belajar.¹²

a. Komponen Strategi Pembelajaran

Menurut **Dick** dan **Carey** (1978) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu :

1. Kegiatan pembelajaran pendahuluan

Kegiatan pembelajaran pendahuluan sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran secara keseluruhan memegang peranan penting.

Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara guru memperkenalkan materi pembelajaran materi pelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tertentu akan sangat memengaruhi motivasi belajar peserta didik, persoalan motivasi ekstrinsik ini menjadi sangat penting bagi peserta didik yang belum dewasa, sedangkan motivasi instrinsik sangat penting bagi peserta didik yang lebih dewasa karena kelompok yang lebih dewasa dapat lebih menyadari pentingnya kewajiban belajar serta manfaatnya bagi mereka.

Secara spesifik, kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat dilakukan melalui teknik-teknik berikut.

¹⁰Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, (Jakarta Raja Grafindo Persada), h. 1-2

¹¹Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan efektif*, (Jakarta Bumi Aksara, 2011), h:1-2

¹²Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta:Fajar Interpratama Mandiri, 2013), hal:206

- a. Jelaskan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dapat dicapai oleh semua peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan menyadari pengetahuan, keterampilan, sekaligus manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari pokok pembahasan tersebut. Demikian pula, perlu dipahami oleh guru bahwa dalam menyampaikan tujuan, hendaknya digunakan kata-kata dan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik.
- b. Lakukan apersepsi, berupa kegiatan yang merupakan jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Kegiatan ini dapat menimbulkan rasa percaya diri sehingga peserta didik terhindar dari rasa cemas dan takut menemui kesulitan atau kegagalan.

2. Penyampaian Informasi

Penyampaian informasi seringkali dianggap sebagai suatu kegiatan yang paling penting dalam proses pembelajaran, padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran. Artinya, tanpa adanya kegiatan pendahuluan yang menarik atau dapat memotivasi peserta didik dalam belajar maka kegiatan penyampaian informasi ini tidak menjadi berarti. Guru yang mampu menyampaikan informasi dengan baik, tetapi tidak melakukan kegiatan pendahuluan dengan mulus akan menghadapi kendala dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dalam kegiatan ini, guru juga harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang di hadapinya. Dengan demikian, informasi yang di sampaikan dapat diserap oleh peserta didik dengan baik. Beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam penyampaian informasi adalah urutan ruang lingkup dan jenis materi.

a. Urutan penyampaian

Urutan penyampaian materi pelajaran harus menggunakan pola yang tepat. Urutan materi yang dibreikan berdasarkan tahapan berpikir dari hal-hal yang bersifat konkret ke hal-hal yang bersifat abstrak atau dari hal-hal yang sederhana atau mudah dilakukan ke hal-hal yang lebih kompleks atau yang sulit dilakukan.

Selain itu, perlu juga diperhatikan apakah suatu materi harus disampaikan secara berurutan atau boleh melompat-lompat atau dibolak-balik, misalnya dari teori ke praktek atau dari praktek ke teori. Urutan penyampaian informasi yang sistematis akan memudahkan peserta didik cepat memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru.

b. Ruang lingkup materi yang disampaikan

Besar kecilnya materi yang disampaikan atau ruang lingkup materi sangat bergantung pada karakteristik peserta didik dan jenis materi yang dipelajari. Umumnya ruang lingkup materi sudah tergambar pada saat penentuan tujuan pembelajaran.

Hal ini perlu diperhatikan oleh guru dalam memperkirakan besar kecilnya materi adalah penerapan teori Gestalt. Teori tersebut menyebutkan bahwa bagian-bagian kecil merupakan satu kesatuan yang bermakna apabila dipelajari secara keseluruhan.

dan keseluruhan tidaklah berarti tanpa bagian-bagian kecil tadi. Atas dasar teori tersebut perlu dipertimbangkan hal-hal berikut :

- Apakah materi akan disampaikan dalam bentuk bagian-bagian kecil seperti dalam pembelajaran terprogram (*programmed instruction*).
- Apakah materi akan disampaikan secara global/keseluruhan dulu baru kebagian-bagian. Keseluruhan dijelaskan melalui pembahasan isi buku, selanjutnya bagian-bagian dijelaskan melalui uraian per bab.

c. Materi yang akan disampaikan

Materi pelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis materi yang berbentuk pengetahuan (fakta dan informasi yang terperinci), keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan, dan syarat-syarat tertentu), dan sikap (berisi pendapat, ide, saran, atau tanggapan) membedakan isi pelajaran menjadi 4 jenis, yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Dalam isi pelajaran ini terlihat masing-masing jenis pelajaran sudah pasti memerlukan strategi penyampaian yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam menentukan strategi pembelajaran, guru harus terlebih dahulu memahami jenis materi pelajaran yang akan disampaikan agar diperoleh strategi pembelajaran yang sesuai.

Contoh :

- Apabila peserta didik diminta untuk mengingat nama suatu objek, symbol, atau peristiwa, berarti materi tersebut berbentuk fakta sehingga alternatif strategi penyampaiannya adalah dalam bentuk ceramah atau Tanya jawab.
- Apabila peserta didik diminta menyebutkan suatu definisi atau menulis ciri khas dari suatu benda, berarti materi tersebut berbentuk konsep sehingga alternatif strategi penyampaiannya adalah dalam bentuk resitasi, penugasan, atau diskusi kelompok.
- Apabila peserta didik diminta mengemukakan hubungan antar beberapa konsep, atau menerangkan keadaan ataupun hasil hubungan antar berbagai konsep, berarti materi tersebut berbentuk prinsip sehingga alternatif strategi penyampaiannya adalah berbentuk diskusi terpimpin dan studi kasus.¹³

3. Partisipasi Peserta Didik

Berdasarkan prinsip student centered, peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar.

Hal ini dikenal dengan istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) yang diterjemahkan dari SAL (Student Active Training), yang maknanya adalah bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Terdapat beberapa hal penting yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik, antara lain :

¹³ Hamzah, Model, h.3-6

- Latihan dan praktik seharusnya dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu. Agar materi tersebut benar-benar terinternalisasi (relatif mantap dan termantapkan dalam diri mereka) maka kegiatan selanjutnya adalah hendaknya peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih atau mempraktikkan pengetahuan, sikap, atau keterampilan tersebut.

- Umpan Balik

Setelah peserta didik menunjukkan perilaku sebagai hasil belajarnya, maka guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil belajar tersebut. Melalui umpan balik yang diberikan oleh guru, peserta didik akan segera mengetahui apakah jawaban yang merupakan kegiatan yang telah mereka lakukan benar atau salah, tepat atau tidak tepat, atau ada sesuatu yang diperbaiki. Umpan balik dapat berupa penguatan positif dan penguatan negative. Melalui penguatan positif (baik, bagus, tepat sekali, dan sebagainya), diharapkan perilaku tersebut akan terus dipelihara atau ditunjukkan oleh peserta didik. Sebaliknya, melalui penguatan negative (kurang tepat, salah, perlu disempurnakan, dan sebagainya), diharapkan perilaku tersebut akan dihilangkan atau peserta didik akan melakukan kesalahan serupa.

4. Tes

Serangkaian tes umum yang digunakan oleh guru untuk mengetahui (a) apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan (b) apakah pengetahuan sikap dan keterampilan telah benar-benar dimiliki oleh peserta didik atau belum.

Pelaksanaan tes biasanya dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik melalui berbagai proses pembelajaran. Penyampaian informasi berupa materi pelajaran pelaksanaan tes juga dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktik.

- Di akhir kegiatan belajar setiap peserta didik dapat menyebutkan 4 dari 5 ciri makhluk hidup dengan benar. Standar keberhasilannya adalah apabila minimal peserta didik dapat menyebutkan 3 dari 5 ciri makhluk hidup atau tingkat penguasaan berkisar 80% - 85%.
- Soal tes objektif dengan 4 pilihan terdiri atas 20 nomor, peserta didik dianggap menguasai materi apabila ia dapat mengerjakan 80% - 85% soal dengan benar.

5. Kegiatan Lanjutan

Kegiatan yang dikenal dengan istilah *follow up* dari suatu hasil kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik oleh guru. Dalam kenyataannya, setiap kali setelah tes dilakukan selalu saja terdapat peserta didik yang berhasil dengan bagus atau diatas rata-rata, (a) hanya menguasai sebagian atau cenderung di rata-rata tingkat penguasaan yang diharapkan dapat dicapai, (b) peserta didik seharusnya menerima tindak lanjut yang berbeda sebagai konsekuensi dari hasil belajar yang bervariasi.¹⁴

¹⁴ Ibid hal 6-7

Dapat dilihat bahwa sebagai suatu system, proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi.

Menurut Wina Sanjaya (2006) menyebutkan bahwa komponen-komponen dalam proses pembelajaran tersebut adalah :¹⁵

a. Tujuan

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sstem 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. Adakah manusia yang hidup tanpa jantung? Tidak, bukan? Ya, jantung adalah komponen utama dalam tubuh manusia. Manusia masih bisa hidup tanpa memiliki tangan, tidak memiliki mata, tapi tidak akan dapat hidup tanpa jantung. Oleh karenanya, tujuan merupakan komponen pertama dan utama.

b. Materi pembelajaran

Isi atau materi pembelajaran 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. Dalam hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*subject centered teaching*).

Dalam kondisi 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 penyampaian materi yang ada di dalam buku. Namun demikian, dalam *setting* pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetisi, tugas, dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pembelajaran sebenarnya bisa diambil dari berbagai sumber.

c. Metode atau strategi pembelajaran

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimana pun lengkap dan jelas 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.

d. Media

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.

¹⁵ Sanjaya, Strategi, h.58

e. Evaluasi

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 sistem pembelajaran.

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

Proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya komponen-komponen yang mendukungnya. Komponen-komponen itu saling terkait dan mendukung satu dengan lainnya. Apabila salah satu dari komponen itu tidak ada atau tidak mendukung, maka dipastikan tujuan pendidikan akan sulit dicapai. Karena itulah, pendidikan dikatakan sebagai suatu system.

Secara umum, pendidikan dapat digambarkan sebagai kesatuan-kesatuan antar subsistem dan membentuk kesatuan yang utuh. System pendidikan ini memperoleh masukan dari supra system (masyarakat dan lingkungan) dan memberikan hasil atau keluaran bagi supra system tersebut. Subsistem yang membentuk system pendidikan antara lain: tujuan, pendidik, peserta didik, manajemen, struktur dan jadwal waktu belajar, materi, pelaksanaan atau pengelola, media dan sumber belajar, teknologi, fasilitas, kendali mutu, penelitian dan pembiayaan pendidikan.

Interaksi fungsional antar subsistem pendidikan itu di sebut dengan proses pendidikan. Proses pendidikan adalah proses transformasi atau perubahan kemampuan potensial peserta didik menjadi kemampuan nyata untuk meningkatkan taraf hidupnya baik fisik material maupun mental spiritual. Melalui proses pendidikan diperoleh hasil pendidikan. Hasil pendidikan adalah lulusan (output) yang sudah terdidik berdasarkan atau mengacu kepada tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Terkait dengan komponen-komponen yang membentuk proses pendidikan, Haidir Salim (2014) menyebutkan antara lain :

1. Tujuan

Tujuan menjelaskan mengenai apa yang hendak dicapai oleh system pendidikan. Komponen tujuan merupakan panduan dan acuan bagi seluruh kegiatan dalam system pendidikan.

2. Peserta didik

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran, melalui berbagai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

3. Pendidik

Pendidik merupakan anggota masyarakat yang mengendalikan diri untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyelenggaraan pendidikan. Pendidik juga merupakan tenaga kependidikan yang berkualifikasi pendidik, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

4. Kurikulum

Seperangkat rencana dan peraturan (berupa kegiatan dan pengalaman pengalaman belajar) mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu.

5. Manajemen

Manajemen merupakan semua kegiatan yang mendukung terciptanya proses pembelajaran didalamnya mengandung aktivitas merencanakan (Planning-P), mengorganisasikan (Organizing-O), melaksanakan (Actuating-A), dan mengawasi (Controlling-C). ini disebut dengan empat pilar pengelolaan kinerja professional pendidik.

6. Struktur dan jadwal waktu

Struktur dan jadwal waktu menjelaskan tentang cara pelaksanaan kegiatan dan pengaturan waktu untuk mencapai tujuan.

7. Materi

Materi atau bahan pembelajaran merupakan hal-hal yang pokok yang perlu disampaikan oleh pendidik dan dipahami oleh peserta didik yang membantu mengembangkan potensi dirinya. Materi pembelajaran ini di atur dalam seperangkat rencana sistematis yang dinamakan dengan kurikulum.

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada *content basedncurriculum*, akan tetapi juga harus berorientasi *applicative and generative based curriculum*.

8. Alat bantu, media dan sumber belajar

Media dipahami dengan semua alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Dengan menggunakan alat atau media dalam suatu pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya kegiatan belajar pada dirinya. Menggunakan media secara kreatif dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih banyak, dapat memahami apa yang dipelajarinya dengan baik dan meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan tujuan yang dicapai.

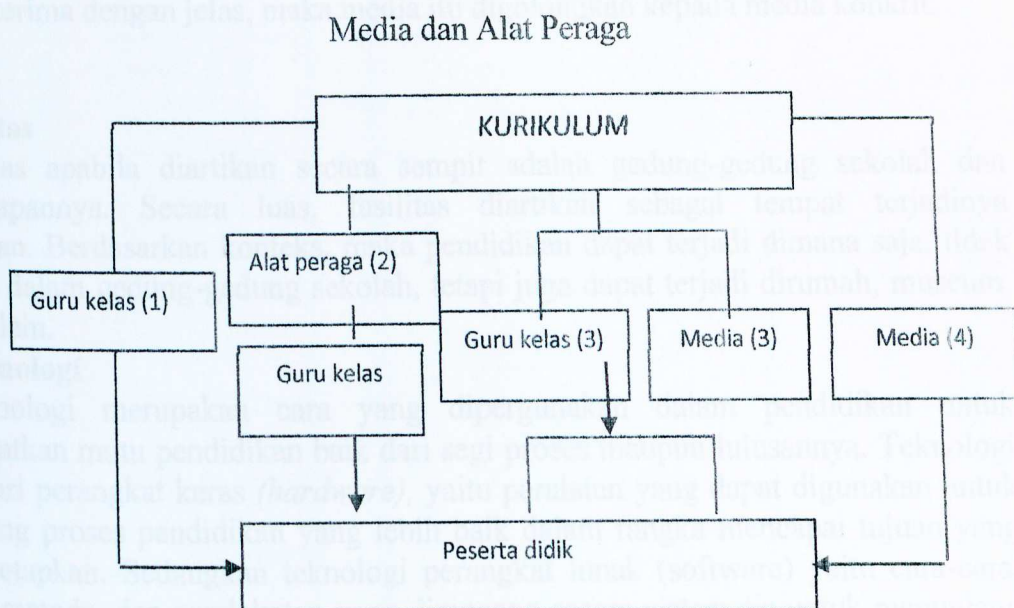
Pengertian media menurut beberapa rumusan, misalnya *association for educational and communication technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk penyaluran informasi. Sedangkan *national education association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Disamping itu Brown (1973) mengatakan bahwa media yang digunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional pengajaran.

Harus diingat pula bahwa tidak sama antara media dan alat bantu, meskipun fungsi keduanya sebagai alat penyaluran pesan (informasi) pelajaran.¹⁶

¹⁶ Salim, *Strategi*, h. 87- 90

Perbedaan media dan alat peraga dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar
Perbedaan Media dan Alat Peraga

Penjelasan

Pola (1)

Sumber belajar peserta didik hanya berupa orang asing saja. Guru atau dosen memegang kendali penuh atas terjadinya kegiatan pembelajaran.

Pola (2)

Sumber belajar berupa orang dibantu oleh sumber lain. Walaupun demikian dalam pola ini guru atau dosen masih memegang kendalin akan tetapi tidak mutlak karena ia dibantu oleh sumber lain.dalam pola ini sumber yang berfungsi sebagai alat bantu disebut dengan alat peraga.

Pola (3)

Sumber bersama-sama dengan sumber-sumber lain berdasarkan pembagian tanggung jawab.dala hal ini control terhadap kegiatan belajar mengajar dibagi bersama antara sumber manusia dan sumber lain. Dan sumber lain tersebut merupakan bagian yang integral dari seluruh kegiatan belajar mengajar. Dalam pola ini sumber lain disebut dengan media.

Pola (4)

Peserta didik hanya belajar dengan menggunakan satu sumber yang bukan manusia. Keadaan ini terjadi dalam suatu pengajaran melalui media. Dan sumber bukan manusia itu dinamakan dengan media. Ditinjau dari segi sifatnya, media dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu : abstrak dan konkrit. Keabstrakan dan kekonkritan suatu media ditentukan oleh kejelasan pada pesan yang disampaikan

menimbulkan berbagai penafsiran dan persepsi yang beragam, maka media itu digolongkan kepada media abstrak. Sebaliknya apabila pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, maka media itu digolongkan kepada media konkrit.

9. Fasilitas

Fasilitas apabila diartikan secara sempit adalah gedung-gedung sekolah dan perlengkapannya. Secara luas, fasilitas diartikan sebagai tempat terjadinya pendidikan. Berdasarkan konteks, maka pendidikan dapat terjadi dimana saja, tidak hanya di dalam gedung-gedung sekolah, tetapi juga dapat terjadi di rumah, museum, dan lain-lain.

10. Teknologi

Teknologi merupakan cara yang dipergunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari segi proses maupun lulusannya. Teknologi terdiri dari perangkat keras (*hardware*), yaitu peralatan yang dapat digunakan untuk menunjang proses pendidikan yang lebih baik dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan teknologi perangkat lunak (*software*) yaitu cara-cara, strategi, metode, dan pendekatan yang dirancang secara sistematis untuk menunjang proses pendidikan.

11. Kendali Mutu

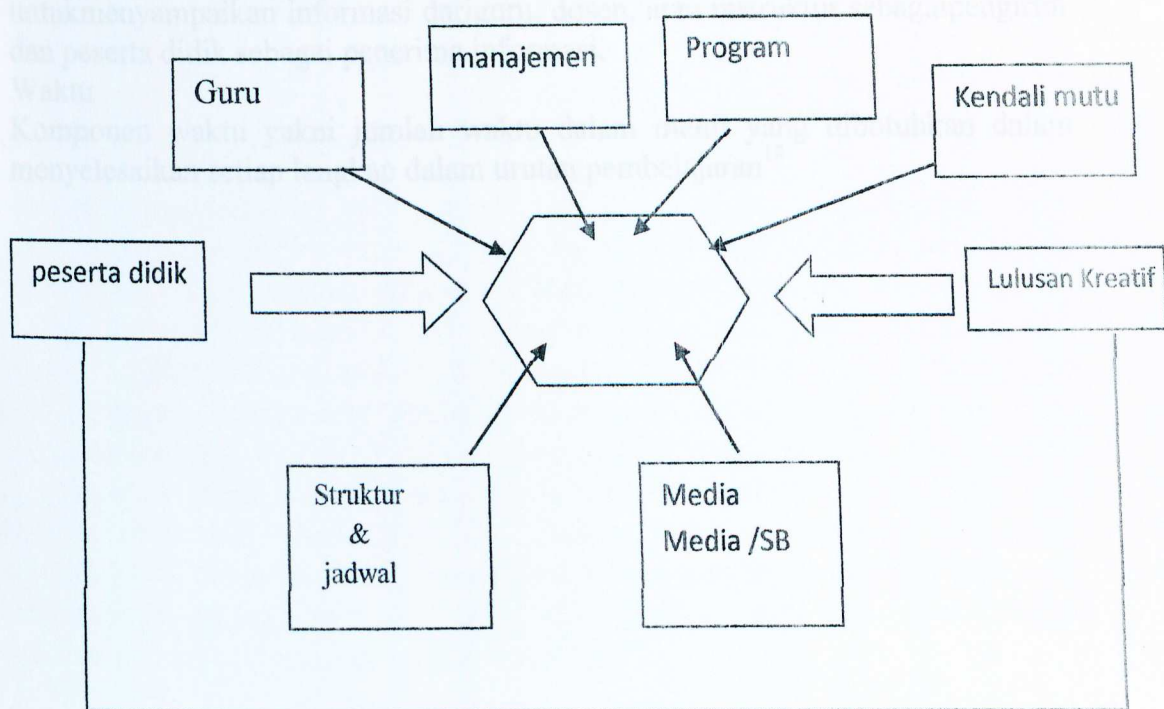
Kendali mutu mengacu kepada system nilai yang ada dalam masyarakat dan falsafah hidup bangsa. System nilai dan falsafah hidup bangsa menjadi standar untuk menyeleksi masukan yang menjadi input system, mengidentifikasi proses yang tepat, dan mengevaluasi hasil system pendidikan.

Pengendalian kualitas pendidikan berfungsi membina peraturan-peraturan pendidikan dan standar pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang dicita-citakan bersama.

12. Biaya Pendidikan

Biaya pendidikan merupakan komponen yang fungsinya sangat penting, meskipun tidak dapat menjamin dengan biaya pendidikan yang besar akan menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Dalam pemahaman teoritis boleh dikatakan benar, akan tetapi praktik di lapangan terkadang menunjukkan hal-hal yang sangat kontradiktif. Keefektivan biaya pendidikan yang besar akan lebih baik dibarengi dengan niat yang baik (*good will*) dari para pelaku pendidikan itu sendiri.

Berdasarkan uraian mengenai komponen-komponen yang mendukung keberlangsungan pendidikan sebagai sebuah proses, dapat digambarkan dibawah ini:



Feedback
Gambar.

Keterkaitan komponen, proses pendidikan, dan lulusan¹⁷

Secara terperinci, pembahasan mengenai strategi pembelajaran dapat dirujuk dari Supratman (2010: 208 – 238), yang membaginya dalam empat komponen utama, yaitu :

1. Urutan kegiatan pembelajaran

Komponen urutan kegiatan pembelajaran mencakup:

pertama, bagian pendahuluan yang terdiri atas tiga langkah, yakni :

- a. Penjelasan singkat isi pembelajaran
- b. Penjelasan tentang relevansi isi pembelajaran baru dengan pengalaman peserta didik, dan
- c. Penjelasan tentang tujuan pembelajaran.

kedua, bagian penyajian yang terdiri atas tiga langkah, yaitu:

- a. Uraian
- b. Contoh, dan
- c. Latihan.

Ketiga, bagian penutup yang terdiri atas dua langkah, yaitu :

- a. Tes formatif,
- b. Umpan balik dan tindak lanjut

2. Metode

Komponen metode pembelajaran juga dapat mencakup beberapa metode yang disesuaikan dengan langkah-langkah pada urutan kegiatan.

¹⁷ Ibid hal 90-93

3. Media

Komponen media pembelajaran yang merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru, dosen, atau instruktur sebagai pengirim dan peserta didik sebagai penerima informasi.

4. Waktu

Komponen waktu yakni jumlah waktu dalam menit yang dibutuhkan dalam menyelesaikan setiap langkah dalam urutan pembelajaran¹⁸

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara pribadi. Roy Killen (1998) memisahkan strategi ekspositori ini dengan istilah strategi pembelajaran langsung (direct instruction). Mengapa demikian? Karena di sini strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran sudah akan sudah jadi. Oleh karena itu strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur. Pada strategi ini bertutur adalah strategi "chalk and talk".¹⁸ Dalam strategi pembelajaran ekspositori disampaikan makna menggunakan bahasa guru menyalin ke bahasa belajar yang sudah dipersiapkan secara rapi, sistematis, dan lengkap sehingga siswa tinggal menyalin dan memahaminya secara teratur dan tertib.

Terdapat beberapa karakteristik strategi ekspositori. Pertama, strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan, bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam model strategi ini. Kedua, konsep ini sering sering mengaitkannya dengan ceramah. Ketiga, biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak meremehkan siswa untuk menulis ulang. Keempat, tujuan utama pembelajaran adalah pengetahuan tentang pembelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir, siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (teacher centered approach). Dalam pendekatan ini dalam strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara langsung dengan harapan materi pelajaran yang diuraikan itu dapat diaktualisasikan dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan membaca (reading) siswa. Metode pembelajaran dengan ini lebih menekankan kepada aspek hafalan.

Strategi pembelajaran ekspositori akan efektif jika guru:

- dapat akan menyampaikan bahan-bahan dari cara belajar langsung yang akan disampaikan siswa.
- Apabila guru menggunakan cara ini secara konvensional, maka model pembelajaran ini akan efektif jika siswa bisa menguasai bahan pembelajaran sehingga ia akan dapat mengungkapkannya kembali masalah dipelajari.

¹⁸Yaumi, Prinsip, h. 215

BAB III

JENIS STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Strategi Pembelajaran *Ekspositori*

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 pelajaran secara optimal. Roy Killen (1998) menamakan strategi ekspositori ini dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*). Mengapa demikian? Karena dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan istilah strategi "chalk and talk".¹⁹ Dalam strategi pembelajaran ekspositori Syamsudin Makmun mengemukakan bahwa guru menyajikan bahan dalam bentuk yang telah dipersiapkan secara rapi, sistematis, dan lengkap sehingga siswa tinggal menyimak dan mencernanya secara teratur dan tertib.²⁰

Terdapat beberapa karakteristik strategi ekspositori. Pertama, strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan, bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang mengidentikannya dengan ceramah. Kedua, 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 berfikir ulang. Ketiga, tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pembelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

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

Strategi pembelajaran ekspositori akan efektif manakala :

- Guru akan menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang akan dan harus dipelajari siswa.
- Apabila guru menginginkan agar siswa mempunyai gaya model intelektual tertentu, misalnya agar siswa bisa mengingat bahan pelajaran, sehingga ia akan dapat mengungkapkannya kembali manakala diperlukan.

¹⁹ Sanjaya, *Strategi*, h. 179

²⁰ Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: IKAPI, 2009), h.79

- Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan, artinya dipandang dari sifat dan jenis materi pelajaran memang materi itu hanya mungkin dapat dipahami oleh siswa manakala disampaikan oleh guru, misalnya materi pelajaran hasil penelitian berupa data-data khusus.
- Jika ingin membangkitkan keingintahuan siswa tentang topic tertentu.
- Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur, biasanya merupakan suatu teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik.
- Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskan untuk seluruh siswa.
- Apabila guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan rendah.
- Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa, misalnya tidak adanya sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
- Jika tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.²¹

A. Prinsip-prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Dalam penggunaan strategi pembelajaran ekspositori terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Setiap prinsip tersebut dijelaskan dibawah ini.

a. Berorientasi pada Tujuan

Walaupun penyampaian materi pelajaran merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositori melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran, justru tujuan itulah yang harus menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan strategi ini. Karena itu sebelum strategi ini diterapkan terlebih dahulu guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur.

b. Prinsip Komunikasi

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi, yang menunjuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan) pesan yang ingin disampaikan dalam ha ini adalah materi pelajaran yang diorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi guru berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa berfungsi sebagai penerima pesan.²²

c. Prinsip Kesiapan

Dalam teori belajar koneksionisme, “kesiapan” merupakan salah satu hukum belajar. Inti dari hukum belajar ini adalah bahwa setiap individu akan merespon dengan cepat dari setiap stimulus manakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan;

²¹ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Al-Insan, 2007), h. 75

²² Ibid, h. 76

sebaliknya, tidak mungkin setiap individu akan merespon setiap stimulus yang muncul manakala dalam dirinya belum memiliki kesiapan.

d. Prinsip Berkelanjutan

Proses pembelajaran ekspositori harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bukan hanya berlangsung pada saat itu, akan tetapi untuk waktu selanjutnya. Ekspositori yang berhasil adalah manakala melalui proses penyampaian dapat membawa siswa pada situasi keseimbangan (*disquilibrium*), sehingga mendorong mereka untuk mencari dan menemukan atau menambah wawasan melalui proses belajar mandiri.²³

B. Nilai-nilai Karakter dan Strategi Pembelajaran Ekspositori²⁴

Berdasarkan konsep dasar strategi pembelajaran ekspositori bermuatan karakter diatas, dapat ditegaskan bahwa nilai-nilai karakter yang dapat ditransformasikan pendidik kepada peserta pendidik melalui strategi pembelajaran ekspositori adalah komunikatif, kepedulian sosial, jujur, dan rasa ingin tahu.

1. Komunikatif

Transformasi nilai karakter nilai komunikatif terjadi sepanjang guru atau pendidik menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Semua gaya bicara dan gerak tubuh atau bahasa verbal, sebagian besar dimaksudkan untuk menjalin komunikasi keilmuan kepada peserta pendidik lebih optimal. Dengan demikian, proses transformasi nilai karakter dalam strategi pembelajaran ekspositori berlangsung bersamaan dengan komunikasi keilmuan yang terjadi. Jika materi yang disampaikan guru adalah “menajaga kelestarian lam” misalnya, maka peserta didik akan menjiwai atau memiliki karakter sebagai pemelihara lingkungan yang baik. Demikian seterusnya, isi materi sangat mempengaruhi karakter komunikasi yang terbentuk.

2. Kepedulian Sosial

Orang yang berkarakter adalah orang yang dalam dirinya terdapat integritas khususnya kesatuan antara kata dan perbuatan. Dalam konteks belajar mengajar, semua perkataan guru adalah baik, sehingga melahirkan tindakan yang baik pula. Dalam konteks yang lebih khusus, penerapan strategi pembelajaran ekspositori pada mata pelajaran ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, agama, budi pekerti, PPkn, dan sebagainya, perkataan baik guru akan termanifestasikan pada sikap baik kepada sesama. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang baik dapat melahirkan tindakan yang baik pula. Salah satu bentuk tindakan baik tersebut adalah kepedulian sosial atau kepedulian terhadap sesama pula.

3. Jujur

Satunya kata dan perbuatan dalam konteks pembelajaran bagaikan satunya teori dan praktik. Adapun satunya kata dan perbuatan dalam kepribadian guru akan

²³ Sanjaya, *Strategi*, h. 183

²⁴ Mulyadi, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Dermaga Rosdakarya, 2013), h. 151

menjadi teladan bagi anak didiknya. Adanya ketidaksesuaian antara kata dan perbuatan, bagaikan ketidaksesuaian antara teori dan praktik.

4. Rasa Ingin Tahu

Strategi pembelajaran ekspositori membawa potensi ditransformasikannya nilai karakter rasa ingin tahu. Hal ini dapat diamati ketika pendidik melontarkan beberapa pertanyaan menantang ceramahnya yang penuh dan bahkan berapi-api. Memang pertanyaan-pertanyaan tersebut bukanlah pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban mendalam tetapi hanya lebih pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban. Artinya, sebenarnya jawaban yang ditanyakan tersebut telah diketahui oleh peserta didik. Dalam strategi pembelajaran pertanyaan tersebut dilontarkan guna menarik perhatian. Dengan kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dengan cepat tersebut akan menimbulkan rasa percaya diri peserta didik, sehingga lebih siap menjawab pertanyaan lain yang lebih menantang.

C. Prosedur Pelaksanaan Strategi Ekspositori

Sebelum diuraikan tahapan penggunaan strategi ekspositori terlebih dahulu diuraikan beberapa hal yang harus dipahami setiap guru yang akan menggunakan strategi ini. Antara lain :

- Rumuskan tujuan yang ingin dicapai
Tujuan yang ingin dicapai sebaiknya dirumuskan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang spesifik yang berorientasi pada hasil belajar. Melalui tujuan yang jelas selain dapat membimbing siswa dalam menyimak materi pelajaran juga akan diketahui efektivitas dan efisiensi penggunaan strategi ini.
- Kuasai materi pelajaran dengan baik
Penguasaan materi yang sempurna akan membuat kepercayaan diri guru meningkat, sehingga guru akan mudah mengelola kelas, ia akan bebas bergerak, berani menatap siswa, tidak takut dengan perilaku-perilaku siswa yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran.
- Kenali medan dan berbagai hal yang dapat mempengaruhi proses penyampaian
Pengenalan medan yang baik memungkinkan guru dapat mengantisipasi berbagai kemungkinan yang dapat mengganggu proses penyajian materi pelajaran. Yang perlu dikenali adalah pertama, latar belakang audiens atau siswa yang akan menerima materi pelajaran, misalnya kemampuan dasar atau pengalaman belajar siswa sesuai dengan materi yang akan disampaikan, minat dan gaya belajar siswa. Kedua, kondisi ruangan, baik menyangkut luar dan besarnya ruangan, pencahayaan, posisi tempat duduk, maupun kelengkapan ruangan itu sendiri.²⁵

Ada beberapa langkah dalam penerapan strategi ekspositori, antara lain :

1. Persiapan (Preparation)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam strategi ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan, di antaranya adalah :

²⁵ Ibid, h.153

- Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negatif.
- Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai.
- Bukalah file dalam otak siswa.

Pada tahanan persiapan, memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam melakukan persiapan, antara lain :

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

2. Penyajian (Presentation)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Guru harus dipikirkan guru dalam penyajian ini adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Karena itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan langkah ini, yaitu:

- Penggunaan bahasa;
- Intonasi suara;
- Menjaga kontak mata dengan siswa, dan
- Menggunakan joke-joke yang menyegarkan.

3. Korelasi (Correlation)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah korelasi dilakukan untuk memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa.

4. Menyimpulkan (Generalization)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti (core) dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori, sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.

5. Mengaplikasikan (Application)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pembelajaran ekspositori, sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini di antaranya, *pertama*, dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan. *Kedua*, dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.²⁶

²⁶ Mulyadi, Strategi, h.185

D. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Ekspositori²⁷

Baik teori belajar ataupun strategi pembelajaran pastilah mempunyai keunggulan dan kelebihan dibandingkan teori ataupun strategi lainnya. Akan tetapi dibalik itu semua setiap teori belajar/strategi pembelajaran akan menghadapi dan mengalami beberapa kesulitan yang berdampak pada kelemahan teori/strategi tersebut.

1. Keunggulan Strategi Pembelajaran Ekspositori

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

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

2. Kelemahan Strategi Pembelajaran Ekspositori

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

- Strategi pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Untuk siswa yang tidak memiliki kemampuan seperti itu perlu digunakan strategi lain.
- Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar.
- Karena strategi lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis.
- Oleh karena gaya komunikasi strategi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah (*one-way communication*), maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran akan sangat terbatas pula. Di samping itu, komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang diberikan guru.

2. Strategi Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses

²⁷ Sanjaya, *Strategi*, h.85

pembelajaran (Hamruni, 2009). Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :²⁸

1. Menekankan pada proses pembelajaran bukan pada penyampaian materi oleh guru. Proses ini merupakan upaya menanamkan nilai kerja keras kepada peserta didik. Proses pembelajaran tidak lagi sekedar *transfer of knowledge* atau transfer ilmu pengetahuan, melainkan lebih kepada *transfer of values* atau transfer nilai. Nilai yang dimaksud di sini adalah nilai-nilai karakter secara luas, salah satunya adalah rasa ingin tahu.
2. Peserta didik tidak boleh pasif, tetapi harus aktif mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran . Aktif dalam konteks ini merupakan upaya penanaman nilai tanggung jawab, dimana peserta didik harus mempraktikkan bahwa membuktikan teori yang dipelajari, tidak sekedar diketahui.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran . dalam hal ini peserta didik berhak menerima materi pelajaran yang dipandang selaras dengan pandangan hidupnya atau menolak materi pelajaran yang tidak sesuai dengan pandangan hidupnya. Pola pembelajaran ini merupakan proses pembentukan sikap secara matang .
4. Peserta didik lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi dari pada sekedar menerima teori dan menghafalnya . Tuntutan ini merupakan aktualisasi lebih lanjut mengenai nilai karakter “ rasa ingin tahu “ ,sehingga peserta didik tidak anti realitas karena berpandangan bahwa realitas yang terjadi tidak sesuai dengan teori yang dipelajari dan dihapal, yang mengakibatkan peserta didik mudah terpropokasi oleh informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya .terpenuhinya tuntunan dalam pembelajaran ini (kritis – analisis) akan menghindarkan peserta didik dari tindakan berutal dan membabibuta atau ikut-ikutan – tawuran misalnya –seperti yang terjadi akhir-akhir ini.
5. Umpan balik dan proses di alektika yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialogis, secara tidak langsung membentuk karakter peserta didik yang demokratis, pluralis , menghargai perbedaan pendapat, inklusif, terbuka dan humanitas tinggi.

Di samping karakteristik di atas, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan di perolehnya beberapa hal. Pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menumbuhkan positif interdependence, dimana konsolidasi pengetahuan yang di pelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. *Kedua*, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan guru harus mendapatkan penilaian dari peserta didik sehingga terdapat individual accountability. *Ketiga*, proses pembelajaran aktif memerlukan tingkat kerja sama yang tinggi sehingga akan memupuk social skill.

A. Konsep Dasar *Aktive Learning* Bermuatan Karakter

Konsep dasar *aktive learning* bermuatan karakter mencakup dua hal. Pertama, *aktive learning* dikaji atau digali nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya untuk di aktualisasikan dalam pembelajaran, sehingga nilai-nilai karakter tersebut dapat di tanamkan atau di internalisasikan ke dalam diri peserta didik. Dalam hal ini, *aktive learning* di anggap seolah-olah telah ada muatan nilai karakter di dalamnya, misalnya,

²⁸Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2013) h. 36

dalam active learning terdapat metode “membangun tim”. Metode dalam *active learning* ini jelas telah memuat nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kepedulian social, komunikatif, tanggung jawab, toleransi dan seterusnya. Tanpa nilai-nilai ini, sebuah tim tidak akan mampu menjalankan fungsinya secara optimal. Kedua Active learning dapat dimodifikasi dan di kembangkan secara kreatif agar memuat nilai-nilai karakter lebih variatif. Artinya, pada active learning dapat di tambah muatan nilai karakter “dari luar” sesuai kepentingan guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini, active learning diperlakukan sebagai strategi pembelajaran yang “netral” dan dapat diisi dengan muatan nilai-nilai karakter sesuai kepentingan guru dan peserta didik. Sekedar contoh, dalam active learning terdapat metode “membangun tim”. Metode ini dapat diisi dengan muatan karakter yang diinginkan, religius misalnya. Caranya, nilai karakter religius dimasukkan dalam penyusunan rencana praktik pembelajaran, sehingga nilai religius dapat diaktualisasikan.

Namun demikian, tidak semua metode dalam *active learning* dapat diisi dengan nilai karakter asal-asalan sesuai kehendak guru. Sebab, masing-masing metode dalam active learning mempunyai karakter masing-masing. Oleh karena itu, penanaman nilai karakter tertentu dapat disesuaikan dengan karakteristik metode pembelajaran yang tepat. Misalnya, jika guru ingin menanamkan nilai karakter toleransi, maka metode dalam active learning yang paling tepat adalah diskusi atau debat aktif. Dalam metode tersebut, peserta didik secara tidak langsung dituntut untuk menghargai pendapat orang lain dan bersikap damai dalam perbedaan. Inilah nilai-nilai esensi dari toleransi. Demikian seterusnya, sehingga upaya menanamkan nilai karakter tertentu dapat dilakukan dengan memilih metode tertentu dalam *active learning*.

B. Nilai-Nilai Karakter dalam Active Learning

Strategi pembelajaran aktif atau yang lebih dikenal dengan istilah active learning, mempunyai 101 metode pembelajaran bahkan lebih. Dalam praktiknya, berbagai bentuk metode dalam active learning, ini dapat dimodifikasi dan dikembangkan lebih kreatif dan inovatif. Dalam setiap metode active learning tersebut memuat nilai-nilai karakter yang berbeda.

Nilai-nilai karakter yang termuat dalam setiap metode pada active learning ini akan memiliki kesesuaian dengan metode pembelajarannya. Misalnya, pada metode the power of two setidaknya memuat nilai-nilai karakter seperti gemar membaca, komunikatif, kepedulian social, disiplin dan sebagainya. Sekedar contoh, dalam pelajaran biologi, peserta didik diminta untuk mencari teman atau pasangan dengan kriteria “mempunyai buku biologi”. Kriteria ini akan memotivasi peserta didik untuk membeli dan membaca buku pelajaran daripada membeli pulsa, misalnya.

C. Peran Guru Dalam Implementasi PBAS

Dalam implementasi PBAS, 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, penerapan PBAS menurut guru kreatif dan inovatif sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar siswa. Untuk itu ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru, diantaranya.²⁹

²⁹ Sanjaya, *Strategi*, h.139-140

- a. Mengemukakan berbagai alternative tujuan pembelajaran yang harus di capai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- b. Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa
- c. Memberikan informasi tentang pembelajaran yang harus dilakukan
- d. Memberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya.
- e. Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing, dan lain sebagainya melalui pengajuan pertanyaan- pertanyaan.
- f. Membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan.

Selain peran-peran diatas, masih banyak tugas lain yang menjadi tanggung jawab guru. Misalnya, manakala siswa memerlukan sesuatu informasi tertentu, maka guru berkewajiban untuk menunjukkan di mana informasi itu dapat di peroleh siswa. Dengan demikian, guru tidak menempatkan diri sebagai sumber informasi, tetapi berperan sebagai penunjuk dan fasilitator dalam memanfaatkan sumber belajar.

D. Memahami Cara dan Gaya Belajar Siswa

Istilah cara belajar disini adalah karakteristik dan preferensi atau pilihan individu mengenai cara mengumpulkan informasi, menafsirkan, mengorganisasi, merespons dan memikirkan informasi. Sebagian siswa lebih suka belajar sendirian, sementara yang lain lebih senang belajar dalam kelompok. Sebagian siswa lebih suka memperoleh informasi dengan cara membaca, yang lain mendapatkan informasi lewat mendengar atau melakukan berbagai aktivitas. Sebagian yang lain lebih menyenangi kombinasi. Tidak ada cara dan gaya belajar yang terbaik, semuanya bersifat individual, tergantung kenyamanan dan kebiasaan masing-masing.³⁰

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kemampuan belajar di sekolah. Bagi seorang guru, memahami gaya dan cara belajar siswa sangat bermanfaat, paling tidak karena tiga alasan. *Pertama*, dengan mengetahui gaya belajar siswa dapat membantu guru mengerti dan menjelaskan perbedaan yang dia temukan di kalangan siswa. *Kedua*, guru mungkin ingin mengembangkan berbagai strategi mengajar untuk membangun kelebihan individual yang berbeda yang dimiliki siswa. *Ketiga*, mengetahui perbedaan siswa dapat membantu guru mengembangkan strategi belajar siswa-siswanya.³¹

Rita Dunn, seorang pelopor di bidang gaya belajar, telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar orang. Ini mencakup faktor-faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan.

Pada awal pengalaman belajar, salah satu langkah pertama yang penting adalah mengenali modalitas seseorang dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial, atau kinestetik (VAK). Seperti yang di isyaratkan oleh istilah-istilah ini, orang visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Walaupun masing-masing orang belajar dengan menggunakan ketiga modalitas ini pada tahapan tertentu, kebanyakan orang memiliki kecenderungan pada salah satu diantara ketiganya.

³⁰ Hamruni, *Strategi*, h. 155

³¹ *Ibid*, h. 156-159

E. Contoh- contoh Strategi Pembelajaran Aktif³²

1. **The Power of Two**

Strategi ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa belajar secara berpasangan akan lebih baik hasilnya dibanding belajar secara sendiri-sendiri.

2. **Reading Guide**

Pembelajaran dilakukan berbasis bacaan (teks). Agar proses membaca ini bisa efektif, maka guru memberikan pedoman (*guide*) membaca. Pedoman ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa berdasarkan isi bacaan (teks); bisa berisi tugas-tugas yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran.

3. **Info Search**

Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas, keluar dari kungkungan tembok dan dinding kelas, yang terkadang terasa sumpek dan penuh aturan. Mereka bisa belajar di perpustakaan, warnet, mencari jurnal, dan sumber-sumber belajar yang lain.

4. **Index Card Match**

Ini adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Strategi ini member kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.

5. **Everyone is A Teacher Here**

Ini merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar da tanggung jawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “ pengajar” terhadap peserta didik lain.

6. **Student Created Case Study**

Studi kasus merupakan salah satu di antara sekian metode pembelajaran yang dianggap sangat baik. Satu tipe diskusi kasus menfokuskan isu menyangkut suatu situasi nyata atau contoh yang mengharuskan siswa untuk mengambil tindakan, menyimpulkan manfaat yang dapat dipelajari dan cara-cara mengendalikan atau menghindari situasi serupa pada waktu yang akan datang. Teknik berikut memungkinkan peserta didik menciptakan studi kasus sendiri.

7. **Point- Counterpoint**

Strategi ini merupakan sebuah teknik hebat untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang berbagai isu yang kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan, namun tidak terlalu formal dan berjalan dengan lebih cepat.

8. **Student Questions Have**

Strategi ini merupakan cra yang mudah untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa. Cara ini menggunakan sebuah teknik mendapatkan partisipasi melalui tulisan dari pada lisan atau percakapan. Harapan siswa ini bisa dilihat dari jumlah centangan yang ada pada sebuah pertanyaan.

9. **Listening Team**

Strategi inni merupakan sebuah cara membantu peserta didik agar tetap terfokus dan siap selama suatu pelajaran mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Strategi Listening Team ini menciptakan kelompok-kelompok kecil yang bertanggung jawab menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan posisinya masing-masing.

³² *Ibid*, hlm 160-186

10. Card Sort

Pembelajaran dengan strategi Card Sort merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan, sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulang informasi. Gerakan fisik yang dilakukan siswa dapat membantu untuk memberi energy kepada kelas yang telah letih.

11. Jigsaw Learning

Jigsaw Learning merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas. Teknik ini memiliki kesamaan dengan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (Group-to-Group Exchange) dengan suatu perbedaan penting: setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Ini adalah alternative menarik, ketika ada materi yang dipelajari dapat disingkat dan ketika tidak ada materi pembelajaran yang diajarkan sebelumnya. Setiap peserta didik mempelajari sesuatu yang dikombinasi dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik lain, buatlah sebuah kumpulan pengetahuan yang saling terkait.

12. Active Debat

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

13. Giving Question Getting Answers

Ini adalah strategi pembelajaran yang diarahkan untuk membangun tim dan melibatkan peserta didik dalam meninjau ulang materi pelajaran dari pelajaran sebelumnya atau akhir pertemuan.

14. Active Knowledge Sharing

Ini adalah sebuah cara yang bagus untuk menarik para peserta didik dengan segera kepada materi pelajaran anda. Anda dapat menggunakannya untuk mengukur tingkat pengetahuan para peserta didik selagi, pada saat yang sama, melakukan bebeapa bangunan tim (*team building*). Strategi ini bekerja dengan beberapa pembelajaran dan dengan beberapa materi pembelajaran.

15. The Firing Line

Ini adalah strategi yang diformat menggunakan pergerakan cepat, yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran. Strategi ini menghendaki pergantian secara terus menerus dari kelompok. Peserta didik mendapat kesempatan untuk merespons secara cepat pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan atau tipe tantangan yang dimunculkan.

16. Team Quiz

Strategi ini akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap tanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis (tebak-tebakan).

17. Connection

Ini merupakan sebuah aktivitas yang secara simbolik menutup kelas. Ia secara khusus sesuai ketika peserta didik membentuk hubungan dekat satu sama lain.

18. Reconnecting

Dalam pembelajaran yang waktunya sudah habis, kadang-kadang terasa sangat membantu memperkuat hasil pembelajaran, bila kita menggunakan beberapa menit untuk mengaitkan kembali pelajaran tersebut dengan para peserta didik

setelah diselengi beberapa mata pembelajaran lain. Strategi ini mempertimbangkan beberapa cara untuk melakukannya.

19. Synergetic Teaching

Strategi ini merupakan sebuah pembelajaran bersinergi, yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam mempelajari materi pembelajaran yang sama. Misalnya belajar dengan membaca referensi (*handout*) dan belajar dengan mendengarkan presentasi guru. Hasilnya kemudian dibandingkan dan diintegrasikan.

20. Planted Question

Teknik ini memungkinkan Anda untuk memberikan informasi sebagai jawaban atas pertanyaan yang pernah diberikan kepada peserta didik yang dipilih. Meskipun anda sebenarnya, memberikan pelajaran yang telah disipkan dengan baik, hal ini mengesankan pada peserta didik lain bahwa anda hanya mengerjakan satu sesi Tanya jawab.

21. Learning Starts With A Question

Proses mempelajari sesuatu yang baru akan lebih efektif jika peserta didik tersebut aktif, mencari pola daripada menerima saja. Satu cara menciptakan pola belajar aktif ini adalah merangsang peserta didik untuk bertanya tentang mata pelajaran mereka, tanpa penjelasan dari pengajar lebih dahulu. Strategi sederhana ini merangsang untuk bertanya, kunci belajar.

22. Who Is in The Class?

Teknik mengajar ini sangat baik untuk memecahkan kebekuan suasana didalam kelas, sehingga disebut sebagai "*icebreaker*". Teknik ini mirip dengan sebuah perburuan terhadap teman-teman kelas. Perburuan ini dapat ditentukan dengan sejumlah cara dan untuk sebuah kelas dengan beberapa ukuran. Strategi ini membantu perkembangan pembangunan tim (*team building*) dan membuat gerakan fisik berjalan tepat pada permulaan sebuah pembelajaran.

23. TV Commercial

Ini adalah sebuah strategi pembuka yang hebat bagi peserta didik yang telah saling mengenal satu sama lain. Strategi ini dapat menghasilkan pembangunan tim (*team building*) yang cepat.

24. Instant Assessment

Teknik ini bisa membangkitkan kegembiraan, tidak menakutkan, bisa digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik. Strategi bisa digunakan untuk meminta siswa menjelaskan latar belakang, pengalaman, sikap, harapan dan perhatian mereka secara cepat.

25. Lightening the Learning

Sebuah kelas dapat dengan cepat mencapai suatu iklim belajar yang informal, tidak mengancam dengan mengajak peserta didik untuk menggunakan humor kreatif tentang pelajaran sesuatu, namun pada saat yang sama membuat peserta didik berpikir.

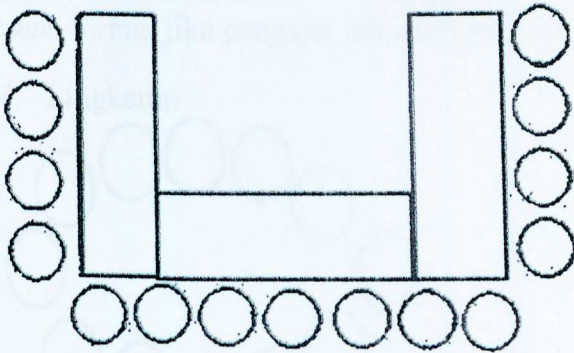
26. The Study Group

Metode ini memberikan peserta didik tanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran dan menjelaskan isinya dalam kelompok tanpa kehadiran pengajar. Tugas perlu cukup spesifik untuk menjamin bahwa hasil sesi belajar akan efektif dan kelompok akan mampu mengatur diri.

Lingkungan fisik dalam ruangan kelas dapat menjadikan belajar aktif. Tidak ada satupun susunan ideal, namun terdapat beberapa model yang dapat dipilih. Dekorasi interior dari belajar aktif adalah menyenangkan dan menantang. Dalam beberapa hal mebel dapat dengan mudah diatur untuk membentuk susunan yang berbeda-beda meskipun meja kursi tradisional dapat dikelompokkan bersama-sama untuk membentuk susunan bujur sangkar atau lainnya.

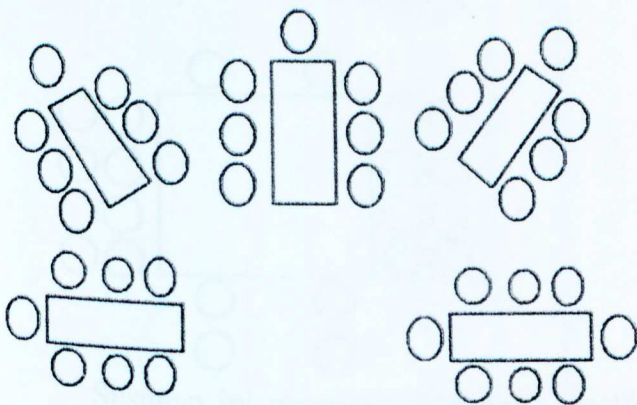
Saran-saran tentang bagaimana menggunakan sekalipun lingkungan ruang kelas yang paling tradisional untuk belajar aktif.³³

1. Huruf U



Ini merupakan susunan untuk berbagai tujuan. Para peserta didik memiliki permukaan untuk menulis dan membaca, para peserta didik dapat melihat guru atau melihat media visual dengan mudah dan mereka dapat saling berhadapan langsung dengan yang lain. Ini juga mudah untuk memasangkan mereka, terutama ketika terdapat dua tempat duduk setiap meja. Susunan ini ideal untuk membaagi bahan pelajaran kepada peserta didik secara tepat karena guru dapat masuk ke huruf U dan berjalan ke berbagai arah dengan seperangkat materi.

2. Corak Tim

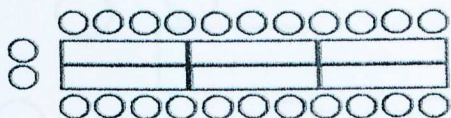


Mengelompokkan meja-meja setengah lingkaran atau oblong di ruang kelas agar memungkinkan anda untuk melakukan interaksi tim. Anda dapat meletakkan kursi-kursi mengelilingi meja-meja untuk susunan yang paling akrab. Jika anda melakukan,

³³ Melvin L. Silberman, *101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Pustaka Insani Madani, Yogyakarta, 1996.

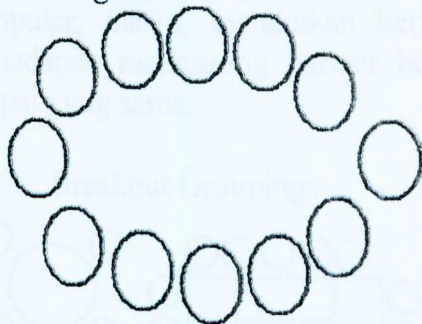
beberapa peserta didik harus memutar kursi mereka melingkar menghadap ke depan ruang kelas untuk melihat anda, papan tulis atau layar.

3. Meja Konferensi



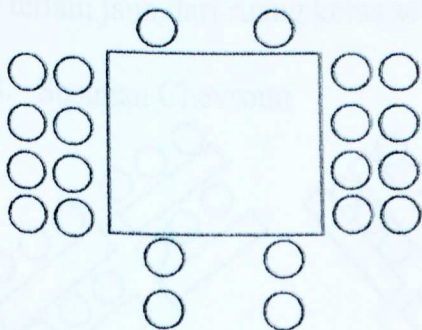
Ini terbaik jika meja relatif persegi panjang. Susunan ini mengurangi pentingnya pengajar dan menambahkan pentingnya peserta didik. Susunan ini dapat membentuk perasaan formal jika pengajar ada pada ujung meja.

4. Lingkaran



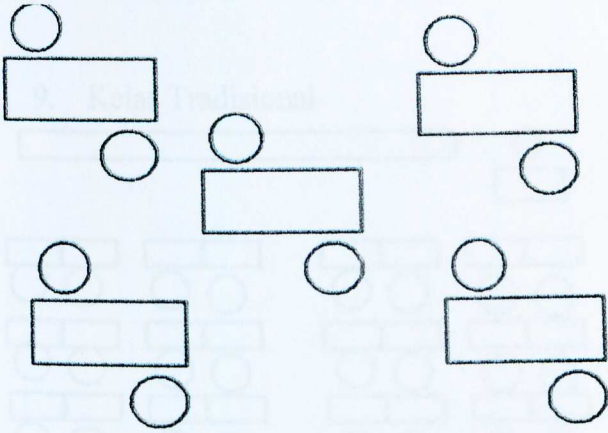
Para peserta didik hanya duduk pada sebuah lingkaran tanpa meja atau kursi untuk interaksi berhadap-hadapan secara langsung. Sebuah lingkaran ideal untuk diskusi kelompok penuh. Sediakan ruangan yang cukup, sehingga anda dapat menyuruh peserta didik menyusun kursi-kursi mereka secara cepat dalam berbagai susunan kelompok kecil.

5. Kelompok Untuk Kelompok



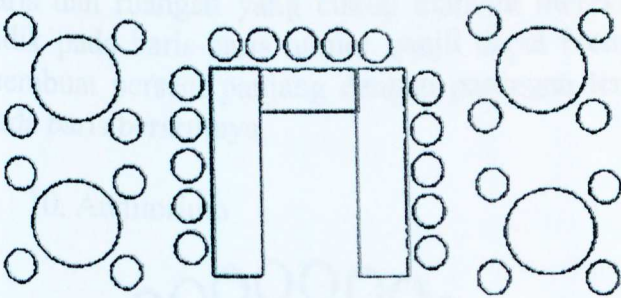
Susunan ini menginginkan anda melakukan diskusi fishbowl (mangkok ikan) atau untuk menyusun permainan peran, berdebat atau observasi aktifitas kelompok. Susunan yang paling khusus terdiri dari dua konsentrasi lingkaran kursi. Atau anda dapat meletakkan meja pertemuan di tengah-tengah, dikelilingi oleh kursi-kursi pada sisi luar.

6. Workstation



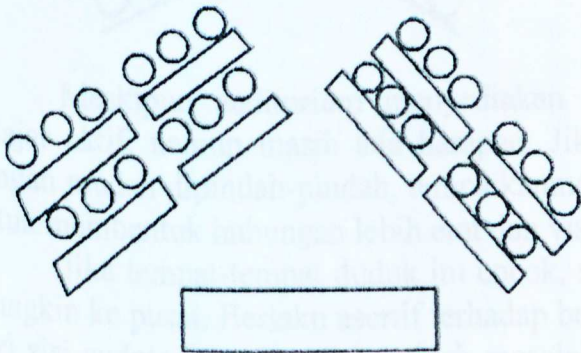
Susunan ini tepat untuk lingkungan tipe laboratorium, aktif dimana setiap peserta didik duduk pada tempat untuk mengerjakan tugas (seperti mengoperasikan komputer, mesin, melakukan kerja laborat) tepat setelah didemonstrasikan. Tepat berhadapan mendorong partner belajar untuk menempatkan dua peserta didik pada tempat yang sama.

7. Breakout Groupings



Jika kelas anda cukup besar atau jika ruangan memungkinkan, letakkan meja-meja dan kursi dimana kelompok kecil dapat melakukan aktifitas belajar didasarkan pada tim. Tempatkan susunan pecahan-pecahan kelompok saling berjauhan sehingga tim-tim itu tidak saling mengganggu. Tetapi hindarkan penempatan ruangan kelompok-kelompok kecil terlalu jauh dari ruang kelas sehingga hubungan diantara mereka sulit dijaga.

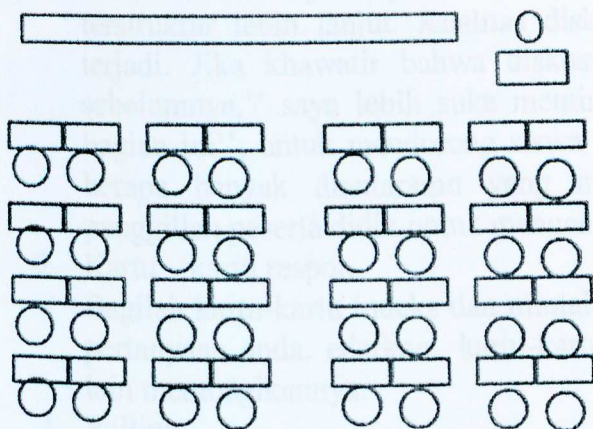
8. Susunan Chevron



Sebuah susunan ruang kelas tradisional tidak melakukan belajar aktif. Jika terdapat banyak peserta didik (tiga puluh atau lebih) dan hanya tersedia meja oblong, barangkali perlu menyusun peserta didik dalam bentuk ruang kelas. Susunan V mengurangi jarak antara para peserta didik, pandangan lebih baik dan lebih memungkinkan untuk melihat

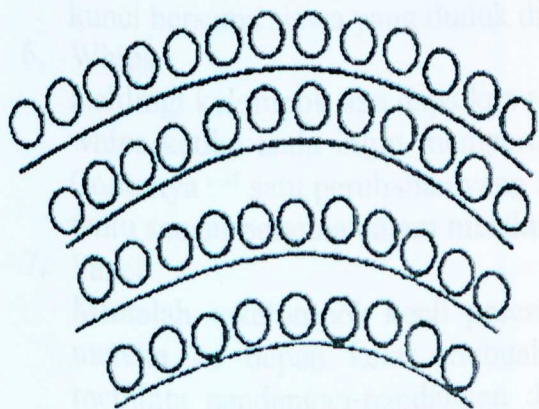
peserta didik lain dari pada baris lurus. Dalam susunan ini, tempat paling bagus ada pada pusat tanpa jalan tengah.

9. Kelas Tradisional



Jika tidak ada cara untuk membuat lingkaran dari baris lurus yang berupa meja dan kursi, cobalah mengelompokkan kursi-kursi dalam pasangan-pasangan untuk memungkinkan penggunaan teman belajar. Cobalah membuat nomor genap dari baris-baris dan ruangan yang cukup diantara mereka sehingga pasangan-pasangan peserta didik pada baris-baris nomor ganjil dapat memutar jursi-kursi mereka melingkar dan membuat persegi panjang dengan pasangan tempat duduk persis di belakang mereka pada baris berikutnya.

10. Auditorium



Meskipun auditorium menyediakan lingkungan yang sangat terbatas untuk belajar aktif, namun masih ada harapan. Jika tempat duduk-tempat duduk itu dapat dengan mudah dipindah-pindah, tempatkan mereka dalam sebuah arc (bagian lingkaran) untuk membentuk hubungan lebih erat dan visibilitas peserta didik.

Jika tempat-tempat duduk itu cocok, suruhlah peserta didik agar duduk sedekat mungkin ke pusat. Berlaku asertif terhadap bentuk ini; sekalipun dianggap barisan lepas dari sisi auditorium. Ingatlah : tidak masalah seberapa besar auditorium dan seberapa banyak audien, anda masih dapat memasang mereka dan menggunakan aktifitas-aktifitas belajar aktif yang melibatkan pasangan-pasangan.

Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa partisipasi peserta didik. Terdapat berbagai cara untuk menyusun diskusi dan memperoleh respon dari para peserta didik pada setiap mata pelajaran.³⁴

1. Diskusi terbuka
Meminta sebuah pertanyaan dan membukanya pada kelompok besar tanpa harus terstruktur lebih lanjut. Kualitas diskusi terbuka secara terus menerus akan terjadi. Jika khawatir bahwa diskusi akan berjalan terlalu lama, katakanlah sebelumnya, "saya lebih suka meminta empat atau lima siswa untuk ambil bagian ini", untuk mendorong siswa mengangkat tangan mereka, mintalah, "berapa banyak diantaramu yang merespon pertanyaan saya?" kemudian panggilah peserta didik untuk mengangkat tangan mereka.
2. Kartu – kartu respon
Bagilah kartu-kartu indeks dan mintalah jawaban-jawaban tanpa nama terhadap pertanyaan anda. edarkan kartu-kartu indeks ke seluruh kelompok atau yang lain membagikannya.
3. Polling
Susunlah suatu survey pendek dengan mengisi dan mendapatkan perhitungan, atau poll peserta didik secara verbal. Gunakan polling untuk mendapatkan data secara cepat dan kembalikan hasilnya kepada mereka secepat mungkin. Jika anda menggunakan survey verbal, mintalah menunjukkan tangan atau meminta siswa untuk mengangkat kartu jawaban.
4. Diskusi Kelompok Kecil
Bagilah peserta didik ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri atas tiga peserta atau lebih untuk berbagi informasi.
5. Partner Belajar
Susunlah peserta didik mengerjakan tugas atau berdiskusi dengan pertanyaan kunci bersama siswa yang duduk di dekatnya.
6. Whips
Kelilingi kelompok dan dapatkan respon pendek pada persoalan kunci. Gunakan whips ketika anda ingin memperoleh sesuatu dari setiap peserta secara cepat. Contohnya : "satu perubahan yang akan saya buat si Amerika Serikat adalah...." tentu sangat berguna dalam melakukan whips.
7. Panel
Mintalah sekelompok kecil peserta didik untuk mempersentasikan pandangan mereka ke depan kelas. Sebuah panel informasi dapat dilakukan dengan meminta pandangan-pandangan dari sejumlah peserta peserta yang ada pada tempat duduk mereka. Gunakan panel ketika waktu memungkinkan untuk memfokuskan respon yang serius terhadap pertanyaan anda. Putarlah panelis untuk meningkatkan partisipasi.
8. Flasbowl
Suruhlah sebagian peserta didik untuk membentuk lingkaran diskusi, dan suruhlah peserta sisanya membentuk lingkaran pendengar mengelilingi mereka. Bawalah kelompok baru ke dalam lingkaran untuk melanjutkan diskusi.
9. Game
Gunakan latihan lucu atau permainan kuis untuk mendapatkan ide-ide pengetahuan , atau keterampilan siswa.

³⁴ Ibid

10. Memanggil Pembicara Berikutnya

Suruhlah peserta didik mengangkat tangan ketika mereka ingin menyampaikan pandangan mereka, dan meminta pembicara sekarang memanggil pembicara berikutnya (sebagai pengganti peran pengajar). Gunakan teknik ini ketika anda yakin terdapat banyak perhatian dalam diskusi atau aktivitas dan anda ingin meningkatkan interaksi peserta didik.

3. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu : (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Aturan kelompok adalah segala sesuatu yang menjadi kesepakatan semua pihak yang terlibat, baik siswa sebagai peserta didik, maupun siswa sebagai anggota kelompok. Misalnya, aturan tentang pembagian tugas setiap anggota kelompok, waktu dan tempat pelaksanaan, dan lain sebagainya.³⁵

Slavin (dalam Isjoni, 2009:15) mengemukakan, "*In cooperative learning method, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*". Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Nurulhayati, (2002:25-28), mengemukakan lima unsur dasar model cooperative learning, yaitu: (1) ketergantungan yang positif yaitu suatu bentuk kerja sama yang sangat erat kaitan antara anggota kelompok. (2) pertanggungjawaban individual yaitu kelompok tergantung pada cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok. (3) kemampuan bersosialisasi yaitu sebuah kemampuan bekerja sama yang biasa digunakan dalam aktifitas kelompok. (4) tatap muka. (5) evaluasi proses kelompok.³⁶

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.³⁷

A. Tipologi Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2008 : 26-28) ada enam tipologi pembelajaran kooperatif, yaitu:

- Tujuan kelompok, bahwa kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok.
- Tanggung jawab individu, yang dilaksanakan dengan dua cara. Pertama dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya, seperti dalam model pembelajaran siswa. Kedua, merupakan spesialisasi tugas.

³⁵ Sanjaya, *Strategi*, h. 241-242.

³⁶ Rusman, *Model*, h. 202-206

³⁷ Tukiran Taniredja, dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011)

Cara kedua ini siswa diberi tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.

- Kesempatan sukses yang sama, yang merupakan karakteristik unik metode pembelajaran tim siswa, yakni penggunaan skor yang memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
- Kompetisi tim, sebagai sarana untuk motivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya.
- Spesialisasi tugas, tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
- Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.³⁸

B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut H. Karli dan Yuliaratiningsih, M.S. (2002), menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membant di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri.

Ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, yaitu sebagai berikut :

- a. Para siswa yang tergabung dalam kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai.
- b. Para siswa tergabung dalam suatu kelompok dan harus merasa bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan berhasil tidaknya suatu kelompok itu menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota.
- c. Untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapi.

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka hidup sepenanggungan bersama.
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya.
- c. Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara kelompoknya.
- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Siswa akan diminta untuk mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.³⁹

³⁸ Taniredja dkk, Model, h. 57-58

Dalam pembelajaran konvensional juga dikenal belajar kelompok. Meskipun demikian, ada sejumlah perbedaan prinsipil antara belajar kelompok pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok pada pembelajaran konvensional. Untuk lebih jelas, lihat tabel berikut:

Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Konvensional⁴⁰

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Kooperatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memfokuskan pada prestasi individu. • Setiap siswa akan Saling berkompetisi dan berprinsip, "Jika aku tidak sukses, aku akan kalah dan kehilangan". • Penghargaan berupa prestasi individu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memfokuskan pada prestasi kelompok. • Setiap anggota kelompok percaya bahwa kesuksesan tidak dapat diraih tanpa kesuksesan kelompok, "Jika kamu menang, aku menang." • Penghargaan kelompok sebagai prestasi masing-masing anggota kelompok.
<ul style="list-style-type: none"> • Dalam proses belajar, hanya sedikit terjadi proses diskusi antarsiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesama anggota kelompok akan saling membantu, mendorong, dan saling memotivasi dalam proses belajar.
<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab yang ada berupa tanggung jawab individu. • Seorang siswa akan mengomandani dirinya sendiri dalam menyelesaikan segala tugas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab yang ada berupa tanggungjawab individu dan tanggung jawab kelompok. • Setiap anggota kelompok akan saling bertanggung jawab demi tercapainya kerja kelompok yang optimal. • Sikap anggota akan mengharapkan adanya suatu kolaboratif. • Kepemimpinan menjadi tanggung jawab semua anggota kelompok.
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada proses tentang cara untuk meningkatkan kualitas kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap anggota akan memberikan prosedur untuk menganalisis cara terbaik supaya kelompoknya menjadi lebih baik, menggunakan kemampuan sosial secara tepat, dan memperbaiki kualitas kerja kelompok mereka.

³⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 165.

⁴⁰ *Ibid.*, h. 166.

C. Konsep Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Slavin (1995) mengemukakan dua alasan, pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah dan mengintegritaskan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.⁴¹

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, menjadi pendengar yang baik dan diberi lembar kegiatan berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.⁴²

Strategi pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur insentif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain untuk menguasai materi pelajaran, sehingga mencapai tujuan kelompok.

Jadi, hal yang menarik dari strategi pembelajaran kooperatif adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik (*student achievement*) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu dan suka memberi pertolongan pada yang lain.

⁴¹ Sanjaya, *Strategi*, h. 242

⁴² *Ibid.*

Strategi pembelajaran ini bisa digunakan manakala :

1. Jika guru menghendaki seluruh siswa (bukan hanya siswa yang pintar saja) untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar.
2. Jika guru ingin menanamkan, bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya, dan belajar dari bantuan orang lain.
3. Jika guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan.⁴³

Jenis pembelajaran yang termasuk ke dalam teori konstruktivisme adalah tipe pembelajaran *cooperative learning* atau belajar bersama. Dengan belajar bersama siswa akan lebih mudah menemukan, memahami konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami, karena setiap siswa mengutarakan ide-idenya dalam bentuk potongan-potongan atau pecahan-pecahan masalah apabila digabung akan ditemukan pemecahan masalahnya. Dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang siswa dengan latar belakang jenis kelamin, suku, agama, ras, sosial dan kepribadian yang beranekaragaman.⁴⁴

D. Karakteristik dan Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran Kooperatif

1. Karakteristik Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Slavin, Abrani dan Chambers (1996) berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif.

Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok.

Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan.

Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya. Dengan demikian, karakteristik strategi pembelajaran. Dengan demikian, karakteristik strategi pembelajaran kooperatif dijelaskan di bawah ini :

⁴³ Sanjaya, *Strategi*, h. 243.

⁴⁴ Syaifurahman, *Manajemen Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. 71.

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

b. Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi control.

Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.

c. Kemauan Untuk Bekerja Sama

Keberhasilan kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.⁴⁵

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan di bawah ini :

a. Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu didasari oleh setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota.

b. Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

⁴⁵ Rusman, Model, h. 207

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya.

c. Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama.

d. Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan komunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi.⁴⁶

E. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

1. Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (tim).

2. Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Melalui pembelajaran dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

3. Penilaian

Penilaian dalam SPK bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya.

4. Pengakuan Tim

Pengakuan tim (*team recognition*) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah.⁴⁷

⁴⁶ *Ibid.* h. 244-247.

⁴⁷ Sanjaya, Strategi, h. 248-247.

Menurut Ditnaga Dikti, pada dasarnya, kegiatan pembelajaran kelompok, kuis, dan pemberian penghargaan. Setiap langkah dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para dosen dengan berpegang pada hakikat setiap langkah sebagai berikut :

1. Orientasi

Sebagaimana halnya dalam setiap pembelajaran, kegiatan diawali dengan orientasi untuk memahami dan menyepakati bersama tentang apa yang akan dipelajari serta bagaimana strategi pembelajarannya. Pada langkah ini mahasiswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang apa saja, termasuk cara kerja dan hasil akhir yang diharapkan atau sistem penilaiannya.

2. Kerja Kelompok

Pada tahap ini mahasiswa melakukan kerja kelompok sebagai inti kegiatan pembelajaran. Kerja kelompok dalam bentuk kegiatan memecahkan masalah, atau memahami dan menerapkan suatu konsep yang dipelajari. Kerja kelompok dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti berdiskusi, melakukan eksplorasi, observasi, percobaan, *browsing* lewat internet, dan sebagainya. Eksplorasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai kesepakatan. Hasil eksplorasi dibahas dalam kelompok untuk menghasilkan media-media pembelajaran tepat guna yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Tes / Kuis

Pada akhir kegiatan kelompok diharapkan semua mahasiswa telah mampu memahami topik/masalah yang sudah dikaji bersama. Kemudian masing-masing mahasiswa menjawab tes atau kuis untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap konsep/ topik/masalah yang dikaji.

4. Penghargaan Kelompok

Langkah ini dimaksudkan untuk memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil memperoleh kenaikan skor dalam tes individu. Kenaikan skor dihitung dari selisih antara skor dasar dengan skor tes individu.

Supaya *cooperative learning* mampu membangkitkan motivasi individu peserta didik untuk bekerja sama dengan baik kepada sesama kelompok, terdapat sejumlah unsur yang harus dipenuhi. Unsur-unsur tersebut adalah :⁴⁸

- Peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”. Artinya, mereka dalam posisi yang setara, yakni sama-sama belajar dan tidak ada yang tidak tahu. Peserta didik yang satu harus menghargai kemampuan peserta didik yang lain.
- Peserta didik harus memiliki tanggung jawab terhadap peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri, khususnya dalam materi yang dihadapi.
- Peserta didik harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.

⁴⁸ Suyadi, *Strategi*, h. 71

- Peserta didik berbagi tugas dan tanggung jawab di antara anggota kelompok secara proporsional atau disesuaikan dengan kelebihan masing-masing.
- Peserta didik berbagi kepemimpinan maupun keterampilan, dan mereka memperoleh manfaat bekerja sama selama belajar.
- Setiap peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif secara individual. Dengan kata lain bahwa tugas individual tidak boleh dilemparkan kepada kelompok.

F. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1994: 50).

Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar.⁴⁹

Isjoni, dalam *Cooperative Learning* (2009; 22) menjelaskan tujuan dari pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berkomunikasi antara sesama teman, dan hal tersebut merupakan bekal kehidupan di luar sekolah. Jadi pada intinya, dalam pembelajaran kooperatif terdapat tiga tujuan utama, yaitu :

1. Hasil belajar akademik
2. Penerimaan terhadap keragaman
3. Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁰

⁴⁹ Tukiran, *Model*, h. 35

⁵⁰ Syaifurahman, *Manajemen*, h. 90

G. Keunggulan dan Kelemahan dari Strategi Pembelajaran Kooperatif

1. Keunggulan Strategi Pembelajaran Kooperatif⁵¹

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran di antaranya :

- a. Melalui strategi pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- b. Strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu memperdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Melalui strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g. Strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (*riil*).
- h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberkan rangsang untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Menurut ahli pendidikan John Dewey dalam Anita Lie, (2008; 41-42) mengatakan bahwa, "sekolah seharusnya menjadi miniatur masyarakat. Oleh karena itu, sekolah atau ruang kelas sejauh mungkin perlu mencerminkan keanekaragaman dalam masyarakat. Dalam masyarakat, berbagai macam manusia dengan tingkatan kemampuan, dan keterbatasan yang berbeda-beda saling berinteraksi, bersaing, dan bekerja sama. Selama masa pendidikan sekolah, seorang peserta perlu dipersiapkan untuk menghadapi kenyataan dalam masyarakat".

Dari sumber yang sama, Scoot Gordon dalam bukunya, *History and Philosophy of Social Science* (1991) menjelaskan, pada dasarnya manusia senang berkumpul dengan yang sepadan dan membuat jarak dengan yang berbeda. Namun pengelompokkan dengan orang lain yang sepadan dan serupa ini bisa menghilangkan kesempatan anggota kelompok untuk memperluas wawasan dan

⁵¹ Sanjaya, Strategi, h. 249

memperkaya diri, karena dalam kelompok homogen, tidak terdapat banyak perbedaan yang bisa mengasah proses berpikir, bernegosiasi, berargumentasi, dan berkembang.⁵²

2. Kelemahan Strategi Pembelajaran Kooperatif⁵³

Disamping keunggulan, strategi pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan, di antaranya :

- a. Untuk memahami dan mengerti filosofis strategi pembelajaran kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- b. Ciri utama dari strategi pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- c. Penilaian yang diberikan dalam strategi pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d. Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.
- e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu, idealnya melalui strategi pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam strategi pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.

H. Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif

Sebagai seorang profesional, guru harus mempunyai pengetahuan dan persediaan strategi-strategi pembelajaran. Guru yang ingin maju dan berkembang perlu mempunyai persediaan strategi dan teknik-teknik pembelajaran, yang pasti akan selalu bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Guru bisa memilih dan memodifikasi sendiri teknik-teknik untuk pembelajaran secara "*cooperative learning*". Contoh-contoh kegiatan pembelajaran yang menjurus pada *cooperative learning*, misalnya :

⁵² Syaifurahman, *Manajemen*, h. 105

⁵³ Sanjaya, *Strategi*, h. 250-251

1. **Numbered Heads Together (Kepala Bernomor, Spencer Kagan, 1992)**

Langkah-langkah :

- Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya.
- Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.
- Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
- Kesimpulan.

2. **Cooperative Script (Dansereus, cs. 1985)**

Skrip kooperatif: metode belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah :

- Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- Guru dan siswa menetapkan siswa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru.
- Penutup.

3. **Kepala Bernomor Struktur (Modifikasi dari Numbered Heads Together)**

Langkah-langkah :

- Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai.
- Misalnya: siswa nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya.
- Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka.
- Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain.
- Kesimpulan.

4. **Student Teams Achievement Divisions (STAD)**

Tim siswa kelompok prestasi, (Slavin; 1995). Langkah-langkah :

- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen.
- Guru menyajikan pelajaran.

- Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.
- Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa.
- Memberi evaluasi.
- Kesimpulan.

5. Jigsaw (Tim Ahli)

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang;
- Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda;
- Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru;
- Setelah kelompok baru berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai;
- Setiap tim mempersentasikan hasil diskusi;
- Pembahasan;
- Penutup.

6. Make A-Match (Mencari Pasangan, Lorna Curran, 1994)

Langkah-langkah :

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai yang cocok dengan kartunya.
- Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- Demikian seterusnya, kemudian menyimpulkan/ penutup.

7. Think Pare and Share (Frank Lyman, 1985)

Langkah-langkah :

- Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/ permasalahan yang disampaikan guru.
- Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
- Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
- Berawal dari kegiatan tersebut mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.
- Guru member kesimpulan.
- Penutup

8. Role Playing

Langkah-langkah :

- Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum.
- Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati scenario yang diperagakan.
- Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk pembahasan.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- Evaluasi dan penutup.

9. Bertukar Pasangan

Langkah-langkah

- Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum.
- Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
- Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati scenario yang diperagakan.
- Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk pembahasan.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- Evaluasi dan penutup.

10. Snowball Throwing

Langkah-langkah:

- Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menulis satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 5 menit.
- Setelah siswa dapat satu bola diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- Evaluasi
- Penutup.

4. Strategi Pembelajaran *Inkuiri*

A. Pengertian Strategi *Inkuiri*

Inkuiri yang dalam bahasa Inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Strategi *inkuiri* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.⁵⁴ Strategi pembelajaran *inkuiri* merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik (*student centered approach*). Hal ini karena dalam strategi pembelajaran *inkuiri*, peserta didik memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.⁵⁵

Sasaran utama kegiatan mengajar pada strategi ini ialah:

- Keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan mental belajar. Kegiatan belajar disini adalah kegiatan mental intelektual dan sosial emosional.
- Keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pengajaran.
- Mengembangkan sikap percaya pada diri sendiri (*selfbelieve*) pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses *inkuiri*.

Untuk menyusun strategi yang terarah pada sasaran tersebut perlu diperhatikan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa dapat berinkuiri secara maksimal. Joyce mengemukakan kondisi - kondisi umum yang merupakan syarat bagi timbulnya kegiatan *inkuiri* bagi siswa. Kondisi tersebut ialah:

- a. Aspek sosial di dalam kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi. Hal ini menuntut adanya suasana bebas (*permisif*) di dalam kelas, di mana setiap siswa tidak merasakan adanya tekanan atau hambatan untuk mengemukakan pendapatnya. Adanya rasa takut, atau rasa rendah diri, atau rasa malu dan sebagainya, baik terhadap teman, siswa, maupun terhadap guru adalah faktor-faktor yang menghambat terciptanya suasana bebas dikelas.⁵⁶ Kebebasan berbicara dan penghargaan terhadap pendapat yang berbeda sekalipun pendapat itu tidak relevan, perlu selalu dipelihara dalam batas - batas disiplin yang ada.
- b. *Inkuiri* berfokus pada hipotesis. Siswa perlu menyadari bahwa pada dasarnya semua pengetahuan bersifat tentatif. Tidak ada kebenaran yang bersifat mutlak. Kebenarannya selalu bersifat sementara. Sikap terhadap pengetahuan yang demikian perlu dikembangkan. Dengan demikian, maka penyelesaian hipotesis merupakan fokus strategi *inkuiri*. Apabila pengetahuan dipandang sebagai hipotesis, maka kegiatan belajar berkisar sekitar pengujian hipotesis dengan pengajuan berbagai informasi yang relevan. Sehubungan adanya berbagai sudut pandang yang berbeda diantara siswa, maka sedapat mungkin dimungkinkan adanya variasi penyelesaian masalah sehingga *inkuiri* bersifat *open ended*.

⁵⁴ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta Grasindo, 202) h. 105

⁵⁵ Suyadi, *Strategi*, h. 115

⁵⁶ *Ibid*, h. 105

Inkuiri bersifat open ended jika ada berbagai kesimpulan yang berbeda dari siswa masing-masing dengan argumen yang benar. Disamping inkuiri terbuka dikenal pula inkuiri tertutup, yaitu jika hanya ada satu - satunya kesimpulan yang benar sebagai hasil proses inkuiri.

- c. Penggunaan fakta sebagai evidensi. Didalam kelas dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta sebagaimana dituntut dalam pengujian hipotesis pada umumnya.

Untuk menciptakan kondisi seperti itu, maka peranan guru sangat menentukan. Guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, sekalipun hal itu sangat diperlukan. Peranan utama guru dalam menciptakan kondisi inkuiri adalah sebagai berikut:⁵⁷

1. Motivator, yang memberi rangsangan supaya siswa aktif dan gairah berpikir.
2. Fasilitator, yang menunjukkan jalan keluar jika ada hambatan dalam proses berpikir siswa.
3. Penanya, untuk menyadarkan siswa dari kekeliruan yang mereka perbuat dan memberi keyakinan pada diri sendiri.
4. Administrator, yang bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan didalam kelas.
5. Pengarahan, yang memimpin arus kegiatan berpikir siswa pada tujuan yang diharapkan.
6. Manajer, yang mengelola sumber belajar, waktu, dan organisasi kelas.
7. Rewarder, yang memberi penghargaan pada prestasi yang dicapai dalam rangka peningkatan semangat heuristik pada siswa.

Supaya guru dapat melakukan peranannya secara efektif maka pengenalan kemampuan siswa sangat diperlukan, terutama cara berpikirnya, cara mereka menanggapi, dan sebagainya. Selain itu, strategi inkuiri akan efektif jika memenuhi asas-asas sebagai berikut :

1. Guru mempunyai harapan yang tinggi kepada peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan. Dengan demikian, melalui strategi inkuiri, penguasaan materi pelajaran bukan sebagai tujuan utama pembelajaran, tetapi lebih mementingkan proses belajar.
2. Jika guru akan mengajar pada sekelompok peserta didik yang rata - rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir, strategi inkuiri akan kurang berhasil apabila diterapkan kepada peserta didik yang kurang memiliki kemampuan berpikir.
3. Jumlah peserta didik yang belajar tidak terlalu banyak, sehingga bisa dikendalikan oleh guru.
4. Guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran inkuiri dibangun dengan asumsi bahwa sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Rasa ingin tahu tersebut merupakan kodrat sejak ia lahir ke dunia. Keingintahuan manusia tersebut terus- menerus berkembang hingga dewasa, seiring berkembangnya otak atau pemikiran.

Tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah menolong peserta didik untuk mendapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan - pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Selain itu, inkuiri juga dapat mengembangkan nilai dan sikap yang sangat dibutuhkan peserta didik agar mampu berpikir ilmiah, seperti:⁵⁸

1. Keterampilan melakukan pengamatan, pengumpulan dan pengorganisasian data, termasuk merumuskan hipotesis serta menjelaskan fenomena.
2. Kemandirian belajar, baik individu maupun kolektif.
3. Kemampuan mengekspresikan rasa ingin tahu secara verbal.
4. Kemampuan berpikir kritis, logis dan analitis.
5. Kesadaran ilmiah bahwa ilmu bersifat dinamis dan tentatif (sementara)

B. Strategi Inkuiri dan Dimensi Berpikir

Untuk merangsang kegiatan berpikir peserta didik, maka perlu diketahui apa yang dia ketahui dan bagaimana cara ia berpikir. Hanya dengan cara demikian dapat dikembangkan kemampuan berpikir siswa dalam proses inkuiri. Sering guru mengharapkan siswanya mengikuti cara berpikirnya sendiri, dan tidak sebaliknya guru mengikuti cara berpikir siswa.

Pada dimensi konten ada empat bentuk materi yang dipikirkan, yaitu (1) materi berbentuk figural (gambar), (2) materi berbentuk simbolik, (3) materi berbentuk semantik, dan (4) materi berbentuk behavioral atau perilaku. Setiap materi/konten dapat diproses secara intelektual dalam lima cara, atau apa yang disebut dengan taksonomi kognitif oleh Bloom. Kelima cara memproses itu ialah: (1) kognisi, (2) memori, (3) berfikir secara divergen, (4) berfikir secara konvergen, dan (5) berfikir evaluasi. Memori dapat disamakan dengan pengetahuan, kognisi dengan pemahaman, dan evaluasi sama dengan evaluasi pada taksonomi Bloom. Berfikir divergen dan konvergen dapat disamakan dengan aplikasi, analisis, dan sintesis.

Pada dimensi produk dapat dilihat ada enam produk berpikir yaitu (1) unit, (2) kelas, (3) relasi, (4) sistem, (5) transformasi, dan (6) implikasi.

- Unit adalah suatu objek yang utuh yang berbeda dengan yang lain. Umumnya dengan semua kata benda menunjuk kepada unit.
- Kelas adalah suatu produk yang lebih luas dari unit. Kelas pada umumnya berupa konsep atau istilah yang menunjuk kepada seperangkat objek yang memiliki ciri-ciri umum yang sama. Istilah-istilah seperti minat, efisiensi, ketekunan termasuk dalam kategori ini.
- Relasi menunjukkan pada hubungan diantara dua hal. Proposisi biasanya termasuk dalam relasi. Contoh-contoh dari relasi antara lain: "anak dari..." atau "kawin dengan..." atau "lebih sukar dari pada...."
- Sistem adalah suatu produk hasil berpikir yang bentuknya lebih rumit. Sistem merupakan suatu pola, atau organisasi yang terdiri atas bagian - bagian yang saling mempengaruhi. Persamaan matematika, program atau rencana suatu kegiatan outline, adalah contoh - contoh dari sistem.

⁵⁸ Ibid h. 115

- Transformasi menunjuk pada perubahan, revisi, perumusan ulang, atau modifikasi.
- Implikasi menunjuk pada apa yang diharapkan, apa yang diantisipasi dari satu informasi. Pada gambar diatas dari suatu garis berbentuk siku-siku dapat diantisipasi bentuk siku empat.⁵⁹

Strategi pengajaran inkuiri adalah suatu strategi yang berusaha memaksimalkan kadar CBSA pada belajar siswa. Kerangka inkuiri dapat dilihat dalam rentang dua strategi belajar-mengajar yang ekstrem, yaitu strategi ekspositori dan strategi heuristik, dan tingkat minimal pada strategi ekspositori. Disamping rendahnya kadar CBSA, pada strategi ekspositori dapat terbuka peluang bagi masuknya domestifikasi terhadap peserta didik. Kemampuan intelektual akan menjadi optimal pada taksonomi evaluasi jika inkuiri mencapai tingkat optimal. Pada bagan dibawah ini diperlihatkan hubungan antar strategi inkuiri dan ekspositori dengan kemampuan - kemampuan berpikir dan taksonomi kognitif.

STRATEGI BELAJAR MENGAJAR, TAKSONOMI KOGNITIF, DAN KEMAMPUAN BERPIKIR

Strategi	Taksonomi Kognitif	Proses Berpikir
Ekspositori Murni	Pengetahuan	Memori
Ekspositori Modifikasi	Pemahaman	Kognisi
Inkuiri Modifikasi	Aplikasi	Konvergen
	Analisis	Divergen
	Sintesis	
Inkuiri Optimal	Evaluasi	Evaluasi

Seperti tampak pada bagan diatas, strategi inkuiri menuntut kemampuan intelektual paling rendah pada taksonomi aplikasi dengan proses berpikir konvergen atau divergen. Berhubungan kemampuan ini merupakan kelanjutan dari pemahaman, berarti strategi ekspositori diperlukan sebagai jalan masuk kepada inkuiri.⁶⁰

C. Tinjauan Tentang Strategi Mengajar

Suchman (1962) berpendapat bahwa individu mempunyai motivasi alami untuk mengadakan penyelidikan. Model latihan inkuiri didasarkan atas konfrontasi intelektual. Siswa diberikan suatu situasi teka-teki untuk diselidiki. Segala yang misterius, tidak diduga-duga atau tidak diketahui adalah bermanfaat untuk suatu peristiwa yang tidak pasti. Karena tujuan akhir dari strategi mengajar model ini agar siswa memperoleh pengetahuan baru, maka konfrontasi hendaknya didasarkan pada gagasan yang dapat ditemukan. Berikut ini dikemukakan contoh tentang sebelah logam yang melengkup pada saat diletakkan diatas api sebagai awal proses inkuiri.

⁵⁹ Ibid h. 105

⁶⁰ Ibid

Sebilah benda yang dibuat dari dua jenis logam (baja dan kuningan), telah dipadukan menjadi suatu mata pisau. Apabila benda ini dipanaskan, maka logam yang ada di dalamnya akan berkembang, namun berkembangnya tidak sama diantara kedua logam tersebut.⁶¹

Akibatnya bagian logam yang satu akan menjadi lebih panjang dari yang lainnya dan karena terjadi saling menekan satu dengan yang lain maka terjadilah lengkungan pada pisau itu.

Guru sengaja memilih peristiwa yang menimbulkan keheranan dan membuat siswa untuk memikirkannya. Biasanya benda - benda yang dipanaskan tidak akan membentuk suatu lengkungan yang besar. Terjadinya hal yang sedemikian, biasanya membuat siswa ingin tahu mengapa demikian, mereka akan berusaha untuk menjelaskan situasi ini dan akan menghasilkan suatu pemahaman, konsep dan teori baru.

Setelah diperhadapkan dengan suatu situasi masalah, maka siswa mengajukan berbagai pernyataan, yang bagaimanapun juga harus dijawab dengan ya atau tidak oleh guru. Siswa - siswa tidak boleh memberikan penjelasan tentang penomena kepada mereka itu. Jadi siswa tidak boleh bertanya : bagaimanakah pengaruh panas terhadap logam tetapi dengan pertanyaan : apakah panas berbeda pengaruh pada titik lebur logam? Pertanyaan pertama bukanlah merupakan suatu pertanyaan spesifik dari informasi yang diinginkan. Pertanyaan kedua memerlukan siswa menanyakan beberapa faktor (panas, logam, perubahan, cairan).

Apabila siswa telah mengemukakan pertanyaan, guru memberikan komentar sebagai berikut: dapatkah kamu mengemukakan kembali pertanyaan yang saya dapat jawab dengan ya atau tidak?

Pada saat selanjutnya, siswa tahu bahwa fase pertama dalam inkuiri menguji fakta-fakta dari situasi seperti : hakekat dan identitas obyek, peristiwa dan kondisi yang berkenaan dengan situasi permasalahan. Pertanyaan seperti apakah pisau itu dari logam? Akan menolong murid menguji fakta dan hipotesis lebih lanjut yang membimbing ke arah inkuiri.

Menggunakan pengetahuan tentang tingkah laku obyek, dapat mengarahkan pertanyaan mereka terhadap hubungan antara variabel variabel dalam situasi. Penting bagi guru dan siswa untuk mengenal perbedaan antara pertanyaan yang mencoba menguji apa adanya dan pertanyaan atau kegiatan eksperimen terhadap hubungan antara variabel. Hal tersebut mendasari pengembangan teori, tetapi mengumpulkan fakta akan mendahului timbulnya hipotesis.

Pada akhirnya, siswa mencoba mengembangkan hipotesis yang akan menjelaskan apa yang terjadi. (Umpamanya, benda logam itu terbuat dari dua jenis logam yang digabung menjadi satu). Cara berkembangnya berbeda, dan apabila dipanaskan, yang satu akan menekan yang lainnya dan terjadilah lengkungan. Melalui kegiatan varifikasi dan eksperiment, akan banyaklah penjelasan yang dapat dilakukan

⁶¹ M.D. Dahlan, *Model - Model Mengajar : Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar* (Bandung.: Diponegoro, 1990), h. 35

dan siswa didorong untuk tidak puas dengan penjelasan yang pertama yang menampilkan fakta - fakta yang sesuai.

Model ini secara jelas menekankan akan pentingnya kesadaran dan membimbing proses inkuiri, tidak pada isi setiap situasi problem yang khusus.⁶²

D. Proses Inkuiri

Inkuiri tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Pada hakikatnya, inkuiri ini merupakan suatu proses. Proses ini bermula dari merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan sementara, menguji kesimpulan sementara supaya sampai pada kesimpulan yang pada taraf tertentu yakni oleh peserta didik yang bersangkutan.

Semua tahap dalam proses inkuiri tersebut diatas merupakan kegiatan belajar dari siswa. Guru berperan untuk mengoptimalkan kegiatan tersebut pada proses belajar sebagai motivator, fasilitator, pengarah. Pada strategi ekspositori murni, semua tahap itu dilakukan sendiri oleh guru. Guru yang merumuskan masalah, guru yang membuktikan hipotesis dan yang merumuskan kesimpulan. Semua perolehan guru pada setiap tahap diinformasikan kepada peserta didik. Pada inkuiri semua itu dilakukan oleh siswa.

Kemampuan - kemampuan yang dituntut pada setiap tahap dalam proses inkuiri itu ialah :⁶³

⁶² Ibid h. 35

⁶³ Ibid h. 105

KEMAMPUAN YANG DIKEMBANGKAN DALAM PROSES INKUIRI

TAHAP INKUIRI	Kemampuan yang Dituntut
1. Merumuskan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesadaran terhadap masalah 2. Melihat pentingnya masalah 3. Merumuskan masalah
2. Merumuskan jawaban sementara (hipotesis)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguji dan menggolongkan jenis data yang dapat diperoleh 2. Melihat dan merumuskan hubungan yang ada secara logis 3. Merumuskan hipotesis
4. Menguji jawaban tentatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merakit peristiwa <ol style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi peristiwa yang dibutuhkan b. Mengumpulkan data c. Mengevaluasi data 2. Menyusun data <ol style="list-style-type: none"> a. Mentranslasikan data b. Menginterpretasikan data c. Mengklasifikasikan 3. Analisis data <ol style="list-style-type: none"> a. Melihat hubungan b. Mencatat persamaan dan perbedaan c. Mengidentifikasi tren, sekuensi dan keteraturan
4. Menarik kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari pola dan makna hubungan 2. Merumuskan kesimpulan
5. Menerapkan kesimpulan dan generalisasi	

Proses inkuiri dapat juga disusun secara aditif (penjumlahan). Hipotesis, uji hipotesis, dan kesimpulan sementara ada dalam beberapa unit pelajaran.⁶⁴

Pokok bahasa tentang transportasi misalnya, dapat dibagi dalam tiga unit, yaitu transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara. Tujuan umum strategi inkuiri bukan pada terselesaikannya masalah itu sendiri, tetapi seperti yang dikemukakan oleh Joice : weil adalah to help the students develope the intellectual dicipline and skills necessary to raise question and search out answers stemming from their curiosity.

Oleh karena itu, keberhasilan strategi ini amat tergantung pada bahan yang dikemukakan sebagai stimulus pada tahap ini. Tahap pendahuluan ini disebut juga tahap apresepsi atau advanced organizer. Disebut demikian oleh karena materi yang disajikan harus terkait dengan apa yang telah diketahui siswa sebelumnya. Ketidak terkaitan materi dengan apa yang telah diperoleh siswa menyebabkan pelajaran terasa asing dan

tidak menarik bagi siswa. Selain itu, bahan pelajaran bukan saja tidak asing, tetapi merangsang ketidak ingin tahunan dari siswa. Untuk maksud tersebut, maka bahan sajian merupakan gambaran menyeluruh tetapi singkat terhadap apa yang akan ditemukan dalam pelajaran yang akan disajikan selanjutnya.

E. Skenario Kegiatan Belajar-Mengajar Inkuiri

1. Sintaks

Pada strategi inkuiri, kegiatan belajar - mengajar diawali dengan menghadapkan siswa pada masalah yang merangsang. Hal ini dapat dilakukan dengan menyajikan preventasi verbal atau pengalaman nyata, atau bisa dirancang sendiri oleh guru. Jika siswa menunjukkan reaksinya maka guru berusaha menarik perhatian mereka terhadap hal yang berbeda - beda (sudut pandang, cara penerimaan mereka, cara mereka mengorganisasi stimulus itu, dan perasaan mereka). Jika siswa sudah menunjukkan perhatian dan minatnya dengan cara yang dinyatakan oleh reaksi mereka yang berbeda-beda, guru mengarahkan mereka untuk merumuskan dan menyusun masalah.

Munculnya reaksi mereka sangat tergantung pada bahan tersebut sebagai pendahuluan dari bahan pengajar harus terkait dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Bahan ini disebut *advanced organizer*.⁶⁵

Selanjutnya, siswa diarahkan pada usaha supaya mereka mampu menganalisis, mengorganisasikan kelompok mereka, bekerja, dan melaporkan hasilnya. Akhirnya, siswa mengevaluasi sendiri penyelesaiannya dalam hubungannya dengan tujuan semula. Lingkaran ini berulang dengan sendirinya, walaupun dalam situasi lain atau dalam menghadapi masalah baru diluar penyelidikan mereka.

Sintaks atau aliran kegiatan belajar-mengajar seperti itu dapat disusun sebagai berikut.

SINTAKS UNTUK MODEL INKUIRI KELOMPOK

- Tahap Pertama
Menghadapi stimulus (terencana atau tidak terencana)
- Tahap Kedua
Menjajaki reaksi terhadap situasi yang merangsang
- Tahap Ketiga
Merumuskan tugas yang dipelajari dan mengorganisasikan kelas (merumuskan masalah, tugas kelas, peranan, dan sebagainya)
- Tahap Keempat
Belajar menyelesaikan masalah secara independen atau kelompok.
- Tahap Kelima
Menganalisis proses dan kemajuan kegiatan belajar
- Tahap keenam
Evaluasi dan tindak lanjut.

2. Prinsip – Prinsip tentang respons

Guru dalam mengembangkan sikap inkuiri dikelas mempunyai peranan sebagai konselor, konsultan, dan teman yang kritis. Ia harus dapat membimbing dan merefleksikan pengalaman kelompok melalui tiga tahap :

- (1) Tahap problem solving atau tugas (apa ciri dan sifat dari masalah? Apa faktor yang mempengaruhinya?).
- (2) Tahap pengelolaan kelompok/kelas (informasi apa yang dibutuhkan sekarang? Bagaimana cara kita mengorganisasi kelas untuk menemukannya?)⁶⁶
- (3) Tahap pemahaman secara individual (bagaimana pendapatmu tentang kesimpulan ini? Apa yang anda katakan secara khusus sebagai akibat dari apa yang diketahui dari sini?)

Peran ini sangat sulit dan sensitif, karena esensi inkuiri adalah aktivitas siswa. Pada saat yang sama guru sebagai instruktur harus dapat :

- a. Memberi kemudahan bagi kerja kelompok,
- b. Intervensi dalam kelompok,
- c. Mengelola kegiatan pengajaran sehingga pemahaman individual diperoleh dari pengalaman ini. Intervensi dalam kerja kelompok harus seminimal mungkin, kecuali kelompok terlibat dalam masalah sulit.

Pertolongan yang diberikan kepada kelompok dalam usaha mereka melakukan penyelidikan harus dilakukan secara ekstensif dan sensitif bagi kebutuhan siswa. Untuk maksud ini, sekolah perlu dilengkapi dengan perpustakaan dengan informasi dan pandangan - pandangan yang luas dan bervariasi tentang pokok - pokok tertentu serta media lainnya yang relevan. Narasumber diluar sekolah dapat juga dihadirkan bagi kepentingan ini. Semua bantuan ini merupakan satu sistem sendiri yang diorganisasikan bagi kepentingan kegiatan belajar siswa.

Strategi belajar-mengajar inkuiri disamping mengantarkan siswa pada tujuan instruksional tingkat tinggi, dapat juga memberi tujuan iringan (nutrulant effect) sebagai berikut.

- a. Keterampilan memproses secara ilmiah (mengamati, mengumpulkan dan mengorganisasikan data, mengidentifikasi variabel, merumuskan, dan menguji hipotesis, serta mengambil kesimpulan)
- b. Pengembangan daya kreatif
- c. Belajar secara mandiri
- d. Memahami hal-hal yang mendua
- e. Sikap ilmu pengetahuan yang menerimanya secara tentative

F. Strategi Pembelajaran Inkuiri Biologi⁶⁷

Digunakannya strategi pembelajaran Inkuiri biologi dalam pembelajaran tentu saja didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:

⁶⁶ Ibid

⁶⁷ Made wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara), h. 66

1. Khusus dirancang untuk mata pelajaran biologi dan dalam beberapa hasil penelitian telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Joice and Weil, 1992).
2. Dalam pembelajaran ini memiliki prosedur dan langkah-langkah yang sistematis sehingga mudah diterapkan guru.
3. Strategi ini dirancang dengan memadukan ketepatan strategi pembelajaran dengan cara otak bekerja selama proses pembelajaran.

Mata pelajaran biologi sebagai bagian dan bidang sains, menuntut kompetensi belajar pada ranah pemahaman tingkat tinggi yang komprehensif. Namun, dalam kenyataan saat ini siswa cenderung menghafal daripada memahami, padahal pemahaman merupakan modal dasar bagi penguasaan selanjutnya. Siswa dikatakan memahami apabila ia dapat menunjukkan unjuk kerja pemahaman tersebut pada tingkat kemampuan yang lebih tinggi, baik pada konteks yang sama maupun pada konteks yang berbeda (Gardner, 1999).

Pemahaman merupakan perangkat standar program pendidikan yang merefleksikan kompetensi sehingga dapat mengantarkan siswa untuk menjadi kompeten dalam berbagai bidang kehidupan (Yulaelawaty, 2002). Sedangkan kompetensi seseorang yang telah menyelesaikan pendidikan dijadikan titik tolak dan kurikulum berbasis kompetensi. Dengan demikian pemahaman merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam belajar biologi. Belajar untuk pemahaman dalam bidang biologi harus dipertimbangkan oleh para pendidik dalam rangka mencapai tujuan-tujuan pendidikan mata pelajaran biologi.

Model pembelajaran inkuiri biologi pada mulanya dikembangkan oleh Schwab tahun 1965 yang termuat dalam Biological Science Curriculum Study (BSCS), dan membahas tentang pengembangan kurikulum dan bentuk pembelajaran biologi pada sekolah menengah (Joice and Weil, 1992). Esensi dan model pembelajaran ini adalah mengajarkan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan seperti halnya para peneliti biologi melakukan penelitian. Sedangkan prosedurnya adalah melibatkan siswa dalam penyelidikan masalah yang sebenarnya (genuine problems) dengan cara melibatkan dalam penelitian, membantu siswa mengidentifikasi konsep atau metode, dan mendorong siswa menemukan cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

1. Tahap Pembelajaran

Pembelajaran model Inkuiri Biologi terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Investigasi (area of investigation is posed to student).
- b. Penentuan masalah (student structure the problem).
- c. Identifikasi masalah (student identify the problem in the investigation).
- d. Penyimpulan/ penyelesaian masalah (student speculate on way to clear up the difficulty).

a. Investigasi

Dalam tahap ini siswa dihadapkan pada permasalahan-permasalahan yang perlu dilakukan kajian / investigasi dan guru merancang bahan ajar yang mampu mendorong/ merangsang siswa untuk melakukan pengkajian lebih lanjut terhadap permasalahan yang ada, yakni mengumpulkan data, mengkaji, mengklasifikasikan data dan



14/10/2016

sejenisnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Meier (2000) bahwa dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menciptakan siswa yang aktif berpikir, belajar dan mencipta, serta mengeksplorasi.

b. Penentuan Masalah

Dalam tahap ini siswa didorong untuk mampu memetakan permasalahan yang ada. Dan data-data yang telah dikumpulkan siswa didorong untuk memetakan permasalahan. Mengelompokkan masalah sesuai jenisnya, melihat keterkaitan antara kelompok/jenis masalah serta membuat pohon permasalahan dan sejenisnya. Memetakan permasalahan merupakan salah satu tujuan utama dan pembelajaran sains (Minstrell, 1989).

c. Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini siswa melakukan identifikasi dan memverifikasi permasalahan, mengembangkan hipotesis, mencari berbagai alternatif pemecahan masalah, dan mengembangkan kesimpulan sementara.

d. Penyimpulan/Penyelesaian Masalah

Dalam tahap ini siswa disorong untuk pemecahan masalah yang paling tepat. Siswa harus menyimpulkan pemecahan masalah yang paling baik dan tepat untuk menyelesaikan soal yang ada. Kemampuan pemecahan masalah adalah tujuan utama dari pemecahan sains (Smith, 1990; Minstrell, 1989; Layton, 1992). Jika hal ini tidak mampu dilakukan oleh para guru sains maka pembelajaran sains yang ada saat ini tidak bermanfaat bagi pengembangan kemampuan kognitif siswa.

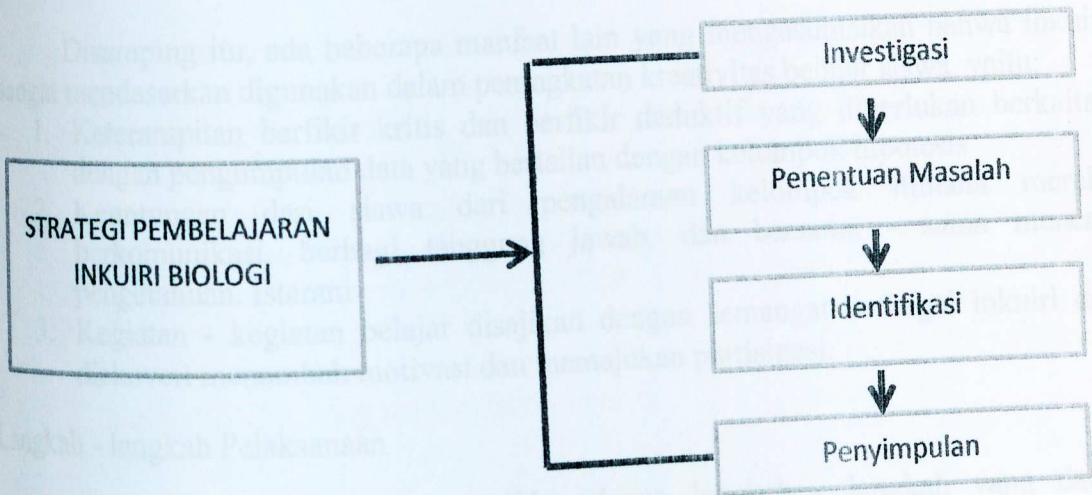
Secara garis besar kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan strategi inkuiri biologi adalah sebagai berikut.

2. Penerapan di Kelas

Secara ringkas kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut.

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Investigasi	Memberikan permasalahan yang terkait dengan pembelajaran pada siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca permasalahan secara umum • Menganalisis masalah • Mengumpulkan data
		Mendorong dan membimbing melakukan pengkajian/investigasi terhadap permasalahan	Melakukan pengkajian/investigasi terhadap permasalahan
		Mendorong siswa aktif berpikir, belajar dan mencipta, serta mengeksplorasi.	Mencipta dan mengeksplorasi.

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		Mendorong siswa melakukan pengkajian lebih lanjut terhadap permasalahan yang ada, mengumpulkan data, mengkaji, mengklarifikasi data dan sejenisnya	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengkajian lebih lanjut terhadap permasalahan yang ada • Mengumpulkan data, emngkaji, mengklarifikasikan data dan sejenisnya.
2	Penentuan masalah	<p>Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menentukan, memetakan masalah sesuai jenisnya</p> <p>Membantu siswa untuk melihat keterkaitan antara kelompok/jenis masalah serta membuat pohon permasalahan dan sejenisnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memverifikasi dan memetakan data • Menentukan masalah sesuai dengan data ayng ada <p>Melihat keterkaitan antara kelompok/jenis masalah dan membuat pohon permasalahan dan sejenisnya.</p>
3	Identifikasi	<p>Membantu siswa melakukan identifikasi dan verifikasi permasalahan</p> <p>Mendorong siswa mengembangkan hipotesis</p> <p>Mendorong siswa mencari berbagai alternatif pemecahan masalah</p> <p>Mendorong siswa mengembangkan kesimpulan sementara</p>	<p>Melakukan identifikasi permasalahan, mengembangkan hipotesis, mencari berbagai alternatif pemecahan dan mengembangkan kesimpulan sementara</p> <p>Mengembangkan hipotesis</p> <p>Mencari berbagai alternatif pemecahan masalah</p> <p>Mengembangkan kesimpulan sementara</p>
4	Penyimpulan	<p>Mendorong siswa untuk mencari pemecahan masalah yang paling tepat/sesuai</p> <p>Membimbing siswa menganalisis (kelemahan dan kekuatan) berbagai kesimpulan yang telah dibuat</p> <p>Membimbing dan membantu siswa menetapkan suatu kesimpulan yang tepat</p>	<p>Menyimpulkan pemecahan masalah yang paling baik dan tepat untuk menyelesaikan soal yang ada</p> <p>Menganalisis (kelemahan dan kekuatan) berbagai kesimpulan yang telah dibuat</p> <p>Menetapkan suatu kesimpulan yang paling tepat</p>



Gambar Strategi pembelajaran inkuiri biologi

3. Hasil Penelitian

Menurut Joice and Weil (1992) penerapan model inkuiri biologi pada sekolah menengah khususnya kelas 8 dan kelas 11 di Amerika Serikat telah berhasil dalam (1) meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dan (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Sedangkan menurut Layton (1992) penerapan model inkuiri biologi pada sekolah menengah terbukti dapat (1) meningkatkan pemahaman terhadap suatu konsep secara signifikan, dan (2) menghilangkan miskonsepsi siswa dalam mata pelajaran biologi.

Demikian pula menurut Smith (1990) dalam beberapa hasil penelitian menyimpulkan bahwa model inkuiri biologi secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. Penelitian Nugehaningsih, dkk (2007) *penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Biologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan dan latihan Biologi Pada SMK*, menyimpulkan bahwa (1) pembelajaran model inkuiri biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan dan Latihan biologi pada SMK, dan (2) pembelajaran model inkuiri dapat meningkatkan/ memperbaiki proses pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan dan latihan Biologi SMK.

G. Tujuan dan Manfaat

Model pengajaran inkuiri memiliki tujuan dan manfaat dalam peningkatan kreativitas belajar siswa, diantaranya adalah:

- 1) Mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah dan keterampilan dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara objektif dan mandiri.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis.⁶⁸
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu dan cara berpikir objektif baik secara individual maupun kelompok.

⁶⁸ Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan:Media Persada, 2011), h. 132

Disamping itu, ada beberapa manfaat lain yang mengasumsikan bahwa inkuiri sangat mendasarkan digunakan dalam peningkatan kreativitas belajar siswa, yaitu:

1. Keterampilan berfikir kritis dan berfikir deduktif yang diperlukan berkaitan dengan pengumpulan data yang bertalian dengan kelompok hipotesis
2. Keuntungan dari siswa dari pengalaman kelompok dimana mereka berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, dan bersama - sama mencari pengetahuan. Istarani
3. Kegiatan - kegiatan belajar disajikan dengan semangat berbagai inkuiri dan diskoveri menambah motivasi dan memajukan partisipasi.

Langkah - langkah Pelaksanaan

Menurut Moh Uzer Usman, dkk, adapun langkah - langkah yang dapat digunakan dalam penggunaan strategi pembelajaran inkuiri dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- Membina suasana yang responsif di antara siswa. Penjelasan arti dan proses inkuiri.
- Mengemukakan permasalahan untuk di-inquiri (ditemukan). Memaparkan permasalahan melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya, kemudian mengajukan pertanyaan ke arah mencari, merumuskan dan memperjelas permasalahan dari cerita, atau film tersebut.
- Mengajukan pertanyaan - pertanyaan kepada siswa. Mengajukan pertanyaan yang sifatnya mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
- Merumuskan hipotesis. (asumsi atau prakiraan yang merupakan jawaban dari permasalahan tersebut). Prakiraan jawaban ini akan terlihat - tidaknya setelah pengumpulan dan pembuktian data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantunya dengan pertanyaan pancingan.
- Menguji hipotesis. Guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- Pengambilan kesimpulan. Perumusan kesimpulan ini dilakukan antara guru dan siswa.

Pendapat lain mengatakan bahwa langkah - langkah penggunaan strategi pengajaran inkuiri adalah sebagai berikut;⁶⁹

Agar penggunaan strategi inkuiri dapat berhasil guna dan berdaya guna, maka menurut Oemar Hamalik mengatakan bahwa ada tiga komponen yang dianggap esensial bagi keberhasilan pelaksanaan strategi inkuiri, yaitu;

1. Fungsi - fungsi kepemimpinan spesifik yang harus dilakukan di dalam kelompok.
2. Peran - peran khusus bagi setiap anggota kelompok harus ditugaskan, dan
3. Suasana emosional yang efektif dan bermakna harus diangun dan dipelihara.

Untuk itu, para siswa selain harus memahami maksud dan prosedur proses inkuiri, mereka juga harus familier dan terlibat langsung kedalam ketiga komponen tersebut. Setiap langkah dalam proses inkuiri hendaknya berlangsung secara efektif, karena itu para siswa harus mengetahui cara untuk mencapai gerakan ke arah pemuatan keputusan kelompok.⁷⁰

⁶⁹ *Ibid*, h. 132

⁷⁰ *ibid* h. 132

H. Kelemahan dan Keunggulan Inkuiri Bermuatan Karakter⁷¹

1. Keunggulan inkuiri bermuatan karakter
 - a. Menekankan pada pengembangan aspek kognitif secara progresif.
 - b. Peserta didik lebih aktif dalam mencari dan mengolah informasi, sampai menemukan jawaban atas pertanyaan secara mandiri.
 - c. Peserta didik memahami konsep - konsep dasar dan ide - ide dengan lebih baik.
 - d. Memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing - masing.
 - e. Peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata - rata tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lambat dalam belajar.
 - f. Membantu peserta didik menggunakan ingatan dalam mentransfer konsep yang dimilikinya kepada situasi - situasi proses belajar yang baru.
2. Kelemahan inkuiri bermuatan karakter
 - a. Jika guru kurang spesifik merumuskan teka - teki atau pertanyaan kepada peserta didik dengan baik untuk memecahkan permasalahan secara sistematis, maka peserta didik akan bingung dan tidak terarah.
 - b. Sering kali guru mengalami kesulitan dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
 - c. Dalam implementasinya, strategi pembelajaran inkuiri memerlukan waktu yang lama, sehingga guru sering kesulitan menyesuaikannya dengan waktu yang ditentukan.
 - d. Pada sistem pembelajaran klasikal dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak, penggunaan strategi pembelajaran inkuiri sukar untuk dikembangkan dengan baik.
 - e. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam menguasai materi, maka pembelajaran inkuiri sulit diimplementasikan.

5. Strategi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

A. Pengertian

Dalam kamus bahasa Inggris, kata kontekstual (*contextual*) berarti yang berhubungan dengan konteks, suasana, dan keadaan.⁷² Di perjelas lagi oleh Hamruni (2011) di dalam bukunya Strategi pembelajaran kontekstual (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Berbeda dengan strategi yang telah dibicarakan sebelumnya, CTL merupakan strategi yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk beraktivitas mempelajari materi pelajaran sesuai dengan aspek yang akan dipelajarinya.⁷³ Elaine B. Johnson (Riwayat, 2008) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola

⁷¹ *ibid* h. 115

⁷² John. M Echols dan Hassan. S, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2000), h. 143

⁷³ Hamruni. *Strategi*, h. 134

yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugikan dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.⁷⁴

B. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Kontekstual

(Nurhadi, 2002) Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.⁷⁵

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan konsep tersebut terdapat tiga hal yang harus dipahami tentang CTL, diantaranya:

- a. CTL menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung.
- b. CTL mendorong siswa untuk menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini penting agar materi yang dipelajari tertanam erat dalam memori siswa sehingga tidak mudah dilupakan
- c. CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dielajarinya, akan tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks CTL bukan untuk di tumpuk di otak dan kemudian dilupakan akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.⁷⁶

Dari beberapa uraian mengenai pengertian pengajaran dan pembelajaran kontekstual di atas, maka dalam penelitian ini CTL dapat disimpulkan sebagai suatu konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dan aktivitas kelas dengan kehidupan dan pengalaman nyata siswa. Dalam CTL proses belajarnya diarahkan untuk mengasah daya kreativitas siswa, pola berpikir kritis siswa, dan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari.

⁷⁴ Rusman, *Model*, h. 187

⁷⁵ *Ibid*, h. 189

⁷⁶ Sanjaya, h. 255-256

C. Latar Belakang Filosofis dan Psikologis CTL⁷⁷

1. Latar belakang filosofis

CTL banyak dipengaruhi oleh filsafat konstruktifisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan selanjutnya dikembangkan oleh Jean Piaget. Aliran filsafat konstruktifisme berangkat dari pemikiran epistemology Giambattista Vico (Suparno, 1997), Vico mengungkapkan: "Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaannya." Mengetahui, menurut Pico, berarti mengetahui bagaimana membuat sesuatu. Artinya seseorang dikatakan mengetahui manakala ia dapat menjelaskan unsur-unsur apa yang membangun sesuatu itu. Oleh karena itu menurut Vico, pengetahuan itu tidak lepas dari orang (subyek) yang tahu.

Piaget berpendapat bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan "skema". Skema terbentuk karena pengalaman. Misalnya anak senang bermain dengan kucing dan kelinci yang sama-sama berbulu putih. Berkas keseringannya, ia dapat menangkap perbedaan keduanya, yaitu bahwa kucing berkaki empat sedangkan kelinci berkaki dua. Pada akhirnya, berkat pengalaman itulah dalam struktur kognitif anak terbentuk skema tentang binatang berkaki dua dan binatang berkaki empat. Semakin dewasa anak, maka semakin sempurnalah skema yang dimilikinya proses penyempurnaan skema dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema; dan akomodasi adalah proses mengubah skema yang sudah ada hingga terbentuk skema baru. Semua itu — asimilasi dan akomodasi—terbentuk berkat pengalaman siswa.

Pandangan Piaget tentang bagaimana sebenarnya pengetahuan itu terbentuk dalam struktur kognitif anak, di antaranya model pembelajaran kontekstual, pengetahuan itu akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pemberitahuan orang lain, tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan yang demikian akan mudah dilupakan dan tidak fungsional.

2. Latar Belakang Psikologis⁷⁸

Sesuai dengan filsafat yang mendasarinya bahwa pengetahuan terbentuk karena peran aktif subjek, maka dipandang dari sudut psikologis, CTL berpijak pada aliran psikologis kognitif. Menurut aliran ini proses belajar terjadi karena pemahaman individu akan lingkungan. Belajar bukanlah peristiwa mekanis seperti keterkaitan stimulus dan respon. Belajar tidak sesederhana itu. Belajar melibatkan proses mental yang tidak tampak seperti emosi, minat, motivasi, dan kemampuan atau pengalaman. Apa yang tampak pada dasarnya adalah wujud dari adanya dorongan yang berkembang dalam diri seseorang. Sebagai peristiwa mental perilaku manusia tidak semata-mata merupakan gerakan fisik saja, akan tetapi yang lebih penting adalah adanya factor pendorong yang ada dibelakang gerakan fisik itu. Mengapa demikian? Sebab manusia selamanya memiliki kebutuhan yang melekat dalam dirinya. Kebutuhan itulah yang mendorong manusia untuk berperilaku.

⁷⁷ Sanjaya, h. 256-258

⁷⁸ Ibid, h. 259-260

Dari asumsi dan latar belakang yang mendasarinya, maka terdapat beberapa hal yang harus Anda pahami tentang belajar dalam konteks CTL.

- a. Belajar bukanlah menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki.
- b. Belajar bukan sekadar mengumpulkan fakta yang lepas-lepas. Pengetahuan itu pada dasarnya merupakan organisasi dari semua yang dialami, sehingga dengan pengetahuan yang dimiliki akan berpengaruh terhadap pola-pola perilaku manusia, seperti pola berfikir, bertindak, kemampuan memecahkan persoalan termasuk penampilan atau performance seseorang. Semakin pengetahuan seseorang luas dan mendalam, maka akan semakin efektif dalam berfikir.
- c. Belajar adalah proses pemecahan masalah, sebab dengan memecahkan masalah anak akan berkembang secara utuh yang bukan hanya perkembangan intelektual akan tetapi juga mental dan emosi.
- d. Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang secara bertahap dari yang sederhana menuju yang kompleks. Oleh karena itu, belajar tidak dapat sekaligus, akan tetapi sesuai dengan irama kemampuan siswa.
- e. Belajar pada hakikatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan. Oleh karena itu, pengetahuan yang diperoleh adalah pengetahuan yang memiliki makna kehidupan anak (real world learning)

D. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Komponen pembelajaran kontekstual meliputi :

1. Menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*)
2. Mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*)
3. Melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*)
4. Mengadakan kolaborasi (*collaborating*)
5. Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*)
6. Memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*)
7. Mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*)⁷⁹
8. Menggunakan asesmen autentik (*using authentic assesment*)⁷⁹

E. Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional

- a. CTL menempatkan siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
- b. Dalam pembelajaran CTL, siswa belajar melalui kegiatan kelompok, seperti kerja kelompok, berdiskusi, saling menerima dan memberi. Sedangkan, dalam pembelajaran konvensional siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran.
- c. Dalam CTL, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata secara riil; sedangkan dalam pembelajaran konvensional, pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak.

⁷⁹Rusman, *Model*, h.192

- d. Dalam CTL, kemampuan didasarkan atas pengalaman, sedangkan dalam pembelajaran konvensional kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan.
- e. Tujuan akhir dari proses pembelajaran melalui CTL adalah kepuasan diri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional, tujuan akhir adalah nilai atau angka. Dsb.

F. Peran Guru Dan Siswa Dalam CTL

Beberapa hal yang harus diperhatikan bagi setiap guru manakala menggunakan pendekatan CTL :

- a. Siswa dalam pembelajaran konseptual dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, melainkan organism yang sedang berada dalam tahap-tahap perkembangan. Kemampuan belajar akan sangat ditentukan oleh tingkat perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau "penguasa" yang memaksakan kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka bisa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b. Setiap anak memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan. Kegemaran anak adalah mencoba hal-hal yang dianggap aneh dan baru. Oleh karena itulah belajar bagi mereka adalah mencoba memecahkan setiap persoalan yang menantang. Dengan demikian,, guru berperan dalam memilih bahan-bahan belajar yang dianggap penting untuk dipelajari oleh siswa.
- c. Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah diketahui. Dengan demikian, peran guru adalah membantu agar setiap siswa mampu menemukan keterkaitan antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya.
- d. Belajar bagi anak adalah proses penyempurnaan skema yang telah ada (asimilasi) atau proses pembentukan skema baru (akomodasi), dengan demikian tugas guru adalah memfasilitasi agar anak mampu melakukan proses asimilasi dan proses akomodasi.⁸⁰

G. Pendekatan Kontekstual

Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) disingkat menjadi CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

⁸⁰ Sanjaya, Strategi, h. 262

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini menurut Nurhadi (2003)⁸¹ dilakukan dengan melibatkan komponen utama pembelajaran yang efektif yakni:

- a. Konstruktivisme (*Constructivism*)
- b. Bertanya (*Questioning*)
- c. Menemukan (*Inquiry*)
- d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)
- e. Pemodelan (*Modeling*)
- f. Refleksi (*Refelction*)
- g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

H. Asas-Asas CTL

Sesuai dengan asumsi yang mendasarinya, bahwa pengetahuan itu diperoleh anak bukan dari informasi yang diberikan oleh orang lain termasuk guru, akan tetapi dari proses menemukan dan mengonstruksinya sendiri, maka guru harus menghindari mengajar sebagai proses penyampaian informasi. Guru perlu memandang siswa sebagai subyek belajar dengan segala keunikannya. Siswa adalah organisme yang aktif yang memiliki potensi untuk membangun pengetahuannya sendiri. Walaupun guru memberikan informasi kepada siswa, guru harus memberi kesempatan untuk menggali informasi itu agar lebih bermakna untuk kehidupan mereka.

CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 asas. Asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan proses pendekatan CTL. Seringkali asas ini disebut juga komponen- komponen CTL, yakni:

1) Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Menurut konstruktivisme, pengetahuan itu memang berasal dari luar, akan 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 menginterpretasikan objek tersebut.

Pembelajaran melalui CTL pada dasarnya mendorong agar siswa bisa mengonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman. Pengetahuan yang hanya diberikan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

2) Inkuiri

Artinya, proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri.

Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu :

- a. Merumuskan masalah

⁸¹ Sagala, *Konsep*, h. .87

- b. Mengajukan hipotesis
- c. Mengumpulkan data
- d. Menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan
- e. Membuat kesimpulan

3) Bertanya

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan seseorang dalam berfikir. Dalam proses pembelajaran melalui CTL, guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri. Karena itu peran bertanya sangat penting, sebab melalui pertanyaan-pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya.

4) Masyarakat Belajar (Learning Community)

Leo Semenovic Vygotsky, seseorang psikolog Rusia, menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman anak ditopang banyak oleh komunikasi dengan orang lain. Kerjasama saling memberi dan menerima sangat dibutuhkan untuk memecahkan suatu persoalan. Konsep masyarakat belajar (learning community) dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerjasama dengan orang lain. Kerjasama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah.

5) Pemodelan (Modeling)

Yang dimaksud dengan asas modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa yang dianggap memiliki kemampuan. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan CTL, setiap berakhir proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk "merenung" atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya. Biarkan secara bebas siswa menafsirkan pengalamannya sendiri, sehingga ia dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

6) Refleksi (Reflection)

Adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya. Bisa terjadi melalui proses refleksi siswa akan memperbaiki pengetahuan yang telah dibentuknya, atau menambah khazanah pengetahuannya.

7) Penilaian nyata (Authentic Assessment)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlakukan untuk mengetahui apakah siswa belajar atau tidak; apakah

pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa.⁸²

6. Strategi Pembelajaran Konstruktivisme

A. Defenisi Konsep Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil bentukan (konstruksi) seseorang (Von Glaserfeld). Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.⁸³

Konstruktivisme (constructivism) merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak dengan tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, ide-ide, yaitu siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.⁸⁴

Fosnot (1996, ix) menyatakan: "constructivism is a theory about knowledge and learning; of what "knowing" is and how one "comes to know". Menurut teori ini, peserta didik belajar dengan cara menyusun (constructed) dan mereka membangun pengetahuan dan gagasan-gagasan berdasarkan pada pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Pengalaman dan pengetahuan yang kuat inilah yang mempengaruhi hasil konstruksi peserta didik. Karena itu, konstruktivisme menganjurkan agar dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan diperlukan skema (*schemes*).

Konstruktivisme menolak bahwa belajar hanya dilakukan dengan cara menstempel pengetahuan yang dilakukan guru kepada siswa melalui proses memindahkan secara langsung.

Jonnasen (1991) menggambarkan konstruktivisme sebagai :

Constructivism is a contemporary epistemology which holds that human beings construct knowledge by giving meaning to current experience in light of prior knowledge, mental structures, experiences and beliefs. It is based on the assumption that the source of a person's understanding of external phenomena is in the person's mind. The grid of the mind shapes the individual's responses. Some constructivists believe that there is no objective world independent of human mental activity. They claim that each individual creates his or her personal world and any one world is not more real than other. Other constructivists believe that the mind is instrumental in interpreting events, objects, and perspectives in the real world and those interpretations produce knowledge base that is idiosyncratic (Jonnassen, 1991).

⁸² Sanjaya, *Strategi*, h. 263-268

⁸³ Salim, *Strategi*, h. 148.

⁸⁴ Sagala, *Konsep*, h. 88.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa konstruktivisme merupakan cara yang dianggap modern yang berhubungan dengan bagaimana seseorang membangun pengetahuannya dengan memberikan makna kepada pengalaman nyata berdasarkan pengetahuan awal, struktur mental, pengalaman dan kepercayaan. Hal itu didasarkan pada asumsi bahwa sumber dari pemahaman seseorang mengenai lingkungan adalah pikiran seseorang tersebut. Beberapa ahli konstruktivisme mempercayai bahwa tidak ada makna yang bebas dari aktivitas mental manusia. Para ahli konstruktivisme tersebut mengklaim bahwa setiap orang menciptakan dunianya sendiri dan dunia seseorang akan berbeda dengan lainnya.

B. Pelopor

Perbincangan mengenai konstruktivisme sebagai suatu aliran atau paham dalam pendidikan tidak terlepas dari sejarah panjang dan tokoh yang mempelopornya, diantaranya William James, John Dewey, dan Jean Peaget. Mereka dianggap sebagai peletak dasar pertama yang menggagas pembelajaran aktif (*active learner*). Berikut ini dikemukakan lintasan sejarah mereka.⁸⁵

1. William James

Tak lama setelah meluncurkan buku ajar psikologinya yang pertama, *principles of psychology* (1890), William James (1842-1910) memberikan serangkaian kuliah yang bertajuk *Talks to Teachers*. Dalam kuliah tersebut James mendiskusikan aplikasi psikologi untuk mendidik anak. James mengatakan bahwa eksperimen psikologi di laboratorium seringkali tidak banyak menjelaskan bagaimana cara mengajar anak secara efektif. Dia menegaskan pentingnya mempelajari proses pembelajaran dikelas guna meningkatkan mutu pendidikan.

2. John Dewey

John Dewey adalah seorang filsuf, dan reformator pendidikan, serta kritikus sosial yang sangat mempengaruhi masyarakat Amerika Serikat di awal dan pertengahan abad XX. Bersama Charles Sanders Peirce dan William James, ia menjadi juru bicara ulama filsafat khas Amerika, Pragmatisme, dan ia juga sebagai gerakan pendidikan progresif. Selama hidupnya yang panjang dan produktif (ia hidup sampai usia 92 tahun yakni rentang waktu dari tahun 1859-1952), Dewey dikenang sebagai reformator yang mengecam sekaligus berkarya dalam struktur masyarakat Amerika saat itu.

Di columbia, Dewey menulis tentang pendidikan dan berbagai topik filsafat. Dalam bidang pendidikan karya monumentalnya adalah *Democracy and Education* (1916), dan *Experience and Education* (1925) yang secara sistematis menggabungkan pemikiran-pemikirannya. Dibutuhkan 150 halaman untuk membuat bibliografi karya-karya Dewey yang telah diterbitkan. Topik-topik yang ia bahas mencakup logika, teori ilmu, psikologi, pendidikan, filsafat, seni dan agama.

Sampai saat ini setidaknya ada tiga pemikiran Dewey yang ikut mewarnai perkembangan pendidikan, yaitu:

Pertama: peserta didik harus ditempatkan pada posisi sebagai pembelajar aktif (*active learner*). Pandangan ini merubah pemikirannya yang sebelumnya bahwa peserta didik harus duduk diam di kursi masing-masing serta mendengarkan materi

⁸⁵ Salim, *Strategi Pembelajaran*, h. 150.

pelajaran secara pasif dan sopan. Sebaliknya ia percaya bahwa peserta didik akan belajar dengan baik apabila mereka aktif dan pasif.

Kedua: pendidikan secara keseluruhan seharusnya dan memperkuat kemampuan peserta didik dengan beradaptasi dengan lingkungannya. Dewey percaya bahwa peserta didik seharusnya tidak hanya mendapatkan pelajaran akademis saja, tetapi juga harus diajari cara untuk berpikir dan beradaptasi dengan dunia luar sekolah. Dia secara khusus berpendapat bahwa peserta didik harus belajar agar memiliki kemampuan memecahkan masalah secara efektif.

Ketiga: semua peserta didik berhak mendapatkan pendidikan yang selengkapya. Cita-cita demokrasi pada pertengahan abad ke-19 belum muncul, sebab pada saat itu pendidikan hanya diberikan pada sebagian kecil anak, terutama dari keluarga kaya. Dewey merupakan salah seorang psikolog yang sangat berpengaruh, dan seorang reformator yang mendukung pendidikan yang layak bagi semua anak, lelaki maupun perempuan dari semua lapisan sosial-ekonomi dan etnis.

3. Jean Piaget

Jean Piaget di Switzerland (1896-1980). Ia mengembangkan teori kognitif (cognitive theory) sebagai pendekatan belajar. Piaget sangat berminat tentang bagaimana manusia belajar dan mengembangkan intelektualnya dari lahir sampai dengan kehidupan seterusnya. Ia memilih hidupnya untuk bereksperimen, observasi anak-anak termasuk anaknya sendiri dan menulis teorinya.

Jean Piaget adalah psikolog pertama yang menggunakan filsafat konstruktivisme, sedangkan teori pengetahuannya dikenal dengan teori adaptasi kognitif. Sama halnya dengan setiap organisme harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk dapat bertahan hidup, demikian juga struktur pemikiran manusia. Manusia berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru, dan persoalan yang harusnya ditanggapi secara kognitif (mental). Untuk itu, manusia harus mengembangkan skema pikiran lebih umum atau rinci, atau perlu perubahan, menjawab dan menginterpretasikan pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan cara itu, pengetahuan seseorang terbentuk dan selalu berkembang. Proses tersebut meliputi:

- a. Skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan. Skema juga berfungsi sebagai kategori-kategori untuk mengidentifikasi rangsangan yang datang, dan terus berkembang.
- b. Asimilasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awalnya, hanya menambah atau merinci.
- c. Akomodasi adalah proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi.
- d. Equilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skemata). Proses perkembangan intelek seseorang berjalan dari disequilibrium menuju equilibrium melalui asimilasi dan akomodasi.

Menurut Piaget bahwa belajar dapat terjadi sesuai dengan taraf perkembangan usia anak. Tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak dimulai dari sederhana menuju kepada yang kompleks. Selanjutnya Piaget membagi menjadi empat bagian tahap perkembangan yang dilalui seorang anak, yaitu:

- a. Sensorimotor
- b. Preoperational
- c. Concrete operational
- d. Formal operational

C. Konstruktivisme dalam Pendidikan

a. Teori Kontruksi Pengetahuan

Penelitian-penelitian pendidikan sains mengungkapkan bahwa belajar sains merupakan suatu proses konstruktif yang menghendaki partisipasi aktif siswa. Menurut Bodher (1986), konstruktivis yang pertama ialah Piaget, walaupun perspektif konstruktivis sudah terungkap dalam tulisan Glambattista Vico pada tahun 1970. Melalui perspektif Piaget, pengetahuan diperoleh menurut proses konstruksi selama hidup melalui suatu proses ekuilibrasi antara skema pengetahuan dan pengalaman baru. Antara perspektif Piaget dan perspektif konstruktivis baru terdapat dua perbedaan. Piaget lebih memfokuskan pada general logical capabilities, sedangkan perspektif baru menekankan domain *specific knowledge structures*.⁸⁶

Selain ini, penelitian-penelitian Piaget meliputi konstruksi pengetahuan personal melalui interaksi individual dengan lingkungan, sedangkan perspektif baru mengikutsertakan juga proses-proses sosial dalam konstruksi pengetahuan. Dalam konstruksi pengetahuan, guru juga diharuskan aktif. Menurut Duckworth (1986), guru harus aktif menemukan cara-cara untuk memahami konsepsi siswa, menyarankan konsepsi alternatif, menstimulasi kebenaran di antara para siswa, dan mengembangkan tugas-tugas kelas yang mengarah pada konstruksi pengetahuan

b. Konsepsi Anak

Konsepsi anak sebagai hasil konstruksi tentang alam sekitarnya berbeda dengan konsepsi ilmiah. Oleh karena itu, ada yang memberi nama miskonsepsi pada konsepsi anak ini. Dalam pustaka pendidikan sains, Osborne (1985) memberikan beberapa nama, yaitu ada yang menyebutnya "children's science", "misconception", "alternative framework", atau "children idea". Dalam bab ini lebih banyak digunakan miskonsepsi. Hal yang menjadi masalah besar dalam pendidikan sains ialah konstruksi konsepsi ilmiah, miskonsepsi ini ditemukan sebagai penghambat sehingga perlu diusahakan untuk mengubahnya.

D. Model Konstruktivis dalam Mengajar

Prinsip yang paling umum dan paling esensial yang dapat diturunkan dari konstruktivisme, ialah bahwa anak-anak memperoleh banyak pengetahuan di luar sekolah, dan pendidikan seharusnya memperhatikan hal itu dan menunjang proses alamiah ini. Untuk dapat melaksanakan proses belajar mengajar semacam ini, dibawah ini disarankan beberapa prinsip mengajarkan sains di sekolah dasar (Kamii,1979) untuk tingkat sekolah yang lebih tinggi, akan diberikan pula suatu strategi mengajar yang akan dibahas dibagian lain. Model konstruktivisme yang dikemukakan Piaget ini memberi arahan kepada guru untuk membangkitkan kemampuan berpikir anak dalam belajar.

⁸⁶ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran* (Erlangga: Bandung, 2006), h. 152.

Adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan menurut piaget adalah hal-hal berikut ini.⁸⁷

a. Menyiapkan Benda-Benda Nyata untuk digunakan Siswa

Ada dua alasan bagi prinsip ini, yaitu pengetahuan fisik diperoleh dengan berbuat pada benda-benda, dan melihat bagaimana benda-benda itu bereaksi. Misalnya, untuk mengetahui apakah sebuah bola yang dibuat dari tanah liat dapat terapung dalam tanah, anak itu harus berbuat sesuatu pada benda-benda itu dan memperoleh jawaban dari benda-benda itu. Sambil ia mengubah ubah perbuatan atau tindakannya, ia menghubungkan perubahan-perubahan dalam perbuatannya dan perubahan-perubahan dalam reaksi dalam benda-benda itu. Bukan hanya mengetahui fisik yang dikembangkannya, melainkan juga pengetahuan logiko-matematik. Alasan yang kedua para siswa harus bekerja dengan benda-benda ialah, bahwa inilah satu-satunya cara mereka dapat menglogiko-matematiskan kenyataan. Bukan dengan cara belajar kata-kata, para siswa menjadi lebih baik berfikir mengenai alam nyata.

b. Memperhatikan Empat Cara Berbuat Terhadap Benda-Benda

Ada empat cara berbuat terhadap benda-benda yaitu : 1) berbuat terhadap benda-benda dan melihat bagaimana benda-benda itu bereaksi; 2) berbuat terhadap benda-benda untuk menghasilkan suatu efek yang diinginkan; 3) menjadi sadar bagaimana seorang menghasilkan efek yang diinginkan; dan 4) menjelaskan. Mengenai pendekatan ketiga piaget menemukan, bahwa disekitar umur 4 atau 5 tahun, anak-anak dapat melakukan banyak hal pada tingkat inteligensi praktis, tetapi mereka tidak menyadari bagaimana menghasilkan sesuatu yang diinginkan itu. Cara yang keempat dapat berupa penjelasan langsung dari suatu peristiwa, atau berupa menguji suatu hipotesis secara sistematis. Bila dipusatkan hanya untuk pada penjelasan, adanya bahaya karena kerap kali timbul verbalisme.

Bila digunakan dua pendekatan yang pertama, para siswa dapat diminta menjelaskan apa yang menyebabkan mereka berfikir. Dalam pelajaran “ terapung, melayang, dan tenggelam”, misalnya waktu mereka disuruh membuat” kapal-kapal dari tanah liat”, guru menggunakan pendekatan kedua, bila ia meminta para siswa untuk membuat kapal tanah liat yang dapat terapung dalam air. Kemudian, bila guru bertanya apa yang akan terjadi bila anak-anak menempatkan benda-benda dalam kapal tanah liat itu, maka guru menggunakan pendekatan yang pertama. Kedua pendekatan ini dan juga pendekatan yang ketiga, mengandung unsur penjelasan dan pada umumnya lebih baik daripada mengajar menjelaskan, yang bagaimanapun juga sulit bagi para siswa dalam periode-periode konkret. Pendekatan yang ketiga, yaitu menjadi sadar bagaimana seseorang menghasilkan efek yang diinginkan, dapat digunakan bila guru menganjurkan siswa untuk bertanya pada siswa yang lain bagaimana ia menyelesaikan tugasnya. Ini merupakan suatu contoh situasi yang secara edukatif baik bagi siswa yang mengajarkan dan bagi siswa yang diajari.

c. Memperkenalkan Kegiatan

Kegiatan-kegiatan itu mungkin menarik bagi para siswa, tetapi jangan dipaksakan pada mereka. Para siswa hendaknya mempunyai kebebasan untuk mengikuti perhatian mereka sendiri, oleh karena pikiran itu hanya akan dapat berkembang bila siswa itu terlibat, berilah para siswa kebebasan untuk menolak saran-saran guru.⁸⁸

⁸⁷ Sagala, *Konsep*, h. 188.

⁸⁸ *Ibid*, h. 189

Karena itu menurut Susan Issacs (1946) kerangka ini merupakan koreksi terhadap ide bahwa seorang anak tak akan pernah belajar jika ia tidak dibentak atau dipukul, juga bagi gagasan bahwa anak tidak membutuhkan belajar, namun hanya perlu menunjukkan kebaikannya. Kegiatan utama pembelajaran menurut Susan Issacs adalah memberikan suatu kerangka kerja yang kokoh untuk kegiatan pembelajaran, karena perkembangan intelektual anak berhubungan erat dengan perkembangan emosional. Oleh karena itu kebebasan di ruang kelas akan menghilangkan hambatan proses belajar atau distorsi perkembangan watak dari anak didik.

d. Menciptakan Pertanyaan, Masalah-Masalah dan Pemecahannya

Dewasa ini para pendidik kerap kali menganjurkan “pemecah masalah”, tetapi jarang kita dengar tentang pentingnya penciptaan masalah-masalah dan pengajuan pertanyaan-pertanyaan. Selain para siswa mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan atau memecahkan masalah-masalah mereka, mereka juga termotivasi untuk bekerja keras. Menurut Piaget, perumusan pertanyaan-pertanyaan merupakan salah satu dari bagian-bagian yang paling penting dan paling kreatif dari sains yang diabaikan dalam pendidikan sains.⁸⁹

e. Siswa Saling Berinteraksi

Menurut Piaget, pertukaran gagasan-gagasan tidak dapat dihindari untuk perkembangan penalaran. Walaupun penalaran tidak dapat diajarkan secara langsung, perkembangannya dapat distimulasi oleh konfrontasi kritis, khususnya dengan teman-teman setingkat. Seperti halnya perbedaan pendapat itu esensial untuk konstruksi sains, demikian pula hal ini tidak dapat dihindari untuk mengkonstruksi pengetahuan fisik dan pengetahuan logiko-matematik. Menurut Piaget, para siswa hendaknya dianjurkan untuk mempunyai pendapat sendiri (walaupun pendapat itu mungkin “salah”), mengemukakannya, mempertahankannya, dan merasa bertanggung jawab atasnya. Ungkapnya keyakinan secara jujur, akhirnya memupuk ekuilibrasi konstruktif dan membuat para siswa lebih cerdas dan lebih termotivasi untuk terus belajar, dibandingkan dengan belajar jawaban “benar”.

Adakalanya guru dapat menganjurkan para siswa untuk membandingkan berbagai gagasan. Pada kesempatan lain guru membentuk kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan masalah tertentu. Cara ketiga untuk membangkitkan interaksi ialah dengan meminta seluruh kelas membandingkan berbagai masalah, pengamatan, dan interpretasi.

f. Hindari Istilah Teknis dan Tekanan Berpikir

Hasil penelitian mengungkapkan, bahwa bahasa dapat memperjelas dan memperkaya gagasan-gagasan bila para siswa sudah pada tingkat perkembangan yang tinggi. Tetapi, kerap kali kata-kata dan istilah-istilah teknis merintang berpikir, oleh karena itu guru hendaknya dapat membangkitkan gagasan-gagasan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Adakalanya siswa-siswa membandingkan hal-hal yang salah, walaupun demikian, mereka harus dianjurkan untuk berpikir dengan cara mereka sendiri. Sebagian dari intuisi-intuisi mereka itu ada yang salah, dan sebagian ada yang betul, dan gagasan-gagasan ini harus ditelusuri dan dikoordinasikan agar para siswa menjadi pemikir-pemikir yang diharapkan.

⁸⁹Sagala, *Konsep*, h 190

g. Memperkenalkan Kembali (*Reintroduce*) Materi Kegiatan

Anak yang sama bila melihat mobil, atau benda lain apapun juga atau peristiwa, tidak akan melihat kenyataan yang sama pada umur 6, 10, dan 14 tahun. Alasannya ialah, karena anak yang lebih tua mengasimilasikan benda-benda kedalam pengetahuan terstruktur yang lebih baik daripada anak yang lebih muda. Jadi, pengurutan ketat dari isi tidak perlu, menurut Piaget. Kecuali itu, penelitian Piaget menunjukkan bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan dengan cara-cara yang amat berbeda dari cara orang dewasa.

Pernyataan bahwa urutan ketat tidak perlu, tidak berarti bahwa semua urutan harus dihindari. Misalnya, pelajaran "kapal tanah liat" diharuskan untuk kelas 2 hingga kelas 6. Dalam jangka umur yang panjang ini, guru diberitahu bahwa bagi anak-anak yang lebih muda masalahnya ialah membuat benda yang akan terapung. Sebaliknya, untuk anak-anak yang lebih tua masalahnya ialah menemukan mengapa bentuk benda tertentu dapat memuat lebih banyak daripada benda yang lain, dan apa yang membuat suatu benda itu tenggelam atau terapung.

Suatu urutan yang lain ditunjukkan oleh dua sasaran berikut, disarankan sesudah para siswa dapat membuat kapal tanah liatnya terapung : (1) guru dapat menanyakan pada para siswa apakah mereka mempunyai benda apa saja dalam bangku mereka yang mereka mau tempatkan pada kapal mereka ; dan (2) guru memberi siswa beberapa benda kecil dan menyarankan agar siswa tersebut menemukan berapa jumlah benda yang dapat dimuat oleh kapalnya. Dalam setiap saran diatas guru telah membawa "terapung dan tenggelam" ketingkat yang lebih tinggi daripada sebelumnya, yang penting ialah guru tidak memaksakan gagasan-gagasan ini.

E. Langkah-Langkah Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Konstruktivisme sebagai suatu model pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :⁹⁰

Langkah pertama mengundang (invitasi). Pada bagian ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan memberikan penjelasan tujuan pembelajaran dan keterkaitan dengan kehidupan yang dialami peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memunculkan keingintahuan mereka terhadap apa yang akan dipelajari.

Langkah kedua menjajaki (eksplorasi). Dalam kegiatan ini guru melakukan eksplorasi pengetahuan peserta didik dengan cara tanya jawab, pemberian tugas, membaca, mengamati, dan menghubungkan-hubungkan fakta.

Langkah ketiga menjelaskan (eksplanasi). Guru memberikan penjelasan dan penguatan terutama pada bagian-bagian yang belum dikuasai peserta didik.

Langkah keempat menyimpulkan (refleksi). Kegiatan refleksi dilakukan jika semua materi pembelajaran sudah disajikan secara terurai dan memberikan penekanan atau penguatan khusus pada materi-materi tertentu yang dianggap penting. Kemudian guru dan peserta didik secara bersama-sama menarik kesimpulan dengan benar.

F. Makna Belajar dalam Konstruktivisme

Konstruktivisme menjadi landasan bagi beberapa teori belajar, misalnya teori perubahan konsep, teori belajar bermakna, dan teori skema. Konstruktivisme maupun teori perubahan konsep percaya bahwa dalam proses belajar seseorang mengalami perubahan konsep. Pengetahuan seseorang tidak sekali jadi tetapi melalui proses perkembangan yang terus menerus. Dalam perkembangan tersebut, ada yang mengalami

⁹⁰ Salim, *Strategi*, h. 162

perubahan besar dengan mengubah konsep lama melalui akomodasi adapula yang mengembangkan dan memperluas konsep yang sudah ada melalui asimilasi.⁹¹

Konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk oleh pebelajar yang sedang belajar, dan teori perubahan konsep yang menjelaskan bahwa pebelajar mengalami perubahan konsep terus menerus, sangat berperan dalam menjelaskan mengapa seorang pebelajar dapat salah mengerti dalam menangkap suatu konsep yang ia pelajari. Tugas seorang pendidik membantu untuk mengarahkan pebelajar dalam pembentukan pengetahuan mereka yang lebih tepat. Teori perubahan konsep membantu menciptakan suasana dan keadaan pembelajaran yang memungkinkan perubahan konsep terjadi pada pebelajar sehingga terjadi pemahaman.

Konstruktivisme berbeda dengan aliran behaviorisme dan maturasionisme. Bila behaviorisme menekankan keterampilan sebagai suatu tujuan pembelajaran, konstruktivisme lebih menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam. Bila maturasionisme lebih menekankan pengetahuan yang berkembang sesuai dengan langkah-langkah perkembangan kedewasaan, konstruktivisme lebih menekankan pengetahuan sebagai konstruksi aktif belajar. Menurut konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif pebelajar mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik, dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki pebelajar sehingga pengetahuannya berkembang. Proses tersebut bercirikan sebagai berikut:⁹²

- 1) Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan oleh pebelajar dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
- 2) Konstruksi arti merupakan proses yang terus menerus setiap kali berhadapan dengan fenomena atau persoalan yang baru, pebelajar akan selalu mengadakan rekonstruksi.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih merupakan suatu proses pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan merupakan perkembangan itu sendiri, suatu perkembangan menuntut penemuan dan pengaturan kembali dari pemikiran seseorang.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pebelajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar pebelajar tergantung pada apa yang telah diketahui pebelajar: konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.

G. Proses dan Strategi Pembelajaran Konstruktivisme

Bagi konstruktivisme pembelajaran bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan pebelajar membangun sendiri pengetahuannya. Pembelajaran berarti partisipasi guru bersama siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, dan bersikap kritis. Jadi pembelajaran adalah suatu bentuk belajar sendiri.⁹³

Pembelajaran adalah upaya membantu pebelajar belajar atau berpikir secara benar dengan membiarkannya berpikir sendiri. Berpikir yang baik lebih penting daripada

⁹¹ Abdul Hamid, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Medan: FR.Dongoran, 2007), h. 102.

⁹² *Ibid*

⁹³ *Ibid.*, h. 105.

mempunyai jawaban yang benar atas sesuatu persoalan. Jika seseorang mempunyai cara berpikir yang baik, berarti cara berpikirnya dapat digunakan untuk menghadapi suatu fenomena baru dan akan dapat menemukan pemecahan dalam menghadapi persoalan yang lain. Sementara itu, pebelajar yang sekedar menemukan jawaban benar belum pasti dapat memecahkan persoalan baru karena mungkin ia tidak mengerti bagaimana menemukan jawaban itu.

Menurut prinsip konstruktivisme, seorang guru berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar pebelajar berjalan dengan baik. Tugas guru adalah membantu pebelajar agar mampu mengkonstruksi pengetahuannya sesuai dengan situasinya yang konkrit. Dengan demikian selain penguasaan bahan yang luas dan mendalam, guru juga dituntut untuk memiliki beragam strategi pembelajaran sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajar. Hal ini disebabkan tidak ada satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun, kapanpun, dan dalam situasi apapun. Strategi yang disusun guru hanya menjadi alternative bukanlah suatu menu atau resep yang sudah jadi.

Berdasarkan konstruktivisme, guru atau buku teks bukan satu-satunya sumber informasi dalam pembelajaran. Pebelajar mempunyai akses terhadap beragam sumber informasi yang dapat digunakannya untuk belajar. Namun yang paling penting adalah bagaimana guru dapat membekali pebelajar untuk melakukan seleksi terhadap informasi yang diperolehnya sehingga pebelajar menyadari bahwa informasi tertentu hanya benar dalam konteks, tempat, permasalahan, waktu, dan bidang tertentu.

H. Perbandingan Pembelajaran Tradisional (Behavioristik) dan Pembelajaran Konstruktivistik (Konstruktivisme)

Proses pembelajaran akan lebih efektif jika diketahui inti kegiatan belajar yang sesungguhnya. Pada bagian ini akan dibahas ciri-ciri pembelajaran behavioristik dan ciri-ciri pembelajaran konstruktivistik.⁹⁴

Kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung, yang berpijak pada teori behavioristik, banyak didominasi oleh guru. Guru menyampaikan materi pelajaran melalui ceramah, dengan harapan siswa dapat memahaminya dan memberi respon sesuai dengan materi yang diceramahnya. Dalam pembelajaran, guru banyak menggantungkan pada buku teks. Materi yang disampaikan sesuai dengan urutan isi buku teks. Diharapkan siswa memiliki pandangan yang sama dengan guru, atau sama dengan buku teks tersebut.

Berbeda dengan bentuk pembelajaran di atas, pembelajaran konstruktivistik membantu siswa menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru. Transformasi terjadi dengan menghasilkan pengetahuan baru yang selanjutnya akan membentuk struktur kognitif baru. Pendekatan konstruktivistik lebih luas dan sukar untuk dipahami. Pandangan ini tidak melihat pada apa yang dapat diungkapkan kembali atau apa yang dapat diulang oleh siswa terhadap pelajaran yang telah diajarkan dengan cara menjawab soal-soal tes (sebagai perilaku imitasi), melainkan pada apa yang dapat dihasilkan siswa, didemonstrasikan, dan ditunjukkannya.

Secara rinci perbedaan karakteristik antara pembelajaran tradisional atau behavioristik dan pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai berikut :

⁹⁴ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 62.

No.	Pembelajaran Behavioristik	Pembelajaran Konstruktivistik
1.	Kurikulum disajikan dari bagian-bagian menuju keseluruhan dengan menekankan pada keterampilan-keterampilan dasar	Kurikulum disajikan mulai dari keseluruhan menuju ke bagian-bagian, dan lebih mendekati pada konsep-konsep yang lebih luas.
2.	Pembelajaran sangat taat pada kurikulum yang telah ditetapkan.	Pembelajaran lebih menghargai pada pemunculan pertanyaan dan ide-ide siswa.
3.	Kegiatan kulikuler lebih banyak mengandalkan pada buku teks dan buku kerja.	Kegiatan kurikuler lebih banyak mengandalkan pada sumber-sumber data primer dan manipulasi bahan.
4.	Siswa-siswa dipandang sebagai "kertas kosong" yang dapat digoresi informasi oleh guru-guru pada umumnya menggunakan cara didaktik dalam menyampaikan informasi, kepada siswa.	Siswa dipandang sebagai pemikir-pemikir yang dapat memunculkan teori-teori tentang dirinya.
5.	Penilaian hasil belajar siswa dipandang sebagai bagian dari pembelajaran, dan biasanya pada akhir pelajaran dengan cara testing.	Pengukuran proses dan nilai belajar siswa terjalin di dalam kesatuan kegiatan pembelajaran dengan cara guru mengamati hal-hal yang sedang dilakukan siswa, serta melalui tugas-tugas pekerjaan.
6.	Siswa-siswa biasanya bekerja sendiri-sendiri, tanpa ada group process dalam belajar.	Siswa-siswa banyak belajar dan bekerja di dalam group process.

Kelebihan Pembelajaran dalam Konstruktivisme

1). Lebih Berpikir

Dalam proses membina pengetahuan baru, murid akan berfikir untuk menyelesaikan masalah, idea, dan membuat keputusan yang berfikir bijak dalam menghadapi berbagai kemungkinan dan cabaran. Sebagai contoh, ini boleh dicapai melalui aktifitas penyelidikan dan penyiasatan seperti mengenal pasti masalah, mengumpul maklumat, memproses data, membuat interpretasi dan membuat kesimpulan.

2). Paham

Kepahaman murid tentang sesuatu konsep dan idea lebih jelas apabila paham mereka terlibat secara langsung dalam pembinaan pengetahuan baru. Seorang

murid yang memahami apa yang dipelajari akan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang baru dalam kehidupan dan situasi baru.

3). **Ingat**

Setelah memahami sesuatu konsep, murid akan dapat mengingat lebih lama konsep tersebut karena mereka terlibat secara aktif dalam mengingat. mengaitkan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan sedia ada untuk membina pengetahuan baru.

4). **Yakin**

Murid yang belajar secara konstruktivisme diberi peluang untuk membina yakin sendiri keahaman mereka tentang sesuatu. Ini menjadikan mereka lebih yakin kepada diri sendiri dan berani menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi baru.

5). **Kemahiran Sosial**

Kemahiran Murid yang berkemahiran sosial boleh bekerjasama dengan orang lain sosial dalam menghadapi sembarang cabaran dan masalah. Kemahiran sosial ini diperoleh apabila murid berinteraksi dengan rekan-rekan dan guru dalam membina pengetahuan mereka.

J. Kekurangan Model Konstruktivisme

- Siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, tidak jarang bahwa hasil konstruksi siswa tidak cocok dengan hasil konstruksi para ilmuan sehingga menyebabkan miskonsepsi.
- Konstruktivisme menanamkan agar siswa membangun pengetahuannya sendiri, hal ini pasti membutuhkan waktu yang lama dan setiap siswa memerlukan penanganan yang berbeda-beda.
- Situasi dan kondisi tiap sekolah tidak sama, karena tidak semua sekolah memiliki sarana prasarana yang dapat membantu keaktifan dan kreatifitas siswa.

BAB IV PENGELOLAAN KELAS

Masalah pokok yang dihadapi guru, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman adalah pengelolaan kelas. Aspek yang paling sering didiskusikan oleh penunjang profesional dan oleh para Pengajar adalah juga pengelolaan kelas. Mengapa demikian? Jawabnya sederhana. Pengelolaan kelas merupakan masalah tingkah laku yang kompleks dan guru menggunakannya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas sedemikian rupa sehingga anak didik dapat mencapai tujuan pengajaran secara efisien dan memungkinkan mereka dapat belajar. Dengan demikian pengelolaan kelas yang efektif adalah syarat bagi pengajar yang efektif. Tugas utama dan paling sulit bagi guru adalah pengelolaan kelas, lebih-lebih tidak ada satupun pendekatan yang dikatakan baik.

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, ialah kegiatan-kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar. Yang termasuk kesalahannya ini misalnya adalah, penghentian tingkah laku anak didik yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian hadiah bagi ketepatan waktu penyelesaian tugas oleh siswa, atau penetapan norma kelompok yang produktif.

A. Pengertian Pengelolaan Kelas⁹⁵

Pengelolaan kelas adalah salah satu tugas guru yang tidak pernah ditinggalkan. Guru selalu mengelola kelas ketika dia melaksanakan tugasnya. Pengelolaan kelas dimaksud untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak didik, sehingga tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Ketika kelas terganggu, guru berusaha mengembalikannya agar tidak menjadi penghalang bagi proses belajar mengajar.

Dalam konteks yang demikian itulah kiranya pengelolaan kelas penting untuk diketahui oleh siapapun juga yang menerjukkan dirinya dalam dunia pendidikan. Maka adalah penting untuk mengetahui pengertian pengelolaan kelas dalam hal ini. Pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dengan sengaja dilakukan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Suharsimin Arikunto (1998) pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dilakukan oleh penanggung jawab kegiatan belajar mengajar atau membantu dengan maksud agar dicapai kondisi optimal sehingga dapat terlaksana kegiatan belajar seperti yang diharapkan.⁹⁶

B. Tujuan Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas yang dilakukan guru bukan tanpa tujuan. Karena ada tujuan itulah guru selalu berusaha mengelola kelas, walaupun terkadang kelelahan fisik maupun pikiran dirasakan. Guru sadar tanpa mengelola kelas dengan baik, maka akan menghambat kegiatan belajar mengajarnya. Itu sama saja membiarkan jalannya

⁹⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 194

⁹⁶ Ibid h. 198

pengajaran tanpa membawa hasil, yaitu mengantarkan anak didik dan tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti, dan dan tidak berilmu menjadi berilmu. Tentu tidak perlu diragukan bahwa setiap kali masuk kelas guru selalu melaksanakan tugasnya mengelola kelas. Pengelolaan kelas dimaksud untuk menciptakan kondisi dalam kelompok kelas yang berupa lingkungan kelas yang baik, yang memungkinkan siswa berbuat sesuai dengan kemampuannya. Kemudian, dengan pengelolaan kelas produknya harus sesuai dengan tujuan-tujuan yang hendak dicapai.

Tujuan pengelolaan kelas pada hakikatnya telah terkandung dalam tujuan pendidikan. secara umum tujuan pengelolaan kelas adalah penyediaan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar siswa dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas. Fasilitas yang disediakan itu memungkinkan siswa belajar dan bekerja, terciptanya suasana sosial yang meberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional dan sikap serta apresiasi pada siswa (Sudirman N, 1991)

Suharsimin Arikunto (1988) berpendapat bahawa tujuan pengelolaan kelas adalah agar setiap anak di kelas dapat bekerja dengan tertib sehingga segera tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

C. Pendekatan Pengelolan Kelas

Pengelolan kelas bukanlah masalah yang berdiri sendiri, tetapi terkait dengan berbagai faktor. Keharmonisan hubungan guru dan anak didik, tingginya kerjasama diantara anak didik terdimpul dalam bentuk interaksi karena itu lahirnya interaksi yang optimal tentu saja bergantung dari pendekatan yang guru lakukan dalam rangka pengelolaan kelas. Berbagai pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:⁹⁷

1. Pendekatan Kekuasaan

Pengelolaan kelas diartikan sebagai suatu proses untuk mengontrol tingkah laku anak didik. Peranan guru disini adalah menciptakan dan mempertahankan situasi disiplin dalam kelas. Kedispilinan adalah kekuatan yang menuntut kepada anak didik untuk menaatinya. Didalamnya ada kekuasaan dalam norma yang mengikat untuk ditaati anggota kelas. Melalui kekuasaan dalam bentuk norma itulah guru mendekatinya.

2. Pendekatan Ancaman

Dari pendekatan ancaman atau intimidasi ini, pengelolaan kelas adalah juga sebagai suatu proses untuk mrngontrol tingkah laku anak didik. Tetapi dalam emngontrol tingkah laku anak didik dilakukan dengan cara memberikan ancaman, misalnya melarang, ejekan, sindiran, dan memaksa.

3. Pendekatan Kebebasan

Pengelolan diartikan sebagai suatu proses untuk membantu anak didik gar merasa bebas untuk mengerjakan sesuatu kapan saja dan dimana saja. Peranan guru adalah menngusahakan semaksimal mungkin kebebasan anak didik.

⁹⁷ *Ibid* h. 201

4. Pendekatan Resep

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

5. Pendekatan Pengajaran

Pendekatan ini didasarkan suatu tanggapan bahwa dalam suatu perencanaan dan pelaksanaan akan mencegah munculnya masalah tingkah laku anak didik, dan memecahkan masalah itu bila tidak bisa dicegah. Pendekatan ini menganjurkan tingkah laku guru dalam untuk mencegah dan menghentikan tingkah laku anak didik yang kurang baik. Peranan guru adalah merencanakan dan mengimplementasikan pelajaran yang baik.

6. Pendekatan Perubahan Tingkah laku

Pengelolaan kelas artikan sebagai suatu proses untuk mengubah tingkah laku anak didik. Peranan guru adalah mengembangkan tingkah laku anak didik yang baik, dan mencegah tingkah laku yang kurang baik.

7. Pendekatan Suasana Emosi dan Hubungan Sosial

Pendekatan pengelolaan kelas berdasarkan suasana perasaan dan suasana sosial (*socio-emotional climate approach*) didalam kelas sebagai sekelompok individu cenderung pada pandangan Psikologi Klinis dan Konseling (Penyuluhan). Menurut pendekatan ini pengelolaan kelas merupakan suatu proses menciptakan iklim atau suasana emosional dan hubungan sosial yang positif dalam kelas. Suasana emosional dan hubungan sosial yang positif dalam kelas. Suasana emosional dan hubungan sosial yang positif, artinya, ada hubungan yang baik yang positif antara guru dengan anak didik, atau antara anak didik dengan anak didik. Disini guru adalah kunci terhadap pembentukan hubungan pribadi itu, dan peranannya adalah menciptakan hubungan pribadi yang sehat.

8. Pendekatan Proses Kelompok

Pengelolaan kelas artikan sebagai suatu proses untuk menciptakan kelas sebagai suatu sistem sosial, dimana proses kelompok merupakan yang paling utama. Peranan guru adalah mengusahakan agar perkembangan dan pelaksanaan proses kelompok itu efektif. Proses kelompok adalah usaha guru mengelompokkan anak didik kedalam beberapa kelompok dengan berbagai pertimbangan individual sehingga tercipta kelas yang bergairah dalam belajar.

9. Pendekatan Electis atau Pluralistik

Pendekatan electis (*Electis Approach*) ini menekankan pada potensial, kreativitas dan inisiatif wali/guru kelas dalam memilih berbagai pendekatan tersebut diatas berdarakan situasi yang dihadapinya. Penggunaan pendekatan itu dalam suatu situasi mungkin dipergunakan salah satu dan dalam situasi lain mungkin harus mengkombinasikan dua atau ketiga pendekatan tersebut diatas. Pendekatan electis disebut juga pendekatan pluralistik, yaitu pengelolaan kelas yang berusaha menggunakan berbagai macam pendekatan yang memiliki potensi untuk dapat

menciptakan dan mempertahankan suatu kondisi yang memungkinkan proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien. Guru memilih dan menggabungkan secara bebas pendekatan tersebut sesuai dengan kemampuan dan selama maksud dari penggunaannya untuk pengelolaan kelas disini adalah suatu set (rumpun) kegiatan guru untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas yang memberi kemungkinan proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien.

Dengan melakukan beberapa pendekatan-pendekatan tersebut diharapkan mengurangi permasalahan yang akan timbul dalam mengelola kelas.

Thomas Gordon (1990) mengatakan bahwa hubungan guru dan siswa dikatakan baik apabila hubungan itu memiliki sifat-sifat sebagai berikut:⁹⁸

1. Keterbukaan, sehingga baik guru maupun siswa saling bersikap jujur dan membuka diri satu sama lain;
2. Tanggapan bilamana seseorang tahu menahu bahwa dia dinilai oleh orang lain.
3. Saling ketergantungan, antara satu dengan yang lain
4. Kebebasan, yang memperolehnya setiap orang tumbuh dan mengembangkan keunikannya, kreativitasnya dan kepribadiannya
5. Saling memenuhi kebutuhan, sehingga tidak ada kebutuhan satu orang pun yang tidak terpenuhi.

Bila begitu konsepsi pengelolaan kelas yang efektif, maka itu berarti tugas yang berat bagi guru adalah berusaha mengidentifikasi atau memperkecil permasalahan-permasalahan yang terkait dengan semua problem pengelolaan kelas, seperti kurangnya kesatuan, tidak ada standar perilaku dalam bekerja kelompok, reaksi negatif terhadap anggota kelompok, moral rendah, kelas mentoleransi kekeliruan-kekeliruan temannya, dan sebagainya.

⁹⁸ *Ibid* h. 240

DAFTAR PUSTAKA

- Disusilo, Sutarjo, *Pembelajaran Nilai-Karakter*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012
- A.M., Sardiman, *Interkasi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012
- Budiningsih, Asri, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005
- Dahar, Ratna Wilis, *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*, Erlangga: Bandung, 2006
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Trategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Gulo, W., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta Grasindo, 202
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011
- Hamid, Abdul, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Medan: FR.Dongoran, 2007
- Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Al-Insan, 2007
- Hassan dan John. M Echols, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2000
- Huda, Miftahul, *Cooperative Learning: Metode, teknik, Struktur dan Model Penerapan*, 2011
- Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2011
- Lie, Anita. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia. 2010
- M.D. Dahlan, *Model – Model Mengajar: Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar* Bandung.: Diponegoro, 1990
- Mudjiono, Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Mulyadi, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Dermaga Rosdakarya, 2013
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012
- Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: IKAPI, 2009
- Salim, Haidir, *Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif*, Medan: Perdana Publishing, 2012
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran: Berorintasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia. 2013
- Silberman, L. Melvin, *101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insani Madani., 1996.
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012

- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2013
- Syaifurahman, *Manajemen Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Indeks, 2013
- Taniredja, Tukiran, dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Uno, B. Hamzah., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara
- Yaumi, Muhammad, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2013

