

Teori dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan

Desy Safitri
Saefrudin
Suyuti

Editor:
Dr. Sigit Apriyanto, M.Pd, C.PSE., C.PW.

Teori dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan

©Desy Safitri, Saefrudin, Suyuti

Editor: Dr. Sigit Apriyanto, M.Pd, C.PSE., C.PW.

Desain Cover: Abdullah Rasyid Ridha

Tata letak isi: Adityanang Prio Laksono

Cetakan I, 2025

15,5 x 23 cm., viii + 210 hlm

ISBN: 978-623-148-244-0

SULUR PUSTAKA

(Anggota IKAPI No.169/DIY/2023)

Jl. Jogja-Solo Km.14 Candisari RT.01/22

Tirtomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta

www.sulur.co.id

CV. TRIPE KONSULTAN

JOURNAL CORNER AND PUBLISHING

Jl. R. Fatah, No.50, Bakung, Sidamulya, RT.3/4,

Sidamulya, Wanareja, Cilacap

Phone: 0812-1526-3928

<https://jcopublishing.com>

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku

tanpa izin tertulis dari Penerbit

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan makalah/buku yang berjudul *Teori dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan* ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan karya ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai teori-teori yang mendasari pengembangan bahan ajar serta penerapannya dalam dunia pendidikan.

Teori dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan merupakan bidang kajian yang berfokus pada prinsip-prinsip, metode, serta pendekatan dalam merancang materi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Secara teori, pengembangan bahan ajar didasarkan pada berbagai landasan pendidikan, seperti teori konstruktivisme, behaviorisme, dan kognitivisme, yang memberikan panduan dalam menyusun materi agar dapat memfasilitasi proses belajar yang optimal. Bahan ajar yang baik harus memperhatikan aspek

keterjangkauan, relevansi, kebermaknaan, serta kesesuaian dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Selain itu, pengembangan bahan ajar juga mempertimbangkan aspek teknologi dan inovasi guna mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dalam praktiknya, pengembangan bahan ajar melibatkan proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi untuk memastikan efektivitasnya dalam pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa teks, multimedia, atau bahan ajar digital yang mendukung metode pembelajaran konvensional maupun berbasis teknologi. Dengan adanya bahan ajar yang terstruktur dan dikembangkan dengan baik, proses pembelajaran dapat lebih efektif, menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan karya ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga makalah/buku ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan bahan ajar dalam pendidikan.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan makalah/

buku ini. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan.

Depok, April 2025

Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I BELAJAR	1
A. Pengertian Belajar	2
B. Ciri-Ciri Belajar	6
C. Tujuan Belajar	11
D. Mengapa Belajar	13
E. Jenis-Jenis Belajar	16
BAB II PEMBELAJARAN	25
A. Pengertian Pembelajaran.....	26
B. Ciri-Ciri Pembelajaran	30
C. Perbedaan Pengajaran dan Pembelajaran	35
D. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	38
BAB III TEORI – TEORI BELAJAR DESKRIPTIF DAN PRESKRIPTIF .	45
A. Pengertian Belajar Deskriptif	46
B. Pengertian Belajar Preskriptif	47
C. Perbedaan Teori Deskriptif dan Preskriptif	49

BAB IV TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK 53

- A. Teori Belajar Behavioristik Ivan P. Pavlov 54
- B. Teori Belajar Behavioristik Ewin Guthrie 57
- C. Teori Belajar Behavioristik John B. Watson 60
- D. Teori Belajar Behavioristik B.F. Skinner 62
- E. Teori Belajar Behavioristik Edward L. Thorndike 66
- F. Teori Belajar Behavioristik Clark Hull 71

BAB V TEORI BELAJAR KOGNITIVISTIK 75

- A. Teori Belajar Kognitivistik Robert M. Gagne 76
- B. Teori Belajar Kognitivistik Jean Piaget 79
- C. Teori Belajar Kognitivistik Ausebel 81
- D. Teori Belajar Kognitivistik Brunner 82

BAB VI TEORI BELAJAR HUMANISTIK 85

- A. Teori Belajar Humanistik Bloom dan Krathwohl 86
- B. Teori Belajar Humanistik Kolb 87
- C. Teori Belajar Humanistik Iloney dan Mumford 88
- D. Teori Belajar Humanistik Habermas 90
- E. Teori Belajar Humanistik Carl Rogers 92
- F. Teori Belajar Humanistik Abraham Maslow 94

BAB VII MERUMUSKAN TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS (TIK) 97

- A. Pengertian Tujuan Instruksional Khusus Pengertian (TIK) 98
- B. Bagaimana Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) .103
- C. Hubungan TIK Dengan Isi Pelajaran..... 109

BAB VIII KURIKULUM	111
A. Pengertian Kurikulum.....	112
B. Landasan Kurikulum	114
C. Prinsip Pengembangan Kurikulum	116
D. Pendekatan Kurikulum	119
E. Kurikulum Berbasis Kompetensi.....	120
F. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.....	124
BAB IX PENDEKATAN PEMBELAJARAN.....	129
A. Pengertian Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran .	130
B. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran dan Penerapannya	138
C. Pendekatan <i>Quantum Teaching</i>	139
D. Penerapan <i>Quantum Teaching</i> Dalam Pembelajaran.....	145
E. Pendekatan E-learning	150
F. Pendekatan Belajar Aktif.....	154
BAB X PENDEKATAN BELAJAR KOOPERATIF, KONTEKSTUAL DAN BERBASIS MASALAH	165
A. Pendekatan Belajar Kooperatif.....	166
B. Model- Model Belajar Kooperatif.....	168
C. Pendekatan Belajar Kontekstual	170
D. Pendekatan Belajar Berbasis Masalah	174
BAB XI KONSEP DASAR BAHAN AJAR	179
A. Pengertian Bahan Ajar	180
B. Karakteristik Bahan Ajar	182
C. Jenis-Jenis Bahan Ajar	186
D. Fungsi Bahan Ajar.....	188
E. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar.....	190

BAB XII PENUTUP 193
DAFTAR PUSTAKA 199
PROFIL PENULIS..... 205



BAB I

BELAJAR

A. Pengertian Belajar

Kemampuan yang kita miliki saat ini merupakan hasil dari proses pembelajaran yang telah kita lakukan di masa lalu. Demikian pula, pembelajaran yang kita jalani sekarang akan memengaruhi kemampuan kita di masa mendatang. Dengan kata lain, setiap individu adalah hasil dari proses belajar yang terus berlangsung sepanjang hidup, mulai dari dalam kandungan hingga akhir hayat. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku mereka. Perubahan ini dapat mencakup aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), serta afektif (nilai dan sikap). Misalnya, seorang siswa yang awalnya tidak mengetahui ibu kota Provinsi Lampung, setelah belajar ia mampu menyebutkan dan menunjukkan letaknya. Demikian pula, seseorang yang sebelumnya tidak bisa mengoperasikan komputer, setelah mengikuti kursus, menjadi mahir dalam penggunaannya.

Beberapa ahli memiliki perspektif berbeda mengenai definisi belajar. W.H. Burton dalam *Guidance of Learning Activity* (1984) menjelaskan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya, memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan lebih baik. Sementara itu, Ernest R. Hilgard dalam *Instruction to Psychology* mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam aktivitas atau respons individu terhadap lingkungannya. Dengan demikian,

belajar bukan sekadar memperoleh informasi, tetapi juga mencerminkan perkembangan dalam cara berpikir, bertindak, dan bersikap seseorang seiring dengan pengalaman dan interaksi yang mereka alami.

H.C. Witherington dalam *Educational Psychology* mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan dalam kepribadian seseorang yang tercermin dalam pola baru, baik dalam keterampilan, sikap, kebiasaan, maupun pemahaman. Sementara itu, Gagne Berlinger menjelaskan bahwa belajar adalah proses di mana perilaku suatu organisme mengalami perubahan akibat pengalaman. Pendekatan yang lebih rinci dikemukakan oleh Harold Spears, yang menyatakan bahwa belajar melibatkan berbagai aktivitas seperti mengamati, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengarkan, dan mengikuti instruksi. Singer (1968) menambahkan bahwa belajar merupakan perubahan yang relatif permanen akibat praktik atau pengalaman dalam situasi tertentu. Gagne (1977) juga menegaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang terencana. Dengan demikian, pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan, baik yang disengaja maupun tidak, dapat menghasilkan perubahan yang menetap.



Gambar 1. Belajar

Sumber : Fimela.com

Belajar adalah proses kompleks yang mencakup beberapa aspek, seperti peningkatan pengetahuan, kemampuan mengingat dan mereproduksi informasi, penerapan pengetahuan, pemahaman makna, interpretasi yang dikaitkan dengan realitas, serta perubahan dalam kepribadian. Dari berbagai perspektif tersebut, belajar dapat disimpulkan sebagai aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi seseorang dengan lingkungannya, menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Namun, tidak semua perubahan perilaku dapat dikategorikan sebagai hasil dari proses belajar. Misalnya, seseorang yang tiba-tiba menjadi cerewet setelah mengonsumsi minuman keras atau berubah menjadi pendiam akibat penyakit bukanlah hasil dari pembelajaran, melainkan pengaruh eksternal lainnya. Begitu pula perubahan fisik, seperti suara yang bertambah berat saat remaja, merupakan bagian dari pertumbuhan alami, bukan hasil belajar. Oleh karena itu, seseorang dikatakan telah

belajar jika terjadi perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan karena faktor pertumbuhan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan. Selain itu, perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tidak sekadar berlangsung sementara.

Belajar adalah proses fundamental bagi perkembangan manusia. Secara sederhana, belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku atau kemampuan yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Proses ini melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik secara langsung maupun melalui media perantara. Belajar tidak hanya terbatas pada perolehan pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai.

Belajar memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari proses lainnya. Pertama, belajar selalu melibatkan perubahan. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau bahkan perubahan sikap dan nilai. Kedua, perubahan yang dihasilkan oleh belajar bersifat relatif permanen. Artinya, perubahan tersebut tidak bersifat sementara atau fluktuatif, tetapi cenderung menetap dalam jangka waktu yang lama. Ketiga, belajar membutuhkan pengalaman atau latihan. Pengalaman dan latihan ini dapat diperoleh melalui interaksi langsung dengan lingkungan, membaca buku, menonton video, atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

Terdapat berbagai jenis belajar yang dapat dikelompokkan berdasarkan berbagai kriteria. Berdasarkan tingkat keterlibatan kognitif, belajar dapat dibedakan menjadi belajar menghafal, belajar memahami, dan belajar menerapkan. Berdasarkan jenis perubahan yang dihasilkan, belajar dapat dibedakan menjadi belajar kognitif, belajar afektif, dan belajar psikomotorik. Berdasarkan cara perolehan pengetahuan, belajar dapat dibedakan menjadi belajar formal, belajar informal, dan belajar nonformal.

Proses belajar melibatkan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor ini dapat berasal dari individu yang belajar (internal) maupun dari lingkungan (eksternal). Faktor internal meliputi motivasi, minat, bakat, kemampuan kognitif, dan gaya belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan interaksi sosial.

Belajar memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui belajar, individu dapat mengembangkan potensi dirinya, meningkatkan kualitas hidup, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan. Belajar juga memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat dan berkontribusi pada pembangunan bangsa.

B. Ciri-Ciri Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan memiliki beberapa karakteristik utama yang dapat membedakannya dari

aktivitas lainnya. Berikut adalah beberapa ciri-ciri belajar yang perlu dipahami:

1. Terjadi perubahan perilaku

Salah satu ciri utama belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku seseorang. Perubahan ini bisa berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Contohnya, seorang siswa yang awalnya tidak memahami konsep matematika tertentu menjadi mampu menyelesaikan soal-soal dengan baik setelah belajar.

2. Bersifat relatif permanen

Perubahan yang terjadi akibat proses belajar bersifat relatif permanen, bukan sekadar perubahan sementara. Misalnya, seseorang yang belajar mengendarai sepeda akan tetap bisa mengendarainya meskipun sudah lama tidak berlatih, karena keterampilan tersebut telah melekat dalam dirinya.

3. Diperoleh melalui pengalaman dan latihan

Belajar bukan sesuatu yang terjadi secara instan, melainkan membutuhkan pengalaman dan latihan yang berulang. Seseorang tidak bisa langsung mahir dalam suatu bidang tanpa melalui proses pembelajaran dan praktik yang cukup.

4. Melibatkan aktivitas mental dan fisik

Proses belajar tidak hanya melibatkan aktivitas mental, seperti memahami konsep atau menghafal informasi, tetapi juga

aktivitas fisik, seperti keterampilan motorik yang berkembang saat belajar menari, menulis, atau bermain alat musik.

5. Terjadi dalam interaksi dengan lingkungan

Belajar tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Seseorang dapat belajar dari guru, teman, buku, internet, maupun pengalaman hidup sehari-hari.

6. Bersifat bertahap dan berkesinambungan

Proses belajar terjadi secara bertahap dan terus berlanjut sepanjang kehidupan. Sebagai contoh, seseorang yang ingin menguasai bahasa asing tidak bisa langsung fasih dalam sehari, tetapi harus belajar secara bertahap, mulai dari kosakata dasar hingga percakapan yang kompleks.

7. Mempunyai tujuan yang jelas

Belajar selalu memiliki tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak. Misalnya, seorang siswa belajar untuk memahami pelajaran dan lulus ujian, sedangkan seorang karyawan belajar keterampilan baru untuk meningkatkan produktivitas kerjanya.

8. Dapat diukur dan dievaluasi

Hasil belajar dapat diukur dan dievaluasi melalui berbagai cara, seperti ujian, tes keterampilan, atau perubahan sikap. Evaluasi ini berguna untuk mengetahui sejauh mana

seseorang telah memahami atau menguasai sesuatu yang telah dipelajari.

Dengan memahami kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki beberapa ciri utama yang membedakannya dari proses lainnya. Ciri-ciri ini menunjukkan bahwa belajar bukan sekadar aktivitas sementara, tetapi merupakan proses yang berkelanjutan dan memiliki dampak jangka panjang terhadap individu. Berikut adalah beberapa ciri utama belajar yang perlu dipahami:

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan perilaku

Proses belajar selalu menghasilkan perubahan dalam diri individu, baik dalam bentuk pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif). Misalnya, seseorang yang awalnya tidak memahami konsep matematika tertentu akan dapat menguasainya setelah belajar. Begitu juga dengan seseorang yang sebelumnya tidak bisa mengoperasikan komputer, setelah belajar dan berlatih, ia akan memiliki keterampilan baru dalam bidang tersebut.

2. Perubahan bersifat tetap dan dapat disimpan

Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar tidak bersifat sementara, melainkan menetap dalam jangka waktu yang panjang dan dapat digunakan kembali ketika dibutuhkan. Misalnya, seseorang yang belajar membaca dan menulis akan tetap bisa melakukan kedua aktivitas tersebut meskipun

telah lama tidak berlatih. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bukan sekadar pengalaman sesaat, melainkan sesuatu yang terus melekat dalam diri individu.

3. Perubahan terjadi melalui usaha dan interaksi dengan lingkungan

Belajar tidak terjadi secara otomatis atau tiba-tiba, tetapi membutuhkan usaha, kesadaran, dan keterlibatan aktif dari individu. Selain itu, proses belajar juga melibatkan interaksi dengan lingkungan, baik melalui pengalaman langsung, pembelajaran dari orang lain, maupun penggunaan berbagai sumber belajar seperti buku, teknologi, dan pelatihan. Seorang anak yang belajar berbicara, misalnya, tidak akan serta-merta bisa berkomunikasi tanpa mendengar dan meniru percakapan orang-orang di sekitarnya.

4. Tidak disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau faktor eksternal lainnya

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar berbeda dari perubahan yang disebabkan oleh faktor pertumbuhan fisik, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan. Sebagai contoh, seorang remaja yang suaranya menjadi lebih berat bukan karena belajar, melainkan karena perubahan alami dalam masa pubertas. Begitu pula seseorang yang tampak ceria lalu tiba-tiba menjadi pendiam karena sakit, perubahan ini bukan hasil dari proses belajar, melainkan akibat kondisi fisik yang sedang dialaminya.

Dengan memahami ciri-ciri ini, kita dapat lebih menyadari bahwa belajar adalah proses yang aktif, memerlukan usaha, dan memiliki dampak yang bersifat jangka panjang. Oleh karena itu, setiap individu perlu terus mengembangkan pola belajar yang efektif agar dapat mencapai pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang bermanfaat bagi kehidupannya. Dalam berbagai aspek kehidupan, belajar memiliki tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan kondisi individu. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari proses belajar:

1. Memperoleh dan mengembangkan pengetahuan

Salah satu tujuan utama belajar adalah untuk memperoleh informasi serta memperluas wawasan di berbagai bidang. Melalui proses ini, seseorang dapat memahami konsep-konsep baru, mempelajari teori-teori ilmiah, serta mengembangkan cara berpikir yang lebih kritis dan analitis.

2. Meningkatkan keterampilan dan kompetensi

Selain menambah pengetahuan, belajar juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Misalnya, seseorang

belajar bahasa asing untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi atau belajar keterampilan teknologi untuk mendukung pekerjaannya.

3. Mengembangkan potensi diri

Setiap individu memiliki potensi unik yang dapat dikembangkan melalui proses belajar. Dengan belajar secara terus-menerus, seseorang dapat menggali bakatnya, meningkatkan kreativitas, serta mengasah kemampuannya dalam berbagai bidang.

4. Membantu beradaptasi dengan lingkungan

Dunia terus berkembang, dan setiap individu harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Belajar memungkinkan seseorang untuk memahami lingkungan sekitar, baik dari segi sosial, budaya, maupun teknologi, sehingga ia dapat beradaptasi dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

5. Meningkatkan daya saing

Di era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, seseorang perlu memiliki keunggulan kompetitif agar dapat bersaing di dunia kerja maupun kehidupan sosial. Melalui proses belajar, individu dapat meningkatkan keterampilan dan wawasan yang dibutuhkan untuk bersaing dalam berbagai bidang.

6. Mewujudkan cita-cita dan tujuan hidup

Belajar juga menjadi sarana bagi seseorang untuk mencapai impian dan tujuan hidupnya. Dengan memiliki ilmu dan keterampilan yang cukup, individu dapat merancang masa depan yang lebih baik dan meraih kesuksesan dalam bidang yang diinginkannya.

7. Meningkatkan kualitas hidup

Ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui belajar dapat membantu seseorang dalam mengambil keputusan yang lebih baik, memahami cara hidup sehat, serta menjalani kehidupan dengan lebih bermakna dan produktif. Dengan demikian, kualitas hidup seseorang akan meningkat seiring dengan bertambahnya wawasan dan keterampilannya.

Dari berbagai tujuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tidak hanya untuk menambah pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan diri, meningkatkan keterampilan, serta menghadapi tantangan di masa depan.

D. Mengapa Belajar

Keberadaan manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial menuntutnya untuk terus mencari dan memahami hal-hal di luar dirinya. Proses ini kemudian dikenal sebagai belajar. Namun, pertanyaan yang muncul adalah mengapa manusia

memiliki keinginan untuk belajar? Setidaknya ada delapan alasan umum yang mendorong seseorang untuk melakukannya.

1. Pertama, manusia memiliki dorongan alami berupa rasa ingin tahu yang kuat. Keingintahuan ini muncul dari dalam dirinya dan sering kali ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan mengenai sesuatu yang belum ia pahami.
2. Kedua, ada motivasi untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai respons terhadap tuntutan zaman serta lingkungan sekitarnya. Faktor eksternal ini menjadi pendorong utama, terutama di era globalisasi yang menuntut penguasaan teknologi dan informasi agar tetap relevan dalam berbagai aspek kehidupan.
3. Ketiga, mengacu pada teori Abraham Maslow, setiap aktivitas manusia berlandaskan pada pemenuhan kebutuhan, mulai dari kebutuhan dasar hingga aktualisasi diri. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, manusia terdorong untuk belajar agar dapat mencapai kesejahteraan dalam hidupnya.
4. Keempat, belajar juga dilakukan sebagai upaya menyempurnakan dan memperdalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperluas wawasan serta meningkatkan pemahaman seseorang terhadap berbagai hal.
5. Kelima, kemampuan bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan menjadi alasan lain mengapa seseorang ingin

belajar. Tidak semua individu dapat dengan mudah berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga mereka merasa perlu belajar agar dapat beradaptasi dengan lebih baik.

6. Keenam, dorongan untuk meningkatkan intelektualitas dan menggali potensi diri juga menjadi alasan penting dalam proses belajar. Intelektualitas merupakan modal utama dalam menghadapi persaingan di era modern. Selain itu, banyak orang yang merasa bahwa potensi mereka belum sepenuhnya tergali, sehingga mereka terdorong untuk belajar guna mengembangkan diri.
7. Ketujuh, mencapai cita-cita juga menjadi faktor yang memotivasi seseorang untuk terus belajar. Sebagai makhluk yang membutuhkan aktualisasi diri, manusia umumnya memiliki impian dan tujuan hidup yang ingin dicapai, dan belajar merupakan salah satu cara utama untuk meraihnya.
8. Kedelapan, beberapa orang memilih untuk belajar sebagai cara mengisi waktu luang. Ketika seseorang memiliki waktu senggang yang belum dimanfaatkan secara optimal, ia mungkin akan menggunakannya untuk mempelajari sesuatu yang dianggap bermanfaat bagi dirinya.

Dengan demikian, proses belajar bukan hanya sekadar aktivitas biasa, tetapi merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia dalam upaya memahami, mengembangkan diri, dan beradaptasi dengan lingkungannya.

E. Jenis-Jenis Belajar

1. Jenis-jenis Belajar Menurut Gagne

Setiap individu memiliki potensi, karakter, dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, ada berbagai tipe belajar yang dilakukan oleh manusia. Gagne mengidentifikasi delapan jenis belajar, sebagai berikut:

a. Belajar Isyarat (Signal Learning)

Gagne menjelaskan bahwa tidak semua reaksi spontan manusia terhadap stimulus akan menimbulkan respons. Belajar isyarat terjadi ketika suatu stimulus memunculkan reaksi tertentu tanpa memberikan respon langsung.

b. Belajar Stimulus-Respon

Jenis belajar ini melibatkan pemberian respons yang tepat terhadap stimulus yang diterima. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (reinforcement), sehingga membentuk perilaku tertentu.

c. Belajar Merantakan (Chaining)

Pada tipe belajar ini, seseorang membuat serangkaian gerakan motorik yang membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Hal ini bertujuan agar gerakan-gerakan tersebut menjadi satu kesatuan yang terorganisir.

d. Belajar Asosiasi Verbal (Verbal Association)

Jenis belajar ini melibatkan penghubungan kata dengan objek, orang, atau kejadian tertentu, serta merangkai

sejumlah kata dalam urutan yang tepat untuk membentuk makna yang jelas.

e. Belajar Membedakan (Discrimination)

Dalam tipe belajar ini, seseorang memberikan respons yang berbeda terhadap stimulus yang memiliki kesamaan. Hal ini mengajarkan individu untuk membedakan hal-hal yang serupa berdasarkan ciri-ciri tertentu.

f. Belajar Konsep (Concept Learning)

Belajar konsep melibatkan proses mengklasifikasikan stimulus atau objek ke dalam kelompok tertentu, sehingga membentuk suatu konsep. Konsep adalah satuan makna yang mewakili sejumlah objek yang memiliki kesamaan ciri.

g. Belajar Dalil (Rule Learning)

Tipe belajar ini menghasilkan aturan atau kaidah yang menggabungkan beberapa konsep. Hubungan antar konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat atau rumusan tertentu yang mengarah pada suatu prinsip.

h. Belajar Memecahkan Masalah (Problem Solving)

Jenis belajar ini menggabungkan beberapa kaidah untuk menyelesaikan masalah. Proses ini memungkinkan individu untuk menemukan solusi dengan menggunakan kaidah-kaidah yang lebih tinggi (higher order rules).

Selain delapan tipe belajar tersebut, Gagne juga mengelompokkan hasil-hasil belajar yang memiliki ciri-ciri yang sama ke dalam beberapa kategori. Sistematisnya mencakup lima kategori utama sebagai berikut:

a. Keterampilan Intelektual

Keterampilan ini mencakup kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya menggunakan simbol seperti huruf, angka, kata, atau gambar.

b. Informasi Verbal

Jenis belajar ini berfokus pada kemampuan seseorang untuk menyatakan atau menceritakan fakta atau peristiwa, baik secara lisan maupun tertulis, termasuk melalui gambar.

c. Strategi Kognitif

Keterampilan ini melibatkan kemampuan seseorang untuk mengatur proses belajarnya sendiri, mengingat, serta berpikir secara efektif.

d. Keterampilan Motorik

Jenis belajar ini berkaitan dengan gerakan yang dilakukan secara teratur dalam urutan tertentu. Ciri khasnya adalah otomatisme, di mana gerakan berlangsung dengan lancar dan teratur.

e. Sikap

Sikap adalah keadaan mental yang mempengaruhi seseorang untuk membuat pilihan dalam bertindak, seperti pilihan moral atau keputusan yang berkaitan dengan nilai-nilai yang diyakini.

2. Jenis Belajar Menurut Bloom

Benjamin S. Bloom (1956) adalah seorang ahli pendidikan yang dikenal sebagai pencetus konsep taksonomi belajar. Taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain atau area pembelajaran. Menurut Bloom, terdapat tiga domain utama dalam belajar, yaitu:

a. Domain Kognitif: Ini adalah perilaku yang berkaitan dengan proses berpikir atau aktivitas yang melibatkan kerja otak. Contoh dari kegiatan ini termasuk manajemen, membedakan fungsi meja dan kursi, menggambarkan proyek menggunakan PERT, menjelaskan perilaku umum menjadi perilaku khusus, atau merancang instruksi. Beberapa kemampuan kognitif yang tercakup dalam domain ini antara lain:

- Pengetahuan: Mengenal materi yang dipelajari.
- Pemahaman: Memahami makna materi yang diajarkan.
- Aplikasi: Menerapkan materi atau prinsip teori dalam situasi praktis.

- Analisis: Proses menganalisis bahan dengan menggunakan kemampuan berpikir rasional.
- Sintesis: Kemampuan untuk menggabungkan konsep-konsep menjadi konsep baru.
- Evaluasi: Kemampuan untuk menilai penguasaan materi yang telah dipelajari.

Dalam Revised Taxonomy yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl (2001), mereka melakukan revisi terhadap kategori kognitif, membaginya menjadi dua dimensi utama: dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Pada dimensi proses kognitif, terdapat enam tingkat tujuan belajar yang harus dicapai, yaitu:

- a. Mengingat: Kemampuan untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan dalam bentuk yang sama seperti yang disajikan.
- b. Memahami: Mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, baik secara lisan, tulisan, atau grafis.
- c. Menerapkan: Menggunakan prosedur yang diajarkan untuk mengerjakan latihan atau memecahkan masalah.
- d. Menganalisis: Memecah materi menjadi bagian-bagian utama dan memahami bagaimana hubungan antar bagian tersebut membentuk keseluruhan struktur.

- e. Menilai: Membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.
- f. Mencipta: Menciptakan produk baru dengan menyusun ulang bagian-bagian atau elemen-elemen untuk membentuk suatu pola atau struktur yang sebelumnya belum ada.

3. Domain Afektif (Affective Domain):

Domain ini mencakup perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang sebagai indikasi kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak dalam suatu lingkungan tertentu. Contoh perilaku dalam kawasan afektif termasuk mengangguk sebagai tanda persetujuan, meloncat dengan wajah ceria sebagai ekspresi kebahagiaan, atau pergi ke tempat ibadah sebagai tanda keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964), kawasan afektif melibatkan tujuan belajar yang berkaitan dengan minat, sikap, nilai, serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri.

Domain ini dibagi menjadi lima tingkat tujuan, yaitu:

- a. Penerimaan (Receiving): Melibatkan kesadaran terhadap keberadaan suatu sistem nilai, keinginan untuk menerima nilai tersebut, serta perhatian terhadap nilai yang ada, seperti siswa yang menerima kejujuran sebagai nilai yang penting.

- b. Pemberian Respon (Responding): Meliputi sikap untuk merespons sistem nilai, dengan kepuasan dalam memberi respon, contohnya adalah seseorang yang selalu bersikap jujur dalam setiap tindakannya.
- c. Pemberian Nilai atau Penghargaan (Valuing): Penilaian terhadap suatu sistem nilai, memilih nilai yang disukai, dan memberikan komitmen untuk menggunakannya, misalnya seseorang yang menerima nilai kejujuran akan selalu komitmen untuk berlaku jujur, menghargai orang yang jujur, dan menunjukkan perilaku jujur.
- d. Pengorganisasian (Organization): Kemampuan untuk memilah dan mengorganisir nilai-nilai yang ada, seperti menyadari bahwa kejujuran terkait dengan nilai-nilai lainnya, seperti kedisiplinan, kemandirian, dan keterbukaan.
- e. Karakterisasi (Characterization): Perilaku yang secara konsisten mencerminkan sistem nilai yang telah diorganisir, seperti seseorang yang dikenal sebagai pribadi jujur atau bijaksana berkat gaya hidupnya yang mencerminkan nilai-nilai tersebut.

4. Domain Psikomotor (Psychomotor Domain):

Domain psikomotor berfokus pada perilaku yang muncul dari hasil kerja fungsi tubuh manusia. Ini melibatkan gerakan tubuh, seperti berlari, melompat, melempar, berputar,

memukul, menendang, dan sebagainya. Menurut Dave (1970), terdapat lima tingkat tujuan belajar dalam ranah psikomotor, yaitu:

- a. Meniru (Imitation): Kemampuan untuk mengamati gerakan agar dapat menirunya.
- b. Menerapkan (Manipulation): Kemampuan untuk mengikuti instruksi, gerakan yang dipilih, dan dukungan dengan membayangkan gerakan orang lain.
- c. Memantapkan (Precision): Kemampuan untuk memberikan respon yang lebih tepat atau minimal melakukan kesalahan.
- d. Merangkai (Articulation): Kemampuan untuk mengkoordinasikan serangkaian gerakan dengan membuat aturan yang tepat.
- e. Naturalisasi (Naturalization): Kemampuan untuk melakukan gerakan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal.

BAB II

PEMBELAJARAN

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus dan bertujuan untuk mengubah perilaku individu melalui pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran ini dapat mencakup pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Hal ini juga melibatkan pengaruh dari berbagai faktor, seperti faktor internal (kemampuan individu) dan eksternal (lingkungan atau pengalaman). Pembelajaran bisa terjadi baik secara sadar maupun tidak sadar dan berlangsung sepanjang hidup manusia. Oleh karena itu, pembelajaran bukan hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam pembelajaran, individu akan mengalami perubahan yang terlihat dalam bentuk peningkatan kemampuan atau keterampilan tertentu. Proses ini bukan hanya terjadi melalui penyerapan informasi secara pasif, tetapi juga melalui interaksi aktif dengan materi atau pengalaman yang diberikan. Pembelajaran melibatkan serangkaian kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai hal-hal yang dipelajari, baik itu materi akademis, keterampilan praktis, atau sikap positif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk mengubah tingkah laku dan meningkatkan kualitas hidup individu.

Pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga untuk membentuk sikap yang positif, seperti tanggung jawab, disiplin, dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi alat untuk mengembangkan potensi diri setiap individu agar dapat berfungsi lebih baik dalam masyarakat dan mencapai tujuan hidup yang diinginkan.

Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai metode dan pendekatan, yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tujuan yang ingin dicapai. Ada pendekatan yang lebih fokus pada pemahaman konsep, ada pula yang menekankan pada penerapan praktis atau pengembangan keterampilan. Metode pembelajaran yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari ceramah, diskusi, praktikum, simulasi, hingga penggunaan teknologi pendidikan seperti e-learning. Pemilihan metode ini sangat bergantung pada materi yang diajarkan, usia peserta didik, dan konteks situasi pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran juga dapat dilakukan secara individual atau kelompok, dengan masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran individual memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan ritme dan gaya mereka sendiri, sementara pembelajaran kelompok memungkinkan adanya diskusi dan kolaborasi yang memperkaya pemahaman. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek atau berbasis masalah

seringkali dianggap efektif karena melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan mereka.

Pembelajaran bukan hanya sebatas proses penyampaian informasi, tetapi merupakan pengalaman yang membentuk individu menjadi lebih baik dalam berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang efektif akan menghasilkan perubahan yang bersifat permanen dalam diri individu, sehingga mereka dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata, baik dalam konteks pribadi, sosial, maupun profesional.

Pembelajaran merupakan serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi rangkaian peristiwa internal yang dialami oleh siswa (Winkel, 1991). Sementara itu, Gagne (1985) mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa yang diatur dengan cermat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memastikan keberhasilannya. Dalam pengertian lain, Winkel (1991) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah pengaturan dan penciptaan kondisi eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk mendukung proses belajar siswa tanpa menghambatnya.

Salah satu definisi pembelajaran yang lebih jelas dapat ditemukan dalam pendapat Gagne (1977) yang menyatakan

bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung berbagai proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) memberikan definisi yang lebih lengkap, yaitu bahwa instruksi bertujuan untuk mempromosikan pembelajaran, dan situasi eksternal perlu disusun untuk mengaktifkan, mendukung, serta mempertahankan proses internal yang terjadi dalam setiap peristiwa belajar.

Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan proses belajar, sehingga situasi eksternal harus dirancang dengan baik untuk mengaktifkan dan mendukung serta mempertahankan proses-proses internal yang terjadi dalam peristiwa belajar. Dalam hal ini, peran lingkungan dan situasi yang ada sangat penting untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif dan efisien.

Menurut Miarso (1993), pembelajaran adalah suatu upaya pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dimulai, serta pelaksanaannya harus terkontrol. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran bukanlah suatu kegiatan yang bersifat kebetulan, tetapi merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan perencanaan dan pengelolaan yang matang agar mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang dirancang dengan tujuan untuk mendukung dan memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap

yang diinginkan. Proses ini melibatkan interaksi antara berbagai elemen eksternal dan internal yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif. Pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan yang matang dan pengelolaan yang tepat agar dapat menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa untuk belajar. Dengan memperhatikan berbagai faktor eksternal dan internal, pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan potensi setiap individu siswa, sehingga hasil yang dicapai dapat maksimal.

B. Ciri-Ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran mencerminkan karakteristik yang membedakan proses pembelajaran dari kegiatan lainnya. Berikut adalah beberapa ciri utama pembelajaran yang perlu dipahami:

1. Tujuan yang jelas

Pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan ini menjadi dasar dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Setiap langkah dalam pembelajaran bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu yang diinginkan, baik itu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang relevan dengan topik yang dipelajari.

2. Proses interaktif

Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif antara guru dan siswa, atau antara siswa dengan siswa lainnya. Proses

ini melibatkan komunikasi yang aktif, baik secara verbal maupun non-verbal, untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Pembelajaran yang interaktif mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengajukan pertanyaan.

3. Melibatkan peserta secara aktif

Pembelajaran tidak hanya melibatkan pendidik sebagai pengajar, tetapi juga melibatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif. Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik itu melalui diskusi, latihan, eksperimen, atau kegiatan lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman mereka.

4. Kondisi yang mendukung

Pembelajaran dilakukan dalam kondisi yang mendukung dan memfasilitasi proses belajar siswa. Lingkungan yang kondusif, baik fisik maupun psikologis, sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman. Fasilitas yang memadai dan pendekatan yang tepat akan mempercepat proses pembelajaran.

5. Fleksibilitas

Pembelajaran harus bersifat fleksibel, artinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Setiap siswa memiliki cara dan kecepatan belajar yang berbeda, oleh karena itu metode pembelajaran yang digunakan harus

dapat disesuaikan agar masing-masing siswa dapat belajar secara efektif sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka.

6. Penilaian yang teratur

Pembelajaran diiringi dengan evaluasi atau penilaian yang teratur untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Penilaian ini bisa bersifat formatif (selama proses pembelajaran) maupun sumatif (pada akhir pembelajaran). Penilaian digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa agar mereka dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar.

7. Mengembangkan potensi peserta didik

Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, tidak hanya aspek kognitifnya, tetapi juga psikomotorik dan afektif. Pembelajaran yang baik memperhatikan perkembangan emosional, sosial, serta nilai-nilai moral dan etika peserta didik.

8. Berorientasi pada ketercapaian kompetensi

Ciri penting lain dari pembelajaran adalah orientasinya pada ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, kompetensi yang dimaksud tidak hanya sebatas pengetahuan teoritis, tetapi juga kemampuan praktis dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di dunia nyata.

Dari berbagai pengertian pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memiliki beberapa ciri utama yang membedakannya dengan kegiatan lain. Ciri-ciri tersebut meliputi:

1. Merupakan upaya sadar dan disengaja

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan yang jelas dan kesadaran penuh dari pihak yang terlibat. Proses ini tidak berlangsung secara kebetulan, melainkan hasil dari perencanaan yang matang dan keinginan untuk mencapainya. Upaya sadar ini mencakup strategi dan metode yang dirancang dengan tujuan memaksimalkan hasil pembelajaran, baik dari sisi pengajaran maupun penerimaan siswa.

2. Pembelajaran harus membuat siswa belajar

Salah satu ciri paling fundamental dari pembelajaran adalah bahwa kegiatan tersebut harus mampu memfasilitasi siswa untuk belajar. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengajaran, tetapi pada proses bagaimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan nilai-nilai tertentu. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam pembelajaran harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang signifikan bagi siswa, sehingga mereka dapat terlibat aktif dan mencapai pemahaman yang mendalam.

3. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan

Setiap kegiatan pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan ini menjadi panduan dalam menentukan langkah-langkah yang akan diambil selama proses pembelajaran. Tanpa tujuan yang jelas, kegiatan pembelajaran akan kehilangan arah dan sulit untuk mengukur sejauh mana keberhasilannya. Oleh karena itu, perencanaan tujuan yang tepat sangat penting, baik itu tujuan jangka panjang (kompetensi akhir) maupun tujuan jangka pendek (setiap sesi pembelajaran).

4. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya

Pembelajaran yang efektif harus dilaksanakan dalam kondisi yang terstruktur dan terkendali. Pengelolaan waktu yang tepat, pemilihan materi yang relevan, serta pengendalian proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal. Selain itu, evaluasi terhadap hasil pembelajaran juga harus dilakukan secara sistematis untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya telah tercapai, serta untuk memberikan umpan balik yang konstruktif bagi perkembangan siswa ke depannya.

Dengan ciri-ciri tersebut, pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan peserta didik. Proses pembelajaran bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga proses dinamis yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar.

C. Perbedaan Pengajaran dan Pembelajaran

Bagi orang yang terlibat dalam bidang pendidikan dan pelatihan, istilah “proses belajar mengajar” atau “kegiatan belajar mengajar” sudah tidak asing lagi. Dalam kedua istilah tersebut terdapat dua konsep penting, yaitu “belajar” dan “mengajar”. Keduanya sering dianggap tidak dapat dipisahkan, dengan anggapan bahwa jika ada proses belajar, maka pasti ada proses mengajar yang mendampingi. Hal ini menyiratkan bahwa seseorang belajar karena ada yang mengajar.

Apakah anggapan tersebut benar? Jika kita melihat mengajar sebagai satu-satunya kegiatan yang dapat memicu terjadinya belajar, pendapat ini tidak sepenuhnya tepat. Proses belajar dapat berlangsung kapan saja, baik dengan adanya pengajaran ataupun tanpa adanya pihak yang mengajar. Proses belajar sejatinya terjadi karena interaksi individu dengan lingkungannya, yang dapat mempengaruhi perubahan atau perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Istilah “pembelajaran” memiliki makna yang lebih luas dibandingkan dengan “mengajar”. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, melainkan juga mencakup segala usaha yang dilakukan secara sadar, terarah, dan terencana untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dimulai. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran juga harus terkendali untuk memastikan bahwa proses tersebut dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif pada diri individu.

Perbedaan antara istilah “pengajaran (*teaching*) dan “pembelajaran” (*instruction*) bisa diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Perbedaan Pengajaran dan Pembelajaran

No.	Pengajaran	Pembelajaran
1.	Dilaksanakan oleh mereka berprofesi sebagai pengajar.	Dilaksanakan oleh mereka yang dapat membuat orang belajar.
2.	Tujuannya menyampaikan informasi kepada si belajar.	Tujuan agar terjadi belajar pada diri siswa/si belajar.
3.	Merupakan salah satu penerapan strategi pembelajaran	Merupakan cara untuk mengembangkan rencana yang terorganisir untuk keperluan belajar.
4.	Kegiatan belajar dapat berlangsung bila ada guru/pengajar	Kegiatan belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa hadirnya guru

Dari pengertian serta tabel yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa istilah “pembelajaran” (instruction) memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan “pengajaran” (teaching). Pembelajaran tidak hanya sekadar proses mengajar, tetapi harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan melibatkan perencanaan yang sistematis. Di sisi lain, mengajar adalah salah satu penerapan strategi pembelajaran di antara berbagai strategi pembelajaran lainnya, dengan tujuan utama untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Perbedaan antara kedua istilah ini bukanlah hal yang sepele, karena hal ini telah menggeser paradigma pendidikan yang semula berfokus pada pengajaran (teacher-centered) menjadi berfokus pada pembelajaran (student-centered). Konsep ini menunjukkan perubahan signifikan dalam pendekatan pendidikan, di mana peran guru tidak lagi hanya sebagai pemberi informasi, tetapi sebagai fasilitator yang merencanakan berbagai kegiatan pembelajaran dengan orientasi utama untuk mendorong siswa belajar secara aktif.

Dengan demikian, perubahan dari mengajar ke pembelajaran mencerminkan pergeseran paradigma yang mendalam dalam dunia pendidikan, di mana lebih banyak perhatian diberikan pada bagaimana menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar, daripada hanya menerima informasi secara pasif. Pendekatan ini menempatkan

siswa sebagai pusat dari proses pendidikan, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan serta potensi masing-masing.

D. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran, untuk mencapai hasil yang lebih optimal, beberapa prinsip pembelajaran perlu diperhatikan. Prinsip-prinsip ini didasarkan pada teori psikologi, khususnya teori belajar, serta hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Jika prinsip-prinsip pembelajaran ini diterapkan dengan baik dalam proses pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran, maka hasil yang dicapai akan maksimal. Selain itu, penerapan prinsip-prinsip ini juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperhatikan dasar-dasar teori untuk membangun sistem instruksional yang berkualitas tinggi.

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974), di antaranya adalah:

1. Respon Baru: Respon yang baru diulang sebagai akibat dari respon sebelumnya. Hal ini menekankan perlunya memberikan umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respon yang benar dari siswa. Siswa harus aktif memberikan respon, bukan hanya duduk mendengarkan.

2. Perilaku dan Kondisi Lingkungan: Perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh akibat dari respon, tetapi juga oleh kondisi atau tanda-tanda yang ada di lingkungan siswa. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus disampaikan dengan jelas kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai agar mereka lebih termotivasi untuk belajar.
3. Perilaku dan Penguatan: Perilaku yang dipicu oleh tanda-tanda tertentu akan berkurang frekuensinya jika tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan. Oleh karena itu, isi pembelajaran harus berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan siswa perlu diberikan penghargaan atau umpan balik yang positif atas keberhasilan mereka.
4. Pembelajaran Terbatas dan Transfer: Pembelajaran yang terbatas pada tanda-tanda tertentu akan sulit dipindahkan ke situasi lain. Oleh karena itu, kegiatan belajar harus melibatkan kondisi yang mirip dengan situasi nyata, serta penyajian materi pembelajaran perlu dilengkapi dengan berbagai contoh penerapan dan penggunaan media pembelajaran yang variatif.
5. Generalisasi dan Pembedaan: Pembelajaran yang mengajarkan kemampuan untuk menggeneralisasikan dan membedakan merupakan dasar dalam mempelajari hal-hal kompleks, seperti pemecahan masalah. Oleh karena itu, tidak hanya contoh positif yang harus digunakan, tetapi

juga contoh negatif agar siswa dapat memahami perbedaan dengan jelas.

6. **Situasi Mental dan Perhatian:** Kondisi mental siswa akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk menarik perhatian siswa dengan menunjukkan manfaat apa yang akan mereka kuasai setelah pembelajaran, serta bagaimana mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
7. **Langkah-langkah Kecil dan Umpan Balik:** Pembelajaran yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik akan lebih membantu siswa. Guru perlu menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil dan memberikan latihan serta umpan balik terhadap hasilnya.
8. **Pemecahan Materi Kompleks:** Materi yang kompleks dapat dipecah menjadi kegiatan-kegiatan kecil, yang dapat dipahami lebih mudah dengan menggunakan model. Media dan metode pembelajaran yang digunakan harus mampu menggambarkan materi kompleks dengan cara yang lebih sederhana, seperti melalui model, film, komputer, atau demonstrasi.
9. **Keterampilan Kompleks:** Keterampilan tingkat tinggi terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.

Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas dalam bentuk hasil yang dapat diukur, dan demonstrasi atau model yang digunakan harus memperlihatkan komponen-komponen yang membentuk keterampilan kompleks tersebut.

10. Pembelajaran akan lebih efektif, efisien, dan menyenangkan jika siswa diberikan informasi tentang kualitas penampilannya serta cara untuk meningkatkannya. Proses pembelajaran harus dimulai dengan materi yang sederhana, secara bertahap berlanjut ke materi yang lebih kompleks, dan kemajuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran perlu diinformasikan kepada mereka.
11. Kecepatan dan perkembangan belajar siswa sangat bervariasi, dengan sebagian siswa berkembang lebih cepat sementara yang lain lebih lambat. Hal ini menunjukkan pentingnya penguasaan materi dasar oleh siswa sebelum melanjutkan ke materi yang lebih lanjut, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.
12. Dengan persiapan yang baik, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasi kegiatan belajarnya sendiri dan memberikan umpan balik untuk membuat respon yang benar. Implikasinya adalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk memilih waktu, cara, dan sumber daya

tambahan di luar yang telah ditentukan, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan 12 prinsip pembelajaran yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam pembelajaran adalah tugas yang kompleks. Namun, jika dilaksanakan dengan cermat, diharapkan akan tercipta kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam bukunya *Condition of Learning*, Gagne (1977) menyarankan sembilan prinsip yang perlu dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu:

1. Menarik perhatian (Gaining Attention): Memicu minat siswa dengan menyajikan hal-hal baru, menarik, kontradiktif, atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (Informing Learning Objectives): Memberikan informasi mengenai kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran.
3. Mengingat konsep atau prinsip yang telah dipelajari (Stimulating Recall of Prior Learning): Merangsang ingatan siswa tentang pengetahuan yang telah mereka pelajari sebelumnya yang diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari materi baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (Presenting the Stimulus): Menyampaikan materi pembelajaran yang telah direncanakan secara terstruktur.

5. Memberikan bimbingan belajar (Providing Learner Guidance): Memberikan pertanyaan yang dapat membimbing proses berpikir siswa agar dapat memahami materi dengan lebih baik.
6. Memperoleh kinerja atau penampilan siswa (Exciting Performance): Meminta siswa untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari dan sejauh mana mereka menguasai materi.
7. Memberikan balikan (Providing Feedback): Memberikan umpan balik tentang seberapa akurat penampilan atau kinerja siswa.
8. Menilai hasil belajar (Assessing Performance): Melakukan tes atau memberikan tugas untuk mengevaluasi sejauh mana siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (Enhancing Retention and Transfer): Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan mentransfer pengetahuan dengan memberikan rangkuman atau ulasan.

BAB III

TEORI – TEORI BELAJAR DESKRIPTIF DAN PRESKRIPTIF

A. Pengertian Belajar Deskriptif

Bruner menyatakan bahwa teori belajar bersifat deskriptif karena tujuan utamanya adalah untuk menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi secara alami. Teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang bersifat deskriptif menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai faktor yang sudah ada atau givens (variabel bebas), sementara hasil pembelajaran dianggap sebagai variabel yang diamati atau variabel tergantung.

Lebih lanjut, teori deskriptif disebut sebagai *goal free*, yang berarti bahwa teori ini tidak berorientasi pada pencapaian tujuan tertentu, melainkan bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara metode pembelajaran dan kondisi yang ada dapat menghasilkan efek atau hasil tertentu dalam proses belajar. Dengan kata lain, teori ini tidak menentukan metode atau pendekatan terbaik, tetapi lebih fokus pada pemetaan hubungan antara berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Teori belajar deskriptif adalah teori yang berfokus pada bagaimana proses belajar terjadi secara alami, tanpa memberikan arahan atau petunjuk tentang cara belajar yang lebih efektif. Teori ini hanya menjelaskan dan menganalisis fenomena belajar yang dialami oleh individu berdasarkan observasi dan penelitian empiris.

Dalam teori ini, para ahli berusaha memahami mekanisme yang mendasari perubahan perilaku atau pengetahuan seseorang

sebagai hasil dari pengalaman. Teori belajar deskriptif tidak memberikan rekomendasi atau strategi khusus untuk meningkatkan efektivitas belajar, tetapi lebih kepada menjelaskan hubungan antara berbagai faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, seperti motivasi, lingkungan, pengalaman, dan interaksi sosial.

Contoh teori belajar deskriptif:

Jika seseorang membaca buku teks dan kemudian merangkum isi bacaan tersebut, hasil yang diperoleh bisa menunjukkan bahwa membuat rangkuman dapat membantu meningkatkan pemahaman. Namun, teori ini tidak memberikan petunjuk spesifik tentang bagaimana cara terbaik untuk merangkum agar hasilnya lebih efektif.

Secara umum, teori belajar deskriptif lebih menekankan pada apa yang terjadi dalam proses belajar dibandingkan bagaimana seseorang seharusnya belajar.

B. Pengertian Belajar Preskriptif

Belajar preskriptif adalah pendekatan dalam teori pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, tetapi juga memberikan panduan atau rekomendasi mengenai metode dan strategi pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Berbeda dengan teori belajar deskriptif yang hanya berfokus pada pemahaman hubungan antara variabel pembelajaran tanpa menentukan cara

terbaik, teori belajar preskriptif menetapkan aturan dan langkah-langkah yang sebaiknya diikuti untuk meningkatkan hasil belajar.

Dalam teori belajar preskriptif, metode dan kondisi pembelajaran dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai secara optimal. Pendekatan ini sering digunakan dalam desain instruksional, di mana perencanaan pembelajaran dibuat berdasarkan prinsip-prinsip yang telah terbukti efektif. Contohnya, jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, maka teori preskriptif akan merekomendasikan strategi seperti pengulangan, diskusi, atau penggunaan media interaktif untuk mendukung pemahaman tersebut.

Dengan kata lain, teori belajar preskriptif bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas mengenai bagaimana pembelajaran seharusnya dilakukan agar lebih efisien dan efektif, sehingga hasil belajar dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Teori pembelajaran preskriptif memiliki pendekatan yang berbeda dengan teori pembelajaran deskriptif, karena tujuan utama dari teori ini adalah untuk menetapkan dan memberikan arahan mengenai metode pembelajaran yang paling efektif dan optimal. Dalam hal ini, teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang preskriptif menempatkan variabel hasil pembelajaran dan kondisi pembelajaran sebagai *givens* atau variabel bebas yang tidak dapat diubah, sementara metode

pembelajaran dianggap sebagai variabel yang diamati atau variabel tergantung yang dapat dikendalikan dan diubah untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Teori preskriptif ini sangat berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang menjadikannya *goal-oriented* atau berorientasi pada tujuan. Ini berarti bahwa teori ini bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas tentang cara-cara yang harus dilakukan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Dalam pengembangan teori pembelajaran preskriptif, variabel yang paling diamati adalah hasil pembelajaran yang diinginkan (*desired outcomes*), yang sudah ditetapkan sebelumnya dan menjadi patokan dalam merancang metode yang paling cocok untuk mencapai hasil tersebut.

Proposisi yang diambil dalam teori preskriptif menggunakan struktur yang sangat jelas dan terarah, yaitu “Agar..., lakukan ini.” (Landa dalam Degeng, 1999), yang menunjukkan langkah-langkah praktis yang harus diikuti untuk mencapai tujuan tersebut. Struktur ini memberikan instruksi yang konkret dan langsung, mencerminkan sifatnya yang lebih aplikatif dan terfokus pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

C. Perbedaan Teori Deskriptif dan Preskriptif

Perbedaan antara teori pembelajaran dan teori belajar dapat dilihat dari posisi teoretisnya, apakah bersifat deskriptif atau preskriptif. Menurut Bruner (dalam Dabeng, 1989), teori

pembelajaran bersifat preskriptif karena bertujuan menentukan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan teori belajar bersifat deskriptif karena berfokus pada penjelasan proses belajar. Teori belajar hanya memperhatikan hubungan antara variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar, sedangkan teori pembelajaran lebih menitikberatkan pada cara seseorang mempengaruhi orang lain agar proses belajar dapat terjadi. Dengan demikian, teori pembelajaran berupaya mengontrol variabel-variabel dalam teori belajar agar pembelajaran lebih efektif (C. Asri Budiningsih, 2004).

Asri Budiningsih (2004) dalam bukunya *Belajar dan Pembelajaran* mengembangkan pandangan Bruner dengan mengacu pada teori Reigeluth dan rekan-rekannya. Mereka menyatakan bahwa prinsip dan teori desain pembelajaran dapat berbentuk deskriptif atau preskriptif. Dalam teori deskriptif, kondisi dan metode pembelajaran dianggap sebagai variabel tetap (*given*), sedangkan hasil pembelajaran menjadi variabel yang diamati. Dengan kata lain, kondisi dan metode pembelajaran berperan sebagai variabel bebas, sementara hasil pembelajaran sebagai variabel terikat. Sebaliknya, dalam teori preskriptif, kondisi dan hasil pembelajaran dianggap tetap, sedangkan metode pembelajaran optimal menjadi variabel yang diamati. Dengan demikian, dalam teori preskriptif, kondisi dan hasil pembelajaran menjadi variabel bebas, sedangkan metode pembelajaran merupakan variabel terikat.

Reigeluth (1983 dalam Degeng, 1990) menegaskan bahwa teori preskriptif bersifat *goal-oriented* atau berorientasi pada tujuan, sedangkan teori deskriptif bertujuan menjelaskan proses belajar. Oleh karena itu, dalam teori pembelajaran preskriptif, variabel yang diamati adalah metode yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan dalam teori pembelajaran deskriptif, variabel yang diamati adalah hasil belajar sebagai efek dari interaksi antara metode dan kondisi pembelajaran.

Perbedaan konseptual ini berimplikasi pada perbedaan struktur dalam teori deskriptif dan preskriptif. Teori deskriptif menggunakan pola logis “jika... maka...”, sedangkan teori preskriptif menggunakan struktur “agar dapat melakukan ini... maka...” (Landa dalam Degeng, 1990).

Landa menjelaskan bahwa perbedaan utama antara teori pembelajaran dan teori belajar terletak pada hubungan yang dikaji. Teori pembelajaran berfokus pada hubungan antara tindakan pengajaran (sebagai penyebab) dan proses psikologis atau perilaku siswa (sebagai akibat atau hasil). Sementara itu, teori belajar menyoroti hubungan antara tindakan belajar siswa (sebagai penyebab) dan proses psikologis atau perilaku mereka (sebagai akibat atau hasil) (dalam Degeng, 1989).

Dengan kata lain, teori pembelajaran menghubungkan kegiatan pengajaran dengan proses-proses psikologis dalam

diri siswa, sedangkan teori belajar menjelaskan hubungan antara aktivitas siswa dengan perubahan psikologis yang terjadi dalam diri mereka. Teori belajar mengkaji fenomena yang terjadi dalam diri siswa tanpa memperhatikan metode pembelajaran. Sebaliknya, teori pembelajaran harus mencakup variabel metode pembelajaran. Jika tidak, maka teori tersebut bukanlah teori pembelajaran. Hal ini penting karena sering kali teori belajar dianggap sebagai teori pembelajaran, padahal keduanya memiliki fokus yang berbeda. Teori pembelajaran selalu mencantumkan metode pembelajaran, sementara teori belajar tidak membahasnya sama sekali.

Sebagai ilustrasi, teori belajar deskriptif menyatakan bahwa *jika seseorang membuat rangkuman dari buku teks yang dibaca, maka referensinya terhadap isi buku tersebut akan lebih baik*. Sementara itu, teori belajar preskriptif memberikan arahan dengan menyatakan bahwa *agar dapat mengingat isi buku teks dengan lebih baik, bacalah buku tersebut berulang kali dan buatlah rangkumannya*.

BAB IV

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

A. Teori Belajar Behavioristik Ivan P. Pavlov

Teori kondisioning pertama kali dikembangkan oleh Ivan Pavlov (1927) melalui serangkaian eksperimen yang dilakukan pada seekor anjing. Dalam percobaan tersebut, Pavlov memberikan makanan kepada anjing yang secara alami menghasilkan respons berupa keluarnya air liur. Makanan ini berfungsi sebagai stimulus alami yang secara otomatis memicu respons tanpa perlu adanya proses pembelajaran terlebih dahulu. Namun, Pavlov kemudian menambahkan elemen lain dalam eksperimennya, yaitu bunyi bel, yang diberikan secara bersamaan dengan makanan. Pada awalnya, bunyi bel tersebut tidak menimbulkan respons apapun terhadap anjing, tetapi setelah beberapa kali pengulangan, anjing mulai mengeluarkan air liur hanya dengan mendengar bunyi bel, meskipun makanan tidak lagi diberikan.

Percobaan ini mengungkapkan bahwa makanan, yang memicu respons air liur secara alami, disebut sebagai *unconditioned stimulus* (US) atau stimulus tak bersyarat. Respons yang ditimbulkan, yaitu keluarnya air liur, dikenal dengan istilah *unconditioned response* (UR) karena merupakan reaksi alami yang tidak memerlukan pembelajaran. Di sisi lain, bunyi bel yang awalnya tidak menyebabkan respons apapun menjadi *conditioned stimulus* (CS) atau stimulus bersyarat, setelah melalui proses pengkondisian berulang-ulang dengan makanan. Setelah dilakukan pengulangan beberapa kali, bunyi bel tersebut

mampu memicu respons yang sama dengan makanan, yaitu keluarnya air liur. Respons ini, yang kini dihasilkan oleh stimulus yang sebelumnya netral, disebut sebagai *conditioned response* (CR) atau respons bersyarat.

Melalui eksperimen ini, Pavlov berhasil menunjukkan bahwa respons yang awalnya dipicu oleh stimulus alami dapat dipelajari dan dipicu oleh stimulus yang awalnya netral jika stimulus tersebut dikondisikan bersama dengan stimulus alami. Teori ini menjadi dasar bagi pemahaman mengenai proses pembelajaran melalui asosiasi antara stimulus dan respons, yang kemudian dikenal sebagai teori kondisioning klasik.

Karena proses ini melibatkan pembentukan respons otomatis terhadap stimulus baru yang sebelumnya tidak memiliki pengaruh, teori yang dikembangkan oleh Pavlov dikenal sebagai *respondent conditioning* atau lebih dikenal dengan istilah *classical conditioning*. Prinsip dasar dalam teori ini adalah bahwa suatu stimulus yang awalnya tidak menimbulkan respons tertentu dapat mulai memicu respons tersebut setelah diasosiasikan berulang kali dengan stimulus yang sudah dikenal dan secara alami memunculkan respons tersebut. Dalam eksperimennya, Pavlov berhasil menunjukkan bagaimana anjing dapat belajar mengasosiasikan bunyi bel dengan makanan, sehingga bunyi bel yang awalnya netral menjadi mampu memicu respons yang sama dengan makanan, yaitu keluarnya air liur.

Lebih lanjut, Pavlov menyatakan bahwa prinsip pengkondisian yang ia temukan pada anjing dapat diterapkan tidak hanya pada hewan, tetapi juga pada manusia. Menurut Pavlov, proses pembelajaran ini, yang melibatkan pembentukan asosiasi antara stimulus dan respons, terjadi dalam berbagai bentuk pembelajaran dan perilaku manusia. Misalnya, dalam kehidupan sehari-hari, seseorang dapat belajar untuk merespons stimulus tertentu dengan cara yang otomatis atau tak terkendali, seperti ketakutan terhadap suara tertentu yang sering dikaitkan dengan pengalaman traumatis, atau bahkan keinginan untuk makan setelah melihat makanan tertentu. Pavlov meyakini bahwa prinsip pengkondisian ini berlaku pada berbagai jenis pembelajaran, baik yang berhubungan dengan emosi, kebiasaan, ataupun perilaku fisik, yang dipengaruhi oleh pengulangan dan asosiasi antara stimulus dan respons.

Dengan demikian, teori *classical conditioning* membuka pemahaman baru tentang bagaimana individu belajar dari lingkungan mereka, dan bagaimana pengalaman masa lalu dapat membentuk respons otomatis terhadap rangsangan tertentu, yang pada gilirannya memengaruhi perilaku mereka.

Skema teori Pavlov:

- Makanan (US) + Bel/Lampu → Air liur (UR) (diulang beberapa kali)
- Bel/Lampu (CS) → Air liur (CR)

B. Teori Belajar Behavioristik Ewin Guthrie

Teori *conditioning* yang pertama kali dikembangkan oleh Pavlov kemudian diperluas dan dimodifikasi oleh Edwin Guthrie pada tahun 1935. Guthrie mengemukakan bahwa perilaku manusia tidak bersifat tetap, dan dapat diubah sesuai dengan kondisi yang ada. Menurutnya, perilaku baik dapat berubah menjadi buruk, begitu pula sebaliknya, perilaku buruk dapat diubah menjadi lebih baik. Konsep dasar teori Guthrie adalah penggantian stimulus, yang berarti bahwa respons terhadap suatu stimulus atau situasi cenderung terulang apabila individu dihadapkan pada situasi yang serupa di masa depan. Prinsip ini dikenal dengan istilah asosiasi, di mana hubungan antara stimulus dan respons terbentuk melalui pengulangan.

Namun, berbeda dengan teori Pavlov yang menekankan pada kebutuhan biologis sebagai stimulus utama, Guthrie berpendapat bahwa stimulus tidak selalu harus berasal dari kebutuhan biologis. Hubungan antara stimulus dan respons, menurutnya, bersifat sementara dan dapat diperkuat dengan pengulangan yang konsisten. Dengan memberikan stimulus secara berulang, hubungan antara stimulus dan respons menjadi semakin kuat dan lebih bertahan lama. Oleh karena itu, respons yang awalnya tidak begitu kuat atau konsisten dapat berkembang menjadi kebiasaan jika terus dikaitkan dengan berbagai macam stimulus dalam situasi yang serupa.

Lebih lanjut, Guthrie menjelaskan bahwa dalam setiap situasi belajar terdapat banyak stimulus dan respons yang saling berinteraksi. Stimulus-stimulus tersebut dapat saling berasosiasi dengan berbagai respons yang berbeda-beda. Meskipun demikian, tidak semua asosiasi yang terbentuk selalu benar atau sesuai dengan yang diinginkan. Kadang-kadang, asosiasi yang terbentuk bisa saja mengarah pada pemahaman atau perilaku yang keliru, sehingga mengubah perilaku dengan cara ini tidak selalu menghasilkan hasil yang optimal. Dalam konteks ini, teori Guthrie menyoroti pentingnya ketepatan dalam memberikan stimulus yang tepat pada saat yang tepat agar pembentukan asosiasi yang kuat dapat terjadi secara efektif.

Guthrie juga mengemukakan bahwa hukuman memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengubah kebiasaan seseorang. Ia percaya bahwa jika hukuman diberikan pada waktu yang tepat dan dalam konteks yang tepat, maka hukuman tersebut dapat menjadi alat yang efektif untuk memodifikasi perilaku dan membentuk kebiasaan baru. Untuk mencapai tujuan ini, Guthrie mengembangkan tiga metode utama dalam mengubah perilaku, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan asosiasi yang lebih positif atau netral antara stimulus dan respons yang diinginkan.

1. Metode pertama yang dikemukakan Guthrie adalah *Metode Respon Bertentangan*. Misalnya, jika seorang anak memiliki ketakutan terhadap sesuatu, seperti kucing, cara yang bisa

digunakan adalah dengan memperkenalkan objek yang disukai anak, seperti mainan favoritnya, yang diletakkan di dekat kucing. Dengan cara ini, meskipun anak tetap merasa takut terhadap kucing, ia tetap merasa nyaman dan terhibur dengan mainannya. Seiring dengan berulangnya pendekatan ini, ketakutannya terhadap kucing perlahan akan berkurang, karena ia mulai berasosiasi dengan kehadiran kucing dalam konteks yang lebih positif dan menyenangkan.

2. Metode kedua adalah *Metode Membosankan*. Dalam pendekatan ini, jika seorang anak terlibat dalam perilaku yang tidak diinginkan, seperti merokok, maka cara mengatasi masalah tersebut adalah dengan membiarkan anak terus melakukan perilaku tersebut sampai ia merasa bosan. Misalnya, jika anak tersebut merokok, membiarkannya untuk melanjutkan perilaku tersebut tanpa menambah elemen yang menyenangkan akan mengurangi daya tarik aktivitas tersebut. Ketika anak merasa jenuh dan tidak mendapatkan kepuasan dari perilaku tersebut, ia akhirnya akan berhenti merokok dengan sendirinya, karena tidak ada lagi dorongan atau ganjaran yang membuatnya tertarik untuk melakukannya.
3. Metode ketiga adalah *Metode Mengubah Lingkungan*. Jika seorang anak merasa bosan atau tidak termotivasi saat belajar, Guthrie menyarankan untuk mengubah

lingkungan belajarnya. Lingkungan belajar yang tidak menarik dapat membuat anak merasa tertekan atau jenuh. Dengan mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik, nyaman, dan menyenangkan, anak akan merasa lebih betah dan termotivasi untuk belajar. Sebagai contoh, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, seperti menggunakan alat bantu visual atau permainan edukatif, dapat meningkatkan minat anak dan membuat mereka lebih fokus pada pembelajaran.

Dengan tiga metode ini, Guthrie menunjukkan bahwa perilaku manusia dapat diubah dengan cara yang lebih halus dan alami, tanpa perlu tekanan berlebihan atau hukuman yang keras. Semua pendekatan tersebut bertujuan untuk menciptakan asosiasi yang lebih positif dan memperkuat kebiasaan baik melalui pengalaman yang berulang dan konsisten.

C. Teori Belajar Behavioristik John B. Watson

Teori kondisioning kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh John B. Watson (1970), yang memfokuskan perhatian pada bagaimana perilaku manusia dapat diubah melalui proses latihan atau pembiasaan dalam merespons berbagai stimulus yang diterima. Watson berpendapat bahwa perubahan perilaku terjadi dengan mengkondisikan individu untuk merespons stimulus tertentu, dan proses ini dapat dipahami dengan mengamati perilaku yang tampak secara langsung. Menurut

Watson, hubungan antara stimulus dan respons harus berbentuk perilaku yang dapat diamati, atau yang lebih dikenal dengan istilah *observable behavior*. Dalam pandangannya, aspek-aspek mental atau proses internal yang terjadi dalam pikiran individu, seperti perasaan, pikiran, atau emosi, tidak relevan untuk dipertimbangkan dalam pembelajaran karena faktor-faktor ini tidak dapat diukur secara langsung dan karenanya tidak dapat digunakan untuk menentukan apakah seseorang telah mengalami pembelajaran atau belum.

Watson lebih menekankan pentingnya mengamati dan mengukur perubahan perilaku yang tampak secara langsung, karena hanya melalui pengamatan terhadap perilaku yang dapat diukur, seorang pendidik atau psikolog dapat meramalkan dan menilai perubahan yang terjadi pada individu. Dengan fokus pada perilaku yang dapat diamati, teori Watson bertujuan untuk menciptakan suatu pendekatan yang lebih objektif dan ilmiah dalam mempelajari proses belajar, sehingga memungkinkan psikologi dan ilmu pembelajaran untuk sejajar dengan disiplin ilmu empiris lainnya seperti fisika dan biologi. Ilmu-ilmu tersebut, menurut Watson, sangat berorientasi pada pengamatan dan pengalaman nyata yang dapat diukur dan dianalisis secara sistematis.

Oleh karena itu, dalam pandangan Watson, untuk memahami pembelajaran secara efektif, kita harus mengabaikan spekulasi tentang proses mental yang tidak dapat diamati, dan

berfokus pada apa yang tampak sebagai perubahan nyata dalam perilaku individu. Dengan pendekatan ini, teori kondisioning dapat digunakan untuk merancang teknik pembelajaran yang lebih terukur dan dapat diprediksi, memberikan dasar ilmiah yang kuat bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif.

D. Teori Belajar Behavioristik B.F. Skinner

B.F. Skinner kemudian mengembangkan teori kondisioning lebih lanjut dengan melakukan serangkaian eksperimen menggunakan tikus sebagai objek penelitian. Dalam eksperimen-eksperimen ini, Skinner mengamati bahwa setiap respons yang diberikan oleh individu akan menghasilkan konsekuensi tertentu, yang pada gilirannya akan mempengaruhi perilaku individu tersebut. Skinner menekankan pentingnya untuk memahami hubungan antara stimulus, respons, dan konsekuensi yang muncul setelah respons tersebut terjadi, karena interaksi ini menjadi kunci dalam memprediksi dan memodifikasi perilaku individu. Pemahaman yang mendalam tentang hubungan ini dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana perilaku dapat dipelajari dan dipertahankan dalam konteks pendidikan, seperti yang dijelaskan dalam kajian Bell-Gredler (1986).

Skinner menolak penggunaan konsep perubahan mental, seperti perasaan atau pemikiran internal, sebagai alat untuk menjelaskan perilaku. Menurutnya, hal itu justru akan

memperumit pemahaman tentang perilaku, karena perubahan mental tersebut juga harus dijelaskan dan dianalisis, yang bisa menyebabkan kebingungannya menjadi lebih kompleks. Dengan demikian, Skinner lebih memilih untuk berfokus pada elemen-elemen yang dapat diamati secara langsung, yaitu stimulus dan respons, serta konsekuensi yang mengikuti respons tersebut. Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukannya, Skinner mengklasifikasikan respons menjadi dua jenis utama, yaitu:

1. Respon yang muncul akibat stimulus tertentu, yang merupakan respons yang langsung dipengaruhi atau dipicu oleh stimulus yang diberikan.
2. Respon operan (*operant response*), yang merupakan respons yang berkembang sebagai akibat dari penguatan yang diberikan setelah respons tersebut, yaitu respons yang menjadi lebih kuat atau lebih sering terjadi karena adanya penguatan positif atau negatif yang mengikuti respons tersebut.

Teori Skinner, yang dikenal dengan nama *operant conditioning*, berfokus pada bagaimana penguatan atau hukuman dapat mempengaruhi kebiasaan dan perilaku individu. Menurutnya, dengan memahami dan memanipulasi hubungan antara stimulus, respons, dan konsekuensinya, kita dapat merancang lingkungan belajar yang dapat secara efektif membentuk dan mengubah perilaku siswa.

Teori Skinner, yang dikenal dengan nama *operant conditioning*, berfokus pada bagaimana penguatan dan hukuman dapat mempengaruhi perilaku individu. Skinner mengembangkan enam konsep utama yang menjadi dasar dari teori ini, masing-masing dengan tujuannya untuk membentuk, memperkuat, atau mengubah perilaku dalam cara yang terukur dan sistematis.

1. Penguatan positif dan negatif: Konsep pertama ini melibatkan pemberian atau pengurangan stimulus untuk memperkuat perilaku tertentu. Penguatan positif terjadi ketika stimulus yang menyenangkan diberikan setelah perilaku yang diinginkan, sedangkan penguatan negatif melibatkan pengurangan stimulus yang tidak menyenangkan untuk mendorong perilaku yang diinginkan.
2. Shaping: Shaping atau pembentukan perilaku adalah proses membentuk perilaku melalui serangkaian tahapan yang semakin mendekati perilaku yang diinginkan. Misalnya, jika seseorang sedang diajarkan untuk melakukan tindakan kompleks, perilaku tersebut dapat diperkuat secara bertahap, dimulai dari respons yang lebih sederhana dan meningkat menuju respons yang lebih kompleks seiring waktu.
3. Pendekatan suksesif: Pendekatan ini melibatkan penguatan yang diberikan secara bertahap, yaitu memberi penguatan pada setiap langkah kecil yang mendekati perilaku yang diinginkan. Proses ini memastikan bahwa respons yang

diberikan semakin sesuai dengan tujuan akhir yang ditetapkan.

4. Extinction: Extinction atau penghentian perilaku terjadi ketika respons yang sebelumnya diperkuat tidak lagi diberikan penguatan. Akibatnya, perilaku tersebut akan berkurang atau bahkan hilang seiring waktu karena tidak ada lagi konsekuensi yang mendukungnya.
5. Chaining of response: Chaining mengacu pada penghubungan rangkaian stimulus dan respons yang saling berhubungan dalam satu urutan yang logis. Dengan kata lain, setiap respons yang benar dalam rangkaian ini menjadi dasar bagi respons selanjutnya, hingga mencapai perilaku akhir yang diinginkan.
6. Jadwal penguatan: Skinner juga mengembangkan konsep jadwal penguatan, yang merujuk pada variasi dalam pemberian penguatan. Penguatan dapat diberikan berdasarkan rasio tetap, rasio variabel, interval tetap, atau interval variabel, yang masing-masing mempengaruhi frekuensi dan konsistensi perilaku yang muncul.

Skinner lebih mengandalkan konsep negative reinforcement atau penguatan negatif sebagai cara utama untuk memotivasi perubahan perilaku, yang berbeda dengan hukuman. Hukuman biasanya diberikan dengan menambah konsekuensi yang tidak menyenangkan untuk menghentikan perilaku, sedangkan

penguatan negatif berfokus pada mengurangi stimulus yang tidak menyenangkan, sehingga individu terdorong untuk menghindari perilaku yang salah. Sebagai contoh, jika seorang siswa melakukan kesalahan, alih-alih menambah hukuman, guru dapat mengurangi hak istimewa tertentu yang disukai siswa tersebut, seperti waktu istirahat atau akses ke aktivitas favorit. Pengurangan ini akan membuat siswa merasa terdorong untuk memperbaiki perilakunya dan menghindari kesalahan yang sama di masa depan, karena mereka ingin menjaga kenyamanan atau hak istimewa yang telah mereka miliki. Melalui penguatan negatif, siswa belajar untuk mengasosiasikan perilaku yang benar dengan penghilangan ketidaknyamanan, yang mendorong mereka untuk terus memperbaiki diri dan menghindari kesalahan lebih lanjut.

E. Teori Belajar Behavioristik Edward L. Thorndike

Thorndike berpendapat bahwa proses belajar merupakan interaksi dinamis antara stimulus dan respons, di mana stimulus bisa berupa berbagai bentuk, seperti pikiran, perasaan, atau gerakan, sementara respons juga dapat bervariasi dalam bentuk yang sama, baik itu pikiran, perasaan, maupun gerakan. Interaksi ini bisa terjadi dalam dua bentuk, yaitu yang dapat diamati langsung (*observable*) maupun yang tidak dapat diamati. Teori belajar yang dikembangkan oleh Thorndike dikenal dengan nama *connectionism*, yang menekankan pentingnya hubungan yang terbentuk antara stimulus dan respons sebagai dasar terjadinya pembelajaran.

Menurut Thorndike, proses pembelajaran tidak hanya melibatkan pemahaman atau penalaran, tetapi lebih banyak terjadi melalui *trial and error* atau coba-coba. Metode ini terjadi ketika seseorang menghadapi situasi yang baru atau tidak dikenal dan tidak tahu respons yang tepat, sehingga mereka mencoba berbagai kemungkinan respons untuk melihat mana yang menghasilkan hasil yang diinginkan. Melalui serangkaian percobaan ini, individu akhirnya menemukan respons yang paling sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Ciri-ciri utama dari pembelajaran *trial and error* mencakup beberapa hal penting, yang menggambarkan bagaimana proses ini bekerja. Pertama, adanya dorongan atau motivasi dalam diri individu untuk bertindak, yang memicu individu untuk mencari solusi atau respons terhadap suatu situasi. Kedua, individu akan mencoba berbagai macam respons yang dianggap bisa membantu dalam mencapai tujuannya, meskipun tidak semua percobaan ini akan berhasil. Ketiga, respons yang tidak sesuai atau yang tidak memenuhi tujuan atau motif individu akan dihilangkan atau diabaikan, sehingga hanya respons yang dianggap tepat yang akan tetap dipertahankan. Keempat, setelah berbagai percobaan, individu akhirnya menemukan respons yang paling tepat, yang diulang-ulang untuk mencapai hasil yang konsisten dan efektif.

Thorndike juga menambahkan beberapa hukum yang menggambarkan bagaimana pembelajaran terjadi dalam proses

ini. Salah satunya adalah Hukum Kesiapan (Law of Readiness), yang menyatakan bahwa seseorang akan lebih cenderung untuk belajar jika mereka siap dan termotivasi untuk melakukan sesuatu. Selain itu, Hukum Latihan (Law of Exercise) juga menggarisbawahi pentingnya pengulangan dalam pembelajaran; semakin sering respons terhadap stimulus diulang, semakin kuat hubungan antara keduanya. Dan terakhir, Hukum Akibat (Law of Effect) menjelaskan bahwa jika suatu respons diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan atau memuaskan, maka respons tersebut akan lebih cenderung untuk diulang. Sebaliknya, jika respons diikuti oleh hasil yang tidak menyenangkan, maka perilaku tersebut akan cenderung berkurang. Dengan demikian, Thorndike memandang pembelajaran sebagai proses yang sangat terikat pada pengalaman dan pengulangan, di mana hasil-hasil yang positif akan memperkuat hubungan antara stimulus dan respons, sehingga memungkinkan individu untuk belajar secara lebih efektif.

Thorndike juga mengemukakan beberapa hukum dasar yang sangat penting dalam proses belajar, yang memberikan gambaran tentang bagaimana individu berinteraksi dengan stimulus dan respons dalam upaya belajar. Hukum-hukum ini memberikan pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran, serta cara individu mengembangkan perilaku mereka melalui pengalaman dan pengulangan.

1. Hukum Kesiapan (Law of Readiness) – Hukum ini menjelaskan bahwa apabila seseorang dalam keadaan siap untuk melakukan suatu tindakan atau tugas, mereka akan merasa puas dan termotivasi saat melakukannya. Sebaliknya, jika individu tersebut belum siap secara mental atau fisik, maka tindakan tersebut justru dapat menyebabkan ketidakpuasan dan frustrasi. Kesiapan ini mencakup kesiapan emosional, fisik, dan kognitif, yang semuanya harus selaras agar pembelajaran dapat terjadi secara efektif. Hal ini menggarisbawahi pentingnya kesiapan individu dalam proses pembelajaran, karena hanya ketika seseorang merasa siap, mereka dapat belajar dengan optimal.
2. Hukum Latihan (Law of Exercise) – Hukum ini menyatakan bahwa semakin sering hubungan antara stimulus dan respons diulang, semakin kuat hubungan tersebut terbentuk. Artinya, jika suatu respons diberi penguatan yang konsisten setiap kali stimulus yang relevan muncul, maka hubungan antara keduanya akan semakin kuat, dan respons tersebut akan menjadi lebih otomatis. Sebaliknya, jika hubungan tersebut tidak diulang secara teratur atau jarang terjadi, maka hubungan antara stimulus dan respons akan melemah, dan respons tersebut akan semakin sulit dihasilkan. Dengan demikian, pengulangan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memperkuat koneksi antara stimulus dan respons, sehingga individu dapat belajar lebih cepat dan lebih efektif.

3. Hukum Akibat (Law of Effect) – Hukum ini menunjukkan bahwa jika suatu respons terhadap stimulus menghasilkan kepuasan atau hasil yang menyenangkan, maka individu lebih cenderung untuk mengulangi respons tersebut di masa depan. Sebaliknya, jika respons tersebut menyebabkan ketidakpuasan atau hasil yang tidak diinginkan, hubungan antara stimulus dan respons akan semakin melemah, dan respons tersebut kemungkinan besar tidak akan terulang. Dengan kata lain, perilaku yang diikuti oleh hasil yang positif akan lebih sering diulang, sedangkan perilaku yang diikuti oleh hasil negatif akan cenderung berkurang. Hukum ini menggarisbawahi pentingnya konsekuensi dalam pembelajaran, karena kepuasan atau ketidakpuasan yang dirasakan individu sangat mempengaruhi keberlanjutan perilaku tersebut.

Melalui teori ini, Thorndike memberikan dasar yang kuat untuk memahami bagaimana seseorang belajar melalui pengalaman yang berulang dan bagaimana kepuasan atau ketidakpuasan memainkan peran besar dalam pembentukan kebiasaan. Selain itu, hukum-hukum ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukanlah suatu proses yang terjadi secara instan, melainkan sebuah proses yang berkembang melalui interaksi yang konsisten antara stimulus, respons, dan akibat yang ditimbulkan. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika

seseorang dapat mengalami dan mengulang pengalaman yang mengarah pada kepuasan atau hasil yang positif, yang pada gilirannya memperkuat hubungan antara stimulus dan respons, memungkinkan perilaku yang diinginkan terus berkembang.

F. Teori Belajar Behavioristik Clark Hull

Clark Hull sangat dipengaruhi oleh teori evolusi Charles Darwin, yang menganggap bahwa setiap perilaku memiliki fungsi penting untuk mempertahankan kelangsungan hidup individu dan spesies. Oleh karena itu, dalam pandangan Hull, kebutuhan biologis dan pemuasan kebutuhan tersebut menjadi elemen yang sangat mendasar dalam proses belajar. Hull berpendapat bahwa setiap stimulus selalu memiliki hubungan dengan kebutuhan biologis, meskipun respons yang muncul sebagai akibatnya dapat bervariasi, baik dalam bentuk fisik, emosional, atau kognitif. Dengan demikian, Hull memandang pembelajaran sebagai suatu proses yang sangat dipengaruhi oleh kebutuhan dasar individu, dan setiap stimulus yang diterima oleh individu dapat memperkuat atau mengubah perilaku mereka bergantung pada sejauh mana stimulus tersebut memenuhi kebutuhan biologis.

Teori ini memiliki implikasi praktis yang signifikan dalam dunia pendidikan. Misalnya, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan motivasi yang dimiliki siswa. Observasi terhadap motivasi siswa menjadi kunci dalam mendesain pengalaman belajar yang efektif. Dengan adanya

motivasi, proses belajar akan semakin diperkuat. Semakin banyak siswa belajar dan memperoleh penguatan (reinforcement) dalam bentuk hasil positif atau penghargaan, semakin besar motivasi mereka untuk memberikan respons yang mengarah pada keberhasilan belajar. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pemberian penghargaan yang tepat dan penguatan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Teori behavioristik yang dikembangkan oleh Hull tidak luput dari kritik, terutama dari para ahli pendidikan dan psikologi. Salah satu kritik utama terhadap teori ini adalah ketidakmampuannya untuk menjelaskan situasi belajar yang lebih kompleks. Dalam konteks pendidikan, tidak semua aspek dapat direduksi menjadi hubungan stimulus-respons yang sederhana. Dunia pendidikan melibatkan faktor-faktor psikologis, sosial, dan emosional yang jauh lebih kompleks daripada sekadar hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diukur secara langsung. Misalnya, suatu stimulus yang diberikan kepada siswa tidak selalu mampu mempertahankan motivasi belajar mereka dalam jangka panjang, karena motivasi itu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal seperti lingkungan sosial, kondisi emosional, atau pengalaman pribadi siswa.

Teori Hull sering kali dianggap terlalu mengarah pada pola pikir linier dan konvergen, yang dapat membatasi kemampuan

siswa untuk berpikir kreatif dan berimajinasi. Dalam teori ini, perilaku yang dihasilkan cenderung diharapkan sesuai dengan respons yang telah diprogramkan oleh stimulus, tanpa memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan pola pikir divergen atau berpikir di luar kebiasaan. Oleh karena itu, banyak pihak yang merasa bahwa teori ini tidak cukup memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas dalam pembelajaran.

Kelemahan lain dari teori Hull adalah ketidakmampuannya untuk menjelaskan situasi di mana seorang siswa yang awalnya sangat termotivasi untuk belajar—misalnya, setelah diberikan stimulus tertentu—tiba-tiba kehilangan motivasi meskipun stimulus yang sama atau bahkan stimulus yang lebih baik diberikan kembali. Fenomena ini mengindikasikan bahwa hubungan antara stimulus dan respons tidak selalu bersifat langsung dan dapat diprediksi. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku manusia tidak selalu dapat dijelaskan hanya dengan hubungan stimulus-respons yang linear, karena terdapat banyak faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keputusan dan respons individu dalam situasi tertentu.

Mengganti stimulus dengan stimulus lain untuk memperoleh respons yang diinginkan belum tentu memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang alasan yang mendasari perubahan perilaku seseorang. Dalam konteks pendidikan, hal ini bisa menjadi masalah, karena fokus yang berlebihan pada stimulus

dan respons bisa mengabaikan pentingnya pemahaman siswa terhadap alasan mereka belajar dan bagaimana mereka membangun pengetahuan secara aktif. Oleh karena itu, meskipun teori Hull memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman proses pembelajaran yang berbasis pada penguatan, masih ada kebutuhan untuk mempertimbangkan teori-teori yang lebih holistik yang dapat mencakup kompleksitas proses belajar yang lebih dalam dan beragam.

BAB V

TEORI BELAJAR KOGNITIVISTIK

A. Teori Belajar Kognitivistik Robert M. Gagne

Salah satu teori belajar yang berasal dari psikologi kognitif adalah teori pemrosesan informasi (Information Processing Theory) yang dikemukakan oleh Robert Gagne. Teori ini memandang proses belajar sebagai pengolahan informasi yang terjadi di dalam otak manusia. Proses pengolahan informasi ini dapat dijelaskan melalui beberapa tahap yang saling berhubungan, yakni:

1. Receptor (alat indera): Pada tahap awal, alat-alat indera (seperti mata, telinga, dan kulit) berfungsi menerima rangsangan dari lingkungan. Rangsangan ini kemudian diubah menjadi sinyal neural yang memberi simbol atau informasi yang diterima oleh otak. Informasi ini kemudian diteruskan ke tahap berikutnya.
2. Sensory Register (penampungan kesan sensoris): Di tahap ini, informasi yang diterima oleh alat indera disaring dan disimpan sementara di pusat syaraf. Fungsi sensory register adalah menampung kesan-kesan sensoris dan melakukan seleksi, sehingga terbentuk persepsi yang lebih jelas, yang dikenal dengan persepsi selektif. Beberapa informasi yang dianggap relevan kemudian diteruskan ke memori jangka pendek.
3. Short-term Memory (memori jangka pendek): Di sini, informasi yang sudah diproses secara perseptual disimpan sementara. Memori jangka pendek atau yang sering disebut

dengan memori kerja (working memory), memiliki kapasitas yang terbatas dan waktu penyimpanan yang singkat. Informasi dalam memori jangka pendek ini dapat diolah lebih lanjut untuk menentukan makna atau pentingnya informasi tersebut. Selanjutnya, informasi yang relevan dapat dipindahkan ke memori jangka panjang.

4. Long-term Memory (memori jangka panjang): Ini adalah tahap penyimpanan informasi yang sudah diproses dan disimpan dalam memori jangka pendek. Memori jangka panjang berfungsi untuk menyimpan informasi secara permanen. Informasi yang telah disimpan di sini bisa bertahan dalam jangka waktu yang sangat lama dan siap digunakan saat dibutuhkan untuk proses transformasi informasi lebih lanjut. Pada tahap ini, informasi baru yang masuk akan terintegrasi dengan informasi lama yang sudah ada dalam memori, melalui pemanggilan atau retrieval.

Pemanggilan informasi dari memori jangka panjang dapat dilakukan dengan dua cara:

- Pemanggilan berurutan: Informasi mengalir dari memori jangka panjang ke memori jangka pendek terlebih dahulu, lalu diteruskan ke generator respons untuk menghasilkan jawaban atau tindakan.
- Pemanggilan langsung: Informasi bisa langsung mengalir dari memori jangka panjang ke generator respons tanpa

melalui memori jangka pendek, sehingga menghasilkan respons secara otomatis.

5. Response Generator (pencipta respons): Pada tahap akhir ini, informasi yang sudah ada dalam memori jangka panjang diambil dan diubah menjadi respons atau reaksi. Generator respons berperan dalam memicu tindakan atau jawaban berdasarkan informasi yang tersimpan.

Menurut perspektif psikologi kognitif, reinforcement memegang peranan penting dalam proses belajar, meskipun peranannya berbeda dengan pandangan yang diajukan oleh psikologi behavioristik. Dalam psikologi behavioristik, reinforcement dianggap sebagai penguat yang memperkuat respons atau perilaku tertentu, yakni dengan memberikan rangsangan atau konsekuensi yang dapat meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut terulang di masa depan. Namun, dalam psikologi kognitif, reinforcement tidak hanya dipandang sebagai penguat perilaku, melainkan lebih sebagai bentuk balikan (feedback) yang membantu individu untuk mengevaluasi dan memahami hasil dari tindakan atau keputusan yang mereka buat. Feedback ini, dalam konteks kognitif, berfungsi untuk mengurangi keraguan atau kebingungannya, memberikan klarifikasi, dan mengarahkan individu untuk memproses informasi dengan lebih efektif. Dengan adanya balikan yang tepat, individu dapat membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan terarah, yang pada akhirnya mendukung pembelajaran yang lebih

bermakna dan berkelanjutan. Oleh karena itu, reinforcement dalam psikologi kognitif lebih ditekankan pada fungsinya sebagai alat untuk memperbaiki pemahaman dan memperkuat proses berpikir, bukan semata-mata sebagai cara untuk menguatkan perilaku.

B. Teori Belajar Kognitivistik Jean Piaget

Menurut Piaget, proses belajar pada dasarnya terdiri dari tiga tahapan utama, yakni asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi (penyeimbangan). Asimilasi merujuk pada proses di mana individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya. Akomodasi, di sisi lain, adalah proses di mana struktur kognitif disesuaikan untuk mengakomodasi informasi atau situasi baru yang dihadapi. Sementara itu, equilibrasi berfungsi sebagai proses penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi, yang memastikan kelancaran dan konsistensi perkembangan kognitif.

Sebagai ilustrasi, misalnya seorang siswa sudah memahami prinsip penjumlahan, dan kemudian guru memperkenalkan konsep perkalian. Dalam hal ini, siswa mengintegrasikan pengetahuan tentang penjumlahan dengan konsep perkalian, yang dikenal sebagai proses asimilasi. Namun, jika siswa dihadapkan pada soal perkalian, mereka harus menyesuaikan pemahaman tersebut dalam konteks baru, yaitu dengan cara mengaplikasikan prinsip perkalian pada situasi yang lebih

spesifik, yang merupakan contoh akomodasi. Agar siswa terus berkembang dalam pemahaman mereka tanpa kehilangan kestabilan mental, perlu adanya proses penyeimbangan antara dunia internal dan eksternal, yang disebut equilibrasi. Proses ini memungkinkan siswa untuk menyusun informasi yang mereka terima dengan cara yang lebih teratur, jelas, dan logis.

Jika proses equilibrasi berjalan dengan baik, individu dapat mengatur informasi yang diperoleh dengan urutan yang lebih sistematis, membantu mereka berpikir secara logis. Sebaliknya, individu dengan kemampuan equilibrasi yang rendah cenderung menyimpan informasi secara kacau dan tidak terorganisir, yang menyebabkan pola pikir mereka menjadi rumit, tidak logis, dan seringkali berbelit-belit.

Piaget juga mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang sedang dialami oleh siswa. Dalam teorinya, ada empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (untuk anak usia 1,5 hingga 2 tahun), tahap praoperasional (2 hingga 8 tahun), tahap operasional konkrit (7 atau 8 tahun hingga 12 atau 14 tahun), dan tahap operasional formal (14 tahun ke atas). Perbedaan dalam cara belajar pada setiap tahap tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kognitif seseorang, semakin terstruktur dan abstrak cara berpikir mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang guru untuk memahami tahap-

tahap perkembangan kognitif siswa mereka dan menyesuaikan materi, metode, dan media pembelajaran agar sesuai dengan tahap perkembangan tersebut, guna mendukung proses belajar yang optimal.

C. Teori Belajar Kognitivistik Ausebel

Menurut Ausubel, proses belajar yang efektif bagi siswa dapat tercapai jika materi pelajaran disiapkan dengan baik dan disajikan dengan cara yang terstruktur dan tepat. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui penggunaan *advance organizers*, yang berfungsi sebagai pengantar bagi materi yang akan dipelajari. *Advance organizers* adalah konsep atau informasi yang bersifat umum dan luas, yang memberikan gambaran keseluruhan tentang materi yang akan diajarkan, sehingga siswa dapat mempersiapkan diri sebelum menerima pelajaran secara rinci. Penggunaan *advance organizers* memiliki tiga manfaat utama: pertama, menyediakan kerangka konseptual yang membantu siswa memahami konteks keseluruhan pelajaran; kedua, bertindak sebagai jembatan penghubung antara pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan materi baru yang sedang dipelajari; dan ketiga, memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan lebih mudah.

Pengetahuan yang mendalam dari seorang guru tentang materi pelajaran sangat penting, karena guru perlu mengidentifikasi dan merumuskan informasi yang bersifat

abstrak dan umum, yang bisa mencakup seluruh materi yang akan diajarkan. Dengan pengetahuan yang baik, guru dapat menyusun informasi yang kompleks menjadi format yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan berpikir logis, sehingga ia bisa memilah dan mengorganisir materi pelajaran dalam urutan yang jelas, sistematis, dan mudah dicerna oleh siswa. Dengan cara ini, proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih efisien, dan siswa akan lebih mudah menguasai materi yang diajarkan.

D. Teori Belajar Kognitivistik Brunner

Bruner mengajukan teori yang dikenal dengan sebutan *Free Discovery Learning*, yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif dan kreatif apabila guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan aturan-aturan (seperti konsep, teori, definisi, dan lain-lain) secara mandiri, melalui contoh-contoh yang menggambarkan atau mewakili aturan tersebut. Dalam pendekatan ini, siswa dibimbing secara induktif, yaitu mulai dari pengamatan terhadap contoh-contoh konkret untuk kemudian memahami kebenaran umum. Sebagai contoh, untuk memahami konsep “kedisiplinan”, siswa tidak diharuskan menghafal definisi kata tersebut secara langsung, tetapi mereka dapat belajar dengan melihat contoh-contoh perilaku yang menunjukkan kedisiplinan atau yang sebaliknya. Dari pengamatan tersebut, siswa kemudian dibimbing untuk merumuskan definisi “kedisiplinan” sendiri.

Pendekatan ini berbeda dengan *belajar ekspositori*, yang lebih bersifat deduktif, di mana siswa diberikan informasi umum terlebih dahulu dan kemudian diminta untuk mencari contoh-contoh konkrit yang dapat menggambarkan atau mendukung makna dari informasi tersebut. Pendekatan ekspositori lebih fokus pada penjelasan langsung, sedangkan *Free Discovery Learning* mengutamakan penemuan melalui pengalaman langsung.

Salah satu keuntungan besar dari pendekatan *discovery learning* adalah kemampuannya untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk lebih aktif mencari jawaban dan solusi. Selain itu, metode ini mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara mandiri, karena siswa dituntut untuk menganalisis dan memanipulasi informasi yang ada untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam. Namun demikian, teori-teori kognitif, termasuk yang dikemukakan oleh Piaget, tidak lepas dari kritik, terutama terkait dengan penerapannya yang sulit diimplementasikan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Konsep-konsep dalam teori ini, seperti kecerdasan, pembelajaran, dan pengetahuan, juga dianggap sulit dipahami dan masih perlu penjelasan lebih lanjut, sehingga pemahaman yang lebih mendalam tentang hal ini belum sepenuhnya tercapai.

BAB VI

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

A. Teori Belajar Humanistik Bloom dan Krathwohl

Bloom dan Krathwohl mengidentifikasi tiga area utama dalam pembelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa, yakni area kognitif, afektif, dan psikomotor. Taksonomi yang dikembangkan oleh Bloom telah memberikan kontribusi yang signifikan, tidak hanya dalam pengembangan teori-teori belajar, tetapi juga dalam aplikasi praktisnya di dunia pendidikan. Melalui taksonomi ini, banyak pakar pendidikan lainnya dapat merumuskan dan menyempurnakan berbagai pendekatan dalam teori pembelajaran.

Pada tingkat yang lebih praktis, taksonomi Bloom telah menjadi alat yang sangat berguna bagi para pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Taksonomi ini menyediakan cara untuk menyusun tujuan pembelajaran dalam bentuk yang jelas, terukur, dan dapat dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, taksonomi Bloom memungkinkan pendidik untuk menetapkan tujuan yang lebih terfokus dan spesifik, serta mengukur pencapaian siswa dengan lebih efektif.

Meskipun taksonomi Bloom tidak luput dari kritik, teori ini tetap digunakan secara luas sebagai acuan dalam pembuatan butir soal ujian. Bahkan mereka yang sering mengkritik taksonomi ini tetap mengakuinya sebagai pedoman yang sangat membantu dalam menyusun soal-soal yang menguji berbagai tingkat keterampilan berpikir siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

ada beberapa kekurangan, taksonomi Bloom tetap relevan dan efektif dalam banyak aspek pembelajaran dan evaluasi.

B. Teori Belajar Humanistik Kolb

Kolb membagi proses belajar menjadi empat tahap utama yang saling berhubungan dan membentuk siklus berkelanjutan. Tahap pertama adalah *pengalaman konkrit*, di mana siswa, seperti Yana, hanya sekadar terlibat dalam suatu kejadian tanpa pemahaman mendalam tentang bagaimana atau mengapa kejadian tersebut terjadi. Pada tahap ini, siswa hanya menerima pengalaman tanpa analisis atau refleksi, yang merupakan langkah pertama dalam proses pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah *pengamatan aktif dan reflektif*, di mana siswa mulai mengamati kejadian yang telah dialami dengan lebih mendalam. Pada tahap ini, mereka mulai berpikir lebih kritis dan mencoba memahami kejadian tersebut, mencari hubungan dan pola yang mungkin ada. Ini adalah momen di mana siswa tidak hanya melihat kejadian sebagai fakta semata, tetapi juga mencoba menghubungkannya dengan pengalaman sebelumnya untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks.

Setelah mengamati dan merenung, siswa memasuki tahap *konseptualisasi*, di mana mereka mulai menyusun abstraksi atau teori berdasarkan pengamatan mereka. Pada titik ini, siswa diharapkan mampu menyusun aturan-aturan umum (generalisasi) dari berbagai contoh yang tampak berbeda namun memiliki

kesamaan mendasar. Hal ini memungkinkan siswa untuk membuat pemahaman yang lebih luas dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai situasi yang sebelumnya tampak terpisah.

Tahap terakhir adalah *eksperimentasi aktif*, di mana siswa mengaplikasikan teori atau aturan yang telah mereka buat pada situasi baru yang belum pernah mereka temui. Sebagai contoh, dalam dunia matematika, siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga mampu menerapkannya untuk memecahkan masalah yang lebih kompleks dan belum pernah mereka hadapi sebelumnya. Pada tahap ini, siswa mulai menguji teori mereka dalam praktik, yang memperkuat pemahaman mereka dan memberikan wawasan baru.

Kolb berpendapat bahwa siklus belajar ini tidak berhenti setelah melalui empat tahap tersebut, tetapi berlanjut secara berkesinambungan dan sering kali terjadi di luar kesadaran siswa. Meskipun secara teoritis setiap tahap dapat dipisahkan dengan jelas, dalam praktiknya peralihan antar tahap ini sering kali terjadi secara halus dan tidak disadari, membentuk suatu proses yang terus berkembang.

C. Teori Belajar Humanistik Iloney dan Mumford

Berdasarkan teori Kolb, Iloney dan Mumford mengklasifikasikan siswa menjadi empat tipe yang masing-masing memiliki karakteristik dan pendekatan belajar yang berbeda.

1. Siswa tipe aktivis adalah mereka yang antusias untuk terlibat dalam pengalaman baru dan lebih cenderung berpikiran terbuka. Mereka mudah berinteraksi dan terbuka untuk berdiskusi. Meskipun seringkali bersikap skeptis terhadap hal-hal yang tidak mereka pahami, mereka juga memiliki kecenderungan untuk mudah mempercayai ide-ide baru. Siswa tipe ini sangat menikmati metode yang dapat memfasilitasi penemuan ide baru, seperti brainstorming atau pemecahan masalah, yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara kreatif dan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru.
2. Siswa tipe reflektor lebih berhati-hati dalam bertindak dan cenderung menganalisis berbagai situasi sebelum mengambil keputusan. Mereka cenderung konservatif, dengan kecenderungan untuk menimbang berbagai pilihan secara cermat sebelum mengambil langkah. Dalam proses pengambilan keputusan, mereka sering kali lebih fokus pada observasi dan refleksi mendalam mengenai kemungkinan akibat yang mungkin timbul dari setiap pilihan yang tersedia, sehingga mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memutuskan sesuatu.
3. Siswa tipe teoritis adalah individu yang sangat kritis dan lebih suka menganalisis konsep-konsep secara mendalam. Mereka sangat menghargai logika dan pemikiran rasional serta tidak

menyukai pandangan atau penilaian yang dianggap subjektif. Siswa tipe ini lebih tertarik pada pemahaman teoritis daripada hal-hal praktis dan lebih suka berfokus pada konsep-konsep yang dapat dianalisis dan diuji kebenarannya. Mereka sangat skeptis terhadap ide-ide yang tidak berbasis bukti atau yang terlalu spekulatif.

4. Siswa tipe pragmatis cenderung fokus pada aspek praktis dan aplikatif dalam belajar. Mereka tidak terlalu tertarik dengan pembahasan teoretis atau filosofis yang panjang, dan lebih memilih untuk berfokus pada hal-hal yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan nyata. Bagi mereka, sebuah ide atau konsep hanya dianggap berguna jika bisa dipraktikkan dan memberikan manfaat langsung dalam kehidupan sehari-hari atau pekerjaan mereka.

Pemahaman mengenai tipe-tipe siswa ini dapat membantu guru merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar setiap individu, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

D. Teori Belajar Humanistik Habermas

Dalam pandangan lain, seperti yang dikemukakan oleh Habermas, proses belajar dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan sekitar maupun dengan individu lain. Habermas mengidentifikasi tiga tipe utama dalam proses belajar yang saling berkaitan:

1. **Technical Learning (belajar teknis):** Pada tipe ini, siswa belajar dengan cara berinteraksi langsung dengan alam di sekitarnya. Mereka berusaha menguasai keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memahami dan mengelola lingkungan mereka. Pembelajaran ini berfokus pada aspek praktis yang memungkinkan siswa untuk mengatasi tantangan-tantangan teknis dan menguasai cara-cara yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Practical Learning (belajar praktis):** Di tahap ini, siswa mulai berinteraksi dengan sesama manusia, memperluas pemahaman mereka tentang dunia melalui hubungan sosial. Pemahaman terhadap alam yang mereka peroleh tidak lagi terbatas pada pengetahuan teknis semata, tetapi juga dilihat dalam konteks interaksi manusia. Pengetahuan dianggap lebih bermakna jika dapat diterapkan dalam situasi yang melibatkan kepentingan manusia, baik dalam kehidupan pribadi maupun masyarakat.
3. **Emancipatory Learning (belajar emansipatoris):** Pada tipe pembelajaran ini, siswa tidak hanya berfokus pada pemahaman dunia yang bersifat teknis atau praktis, tetapi juga berusaha untuk mencapai kesadaran yang lebih mendalam tentang perubahan sosial dan budaya di lingkungan mereka. Pembelajaran emansipatoris dianggap sebagai tingkat pembelajaran yang paling tinggi, karena di

sini siswa mengembangkan pemahaman yang kritis tentang kondisi sosial dan kultural mereka, dengan tujuan untuk menciptakan perubahan positif dalam masyarakat.

Menurut Habermas, tipe pembelajaran ini menggambarkan evolusi pemahaman yang semakin mendalam dan holistik tentang dunia, yang melibatkan aspek teknis, praktis, dan sosial. Pembelajaran ini bukan hanya soal memperoleh keterampilan atau pengetahuan, tetapi juga tentang bagaimana pengetahuan tersebut diterapkan untuk membawa perubahan yang lebih baik dalam konteks sosial dan budaya.

E. Teori Belajar Humanistik Carl Rogers

Carl Rogers berpendapat bahwa dalam proses belajar, siswa seharusnya tidak dipaksa atau dibatasi oleh aturan yang ketat. Sebaliknya, mereka harus diberikan kebebasan untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, serta diberi kesempatan untuk membuat keputusan sendiri. Siswa harus diajak untuk bertanggung jawab atas pilihan yang mereka ambil dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam pendekatan pembelajaran humanistik yang dikemukakan oleh Rogers, ada lima prinsip penting yang harus diperhatikan:

1. **Hasrat untuk belajar:** Proses pembelajaran dimulai dengan rasa ingin tahu alami yang ada dalam diri setiap individu. Hasrat ini mendorong seseorang untuk terus mencari jawaban atas berbagai pertanyaan tentang dunia sekitar

mereka. Aktivitas pembelajaran berlangsung sebagai bagian dari pencarian untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan lebih luas.

2. Belajar bermakna: Ketika seseorang terlibat dalam suatu aktivitas, mereka akan selalu mengevaluasi apakah aktivitas tersebut memiliki nilai atau makna bagi dirinya. Jika tidak ada makna yang ditemukan dalam suatu aktivitas, maka individu tersebut tidak akan terdorong untuk melanjutkan atau mengulangnya. Oleh karena itu, penting bagi proses belajar untuk selalu relevan dengan kehidupan dan kepentingan pribadi siswa.
3. Belajar tanpa hukuman: Pembelajaran yang tidak dibayangi oleh ancaman hukuman menciptakan suasana yang bebas dan terbuka, di mana siswa merasa nyaman untuk bereksperimen dan mencoba hal-hal baru. Tanpa rasa takut akan konsekuensi negatif, siswa lebih leluasa untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri, yang pada akhirnya akan mendorong penemuan hal-hal baru yang lebih kreatif.
4. Belajar dengan inisiatif sendiri: Prinsip ini mengarah pada pentingnya motivasi internal dalam diri siswa. Siswa yang memiliki inisiatif tinggi mampu mengarahkan pembelajarannya sendiri, membuat pilihan berdasarkan penilaian pribadi, dan mengambil keputusan tentang apa yang terbaik untuk mereka. Mereka cenderung lebih mandiri

dalam proses belajar dan dapat menilai sendiri tujuan dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan tersebut.

5. Belajar dan perubahan: Dunia ini terus berubah, dan oleh karena itu, siswa harus dipersiapkan untuk menghadapi perubahan yang terus-menerus. Belajar tidak hanya terbatas pada mengingat fakta atau menghafal informasi; yang lebih penting adalah kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan mengembangkan keterampilan untuk menghadapi situasi baru. Dengan cara ini, proses belajar dapat mengembangkan siswa menjadi individu yang siap menghadapi tantangan dunia yang selalu berubah.

Menurut Rogers, pendekatan pembelajaran yang menghargai kebebasan, tanggung jawab, dan inisiatif siswa akan lebih efektif dalam mendorong mereka untuk berkembang sebagai individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan baik dalam kehidupan yang penuh perubahan.

F. Teori Belajar Humanistik Abraham Maslow

Teori Maslow yang terkenal adalah teori kebutuhan, yang menjelaskan bahwa kebutuhan manusia selalu berkembang dan menuntut pemenuhan dari yang paling dasar hingga yang lebih tinggi. Berikut adalah lima tahapan kebutuhan tersebut:

1. **Kebutuhan Fisiologis (Physiological Needs):** Kebutuhan dasar ini meliputi kebutuhan untuk makan, minum, tempat tinggal, serta kebutuhan biologis lainnya. Ini adalah kebutuhan yang paling mendasar, yang harus dipenuhi oleh semua makhluk hidup, termasuk manusia, untuk bertahan hidup.
2. **Kebutuhan Keamanan (Safety/Security Needs):** Manusia juga membutuhkan rasa aman, baik secara fisik maupun psikologis. Keamanan fisik mencakup perlindungan dari bahaya fisik seperti kekerasan, ancaman, atau bencana alam. Keamanan psikologis meliputi perlindungan dari situasi yang mengancam kesejahteraan mental, seperti penghinaan, ketidakpastian pekerjaan, atau penurunan status sosial.
3. **Kebutuhan Sosial (Social Needs):** Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan hubungan dengan orang lain. Kebutuhan ini mencakup rasa diterima dalam komunitas sosial. Untuk siswa, misalnya, mereka perlu merasa diterima oleh teman-teman mereka agar dapat belajar dengan baik. Interaksi sosial yang positif membantu memenuhi kebutuhan ini.
4. **Kebutuhan Penghargaan (Esteem Needs):** Kebutuhan ini berkaitan dengan keinginan untuk dihargai dan diakui, baik dari diri sendiri maupun orang lain. Dalam konteks pendidikan, memberikan tugas yang menantang dan memberi tanggung jawab kepada siswa dapat memenuhi

kebutuhan ego mereka, membantu mereka merasa dihargai dan meningkatkan rasa percaya diri.

5. **Kebutuhan Aktualisasi Diri (Self-Actualization Needs):** Kebutuhan ini berfokus pada pencapaian potensi diri yang maksimal. Pada tahap ini, individu berusaha untuk berkembang secara penuh dan menunjukkan kemampuan serta pencapaian mereka. Bagi siswa, lingkungan yang mendukung dan kondusif sangat penting untuk memungkinkan mereka mencapai aktualisasi diri mereka.

Meskipun teori humanistik ini memberikan pandangan yang berguna tentang bagaimana kebutuhan manusia berkembang, terdapat kritik terhadap teori ini. Beberapa kritik menyatakan bahwa teori ini cenderung deskriptif dan sulit diterjemahkan ke dalam langkah-langkah praktis yang konkret. Namun, tujuan pendidikan dan proses belajar seharusnya tetap berlandaskan pada tujuan ideal, dan teori humanistik memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana tujuan tersebut seharusnya dijalankan. Jika diterapkan dalam konteks yang tepat, teori ini dapat membantu kita memahami proses belajar secara lebih luas, serta menentukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan terarah, tanpa hanya mengandalkan intuisi semata.

BAB VII

MERUMUSKAN TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS (TIK)

A. Pengertian Tujuan Instruksional Khusus Pengertian (TIK)

Tujuan instruksional khusus, atau *specific instructional objective*, sering juga disebut sebagai *enabling objective* dalam literatur asing, untuk membedakannya dari tujuan instruksional umum (TIU) atau *general instructional objective* yang lebih luas. Dalam konteks program Applied Approach (AA) yang digunakan di perguruan tinggi di seluruh Indonesia, tujuan instruksional khusus disebut sebagai sasaran belajar.

Menurut Dick dan Carey (1985), Robert Mager telah memberikan pengaruh besar pada dunia pendidikan di Amerika sejak pertengahan tahun 1960 untuk merumuskan tujuan instruksional dengan kalimat yang jelas, pasti, dan terukur. Tujuan ini ditulis secara eksplisit dan diinformasikan kepada siswa, sehingga baik siswa maupun pengajar memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang dimaksud dengan tujuan tersebut.

Perumusan tujuan instruksional yang spesifik berarti tujuan tersebut harus memiliki satu makna yang jelas, tanpa memungkinkan tafsiran lain. Oleh karena itu, tujuan instruksional dirumuskan menggunakan kata kerja yang dapat diamati (*observable*). Selain itu, tujuan instruksional yang dapat diukur berarti bahwa tingkat pencapaian siswa terhadap perilaku yang tercantum dalam tujuan tersebut bisa diukur dengan tes atau alat ukur lainnya.

Pada tahun 1962, Mager menerbitkan buku mengenai penulisan tujuan instruksional. Di Amerika, lokakarya penulisan tujuan instruksional digelar secara luas dengan ribuan guru sebagai peserta. Namun, tujuan instruksional yang ditulis oleh banyak guru pada waktu itu menghadapi dua masalah utama. Pertama, banyak guru yang menulis tujuan instruksional berdasarkan daftar isi buku teks yang sudah ada, bukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Seharusnya, tujuan instruksional ditulis terlebih dahulu, dan baru kemudian disesuaikan dengan isi pelajaran. Kedua, meskipun ribuan tujuan instruksional telah ditulis, mereka sering kali tidak berpengaruh pada proses pembelajaran. Tujuan tersebut hanya menjadi dokumen yang tergeletak di atas meja tanpa ada dampak nyata pada praktik instruksional.

Dick dan Carey menjelaskan bahwa masalah ini terjadi karena penulisan tujuan instruksional tidak diintegrasikan dengan keseluruhan proses desain instruksional. Banyak guru tidak memahami hubungan antara penulisan tujuan instruksional dan komponen-komponen lain dalam sistem instruksional. Mereka lebih melihat penulisan tujuan instruksional sebagai teknik baru, sementara isi pelajaran, metode instruksional, dan tes yang digunakan tetap sama seperti sebelumnya. Inovasi yang terjadi hanya terbatas pada penulisan tujuan instruksional itu sendiri, tanpa perubahan signifikan pada praktik pembelajaran yang sebenarnya.

Peran guru dari tingkat SD hingga SMA sangat penting dalam melanjutkan proses pendidikan melalui kegiatan analisis instruksional, identifikasi perilaku dan karakteristik siswa, perumusan tujuan instruksional khusus (TIK), penulisan tes, penentuan strategi instruksional, serta pengembangan bahan instruksional jika bahan standar yang ada dirasa kurang memadai. Dalam hal bahan instruksional, Departemen Pendidikan Nasional telah mengeluarkan buku panduan yang berfungsi sebagai dasar dan pedoman untuk penyusunan materi pelajaran secara nasional. Meski kurikulum nasional dan buku tersebut sudah tersedia, para guru masih perlu mengembangkan sistem instruksional yang sesuai dengan perilaku awal dan karakteristik siswa, serta memanfaatkan fasilitas dan alat yang ada di sekolah dan lingkungan sekitar.

Di tingkat perguruan tinggi, dosen telah menerima pelatihan dalam bidang pengajaran. Pelatihan ini lebih menyeluruh dibandingkan dengan yang dilakukan di Amerika Serikat pada tahun 1960-an, karena tidak hanya fokus pada penulisan tujuan instruksional, tetapi juga mencakup proses belajar mengajar secara keseluruhan. Dari segi materi, pelatihan pengajar di Indonesia lebih luas daripada yang dilakukan di Amerika pada tahun 1960-an. Tiga pertanyaan penting yang perlu dijawab terkait hal ini adalah: pertama, sejauh mana para pengajar memahami peran tujuan instruksional sebagai dasar

dalam menetapkan komponen-komponen lain dalam sistem instruksional? Kedua, sejauh mana para pengajar menerapkan prosedur pengembangan instruksional dalam merancang kegiatan pengajaran mereka? Ketiga, sejauh mana para pengajar yang telah dilatih menggunakan desain instruksional yang telah mereka buat dalam kegiatan pengajaran sehari-hari?

Secara nasional, perlu diteliti dampak dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap para pengajar terhadap prestasi belajar siswa. Inovasi dalam sistem instruksional telah dimulai lebih dari tiga puluh tahun yang lalu. Namun, untuk menerapkan inovasi tersebut dalam praktik sehari-hari, diperlukan waktu dan upaya yang berkelanjutan. Upaya ini perlu diarahkan pada dua hal utama: pertama, penguasaan keterampilan teknis dalam menerapkan proses pengembangan instruksional secara lebih cermat, teliti, dan sistematis; dan kedua, persuasi motivasi, supervisi, serta pemantauan terhadap penerapan keterampilan teknis tersebut di dalam kelas setiap hari.

Pentingnya penempatan tujuan instruksional sebagai komponen pertama dalam penyusunan instruksional menjadi pusat perhatian dalam setiap proses pengembangan instruksional. Tujuan ini berfungsi sebagai dasar dan pedoman bagi seluruh rangkaian pengembangan instruksional yang menyusul. Perumusan tujuan instruksional khusus (TIK) adalah

titik awal yang sebenarnya dalam proses pengembangan instruksional, sementara proses sebelumnya hanya merupakan tahap pendahuluan untuk menghasilkan TIK tersebut.

Tujuan instruksional khusus juga menjadi satu-satunya dasar dalam penyusunan kisi-kisi tes. Selain itu, tujuan instruksional digunakan untuk menguji validitas isi tes, serta dalam menentukan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pengembangan instruksional merumuskan materi berdasarkan perilaku yang ada dalam TIK. Dengan kata lain, materi pelajaran yang diajarkan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini menjelaskan mengapa, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, tindakan yang keliru terjadi jika pengajar menyusun tujuan instruksional berdasarkan daftar isi buku dan bukan dari tujuan yang ingin dicapai.

Begitu pula dalam pemilihan metode instruksional. Pengembangan instruksional tidak seharusnya memilih metode yang menarik terlebih dahulu dan kemudian menyusun tujuan instruksional berdasarkan kelebihan metode tersebut. Sebaliknya, metode instruksional harus dipilih berdasarkan perilaku yang ada dalam TIK.

Tujuan instruksional memberikan arah bagi proses pengembangan instruksional karena di dalamnya tercantum pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai oleh siswa pada akhir proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam

mencapai tujuan tersebut juga menjadi ukuran keberhasilan sistem instruksional yang digunakan oleh pengajar.

B. Bagaimana Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)

Dalam penjelasan sebelumnya, disebutkan bahwa tujuan instruksional khusus (TIK) digunakan sebagai dasar untuk menyusun tes. Oleh karena itu, TIK harus mencakup elemen-elemen yang dapat memberikan petunjuk kepada penyusun tes agar tes yang dikembangkan dapat mengukur perilaku yang tercantum di dalamnya. Elemen-elemen tersebut dikenal dengan singkatan ABCD, yang masing-masing merujuk pada empat komponen berikut:

A = Audience (Audiens), yaitu siswa yang akan mengikuti pelajaran. Dalam TIK, harus dijelaskan siapa saja siswa yang dimaksud. Misalnya, siswa SMA kelas I semester pertama, mahasiswa program studi pendidikan Fisika semester genap, mahasiswa program studi Ekonomi Islam, atau peserta kursus pejabat pemberian kredit angkatan XX. Penjelasan ini harus spesifik agar orang-orang yang tidak termasuk dalam kategori tersebut menyadari bahwa bahan instruksional yang disusun berdasarkan TIK mungkin tidak cocok untuk mereka. Bisa jadi bahan tersebut terlalu mudah, terlalu sulit, atau tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Mungkin juga strategi instruksional yang digunakan dalam materi tersebut tidak sesuai dengan preferensi mereka, seperti lebih menyukai pemecahan masalah

ketimbang uraian konsep atau prosedur. Mereka bukanlah sasaran utama dari sistem instruksional tersebut. Ini menunjukkan bahwa seseorang yang berada di luar populasi sasaran sistem instruksional namun ingin mengikuti pelajaran tersebut harus siap menyesuaikan diri dengan kondisi yang berlaku bagi siswa yang menjadi sasaran sistem tersebut.

B = Behavior (Perilaku), yaitu perilaku spesifik yang diharapkan muncul dari siswa setelah selesai belajar. Perilaku ini terdiri dari dua bagian utama: kata kerja dan objek. Kata kerja menggambarkan bagaimana siswa akan menunjukkan kemampuannya, seperti menyebutkan, menjelaskan, menganalisis, menggergaji, atau melompat. Objek menunjukkan apa yang akan didemonstrasikan, misalnya mendefinisikan manajemen, cara menganalisis pupuk menjadi komponen dasarnya, laporan rugi laba, kayu, atau gaya lompat tinggi. Komponen perilaku ini merupakan inti dari TIK, karena tanpa perilaku yang jelas, komponen lainnya akan kehilangan makna. Beberapa contoh perilaku dalam TIK bisa berupa:

1. Menyebutkan definisi manajemen;
2. Menjelaskan cara menganalisis pupuk menjadi komponen dasar;
3. Menganalisis laporan rugi-laba;
4. Menggergaji kayu;

5. Melompat dengan gaya flop (gaya lompat tinggi modern);
6. Membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidahnya.

C = Condition (Kondisi), adalah komponen ketiga dalam TIK. Komponen ini merujuk pada kondisi atau batasan yang dikenakan pada siswa atau alat yang digunakan siswa saat mereka di tes, bukan saat belajar. TIK harus mencakup petunjuk tentang kondisi atau situasi di mana siswa diharapkan untuk menunjukkan perilaku yang diinginkan saat mereka diuji. Beberapa contoh kondisi yang bisa tercantum dalam TIK adalah:

1. Diberikan berbagai rumus mean, deviasi standar, korelasi, dan dua deret angka;
2. Menggunakan kriteria yang telah ditetapkan;
3. Dengan diberikan kalimat-kalimat dalam bahasa Indonesia;
4. Dengan data ukur tanah dan lingkungannya;
5. Diberikan kasus tentang suatu perusahaan;
6. Diberikan kesempatan untuk tiga kali percobaan dalam Fisika dasar.

Jika contoh kondisi di atas dikombinasikan dengan komponen A (siswa) dan B (perilaku), maka kalimat-kalimatnya akan tersusun sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan konsep elektromagnetik, mahasiswa semester II jurusan pendidikan Fisika dapat memberikan

contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya gelombang tersebut dengan tingkat kebenaran minimal 90%.

2. Jika diberikan berbagai rumus mean, deviasi standar, korelasi, dan dua deret angka, siswa jurusan statistika terapan semester kedua akan dapat menghitung angka korelasi.
3. Dengan menggunakan kriteria yang ditetapkan untuk menilai komponen-komponen dalam sistem instruksional, siswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan semester VII akan dapat menganalisis perbedaan berbagai model desain instruksional.
4. Dengan diberikan kalimat dalam bahasa Indonesia, siswa jurusan pendidikan bahasa Inggris semester III akan dapat menerjemahkan kalimat tersebut ke dalam kalimat pasif dalam bahasa Inggris.
5. Dengan diberikan ukuran tanah, keadaan lingkungannya, kebutuhan masyarakat, dan biaya yang tersedia, siswa jurusan arsitektur semester VIII akan dapat menggambar desain perkantoran.
6. Jika diberikan kasus suatu perusahaan yang mengajukan permohonan kredit, peserta kursus pejabat pemberian kredit akan dapat menyusun rekomendasi pemberian kredit untuk perusahaan tersebut.

7. Jika diberikan kesempatan lima kali percobaan, siswa fakultas pendidikan olahraga dan kesehatan akan dapat melakukan lompat tinggi dengan gaya flop.

Komponen C dalam setiap TIK adalah elemen penting bagi pengembang instruksional dalam menyusun tes. Untuk tes pilihan ganda, misalnya, komponen C dalam TIK digunakan sebagai dasar penyusunan soal (stem). Jika dalam TIK disebutkan “jika diberikan berbagai rumus mean, deviasi standar, korelasi, dan dua deret angka,” maka soal tes yang relevan dengan TIK tersebut harus mencerminkan kondisi yang disebutkan, seperti contoh di atas.

D = Degree (Tingkat Keberhasilan). Dalam contoh perumusan TIK yang telah disebutkan, elemen kondisi, siswa, dan perilaku sudah tercakup. Namun, untuk menjadikannya sebagai petunjuk dalam menilai keberhasilan siswa, perlu ditambahkan komponen terakhir, yaitu *degree*, yang mengukur sejauh mana siswa diharapkan untuk menampilkan perilaku yang diinginkan. Komponen ini mengatur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai perilaku yang tercantum di dalam TIK, misalnya, siswa diharapkan melakukan suatu tugas dengan sempurna, tanpa kesalahan, dalam waktu dua jam, pada ketinggian 160 cm, atau dengan ukuran-ukuran lain yang menunjukkan tingkat keberhasilan. Batas minimal keberhasilan ini menjadi acuan bahwa jika siswa tidak mencapai batas tersebut, maka mereka

belum berhasil mencapai tujuan instruksional khusus yang telah ditetapkan.

Beberapa contoh tingkat keberhasilan adalah:

1. Paling sedikit 80% benar;
2. Minimal 90% benar;
3. Dalam waktu paling lambat 12 minggu;
4. Minimal setinggi 160 cm.

Tingkat keberhasilan yang ditetapkan, seperti 80%, 90%, 12 minggu, dan 160 cm, berfungsi sebagai batas minimal yang menunjukkan bahwa perilaku siswa harus dikuasai terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke perilaku lain dalam TIK. Komponen D, yang mengatur tingkat keberhasilan siswa, sangat penting karena memberikan petunjuk kepada pengembang instruksional mengenai penguasaan perilaku siswa. Batas minimal seperti 80% atau 90% biasanya digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan siswa, dengan 80-90% mencerminkan keberhasilan yang diharapkan. Dalam sistem belajar tuntas, siswa baru dapat melanjutkan jika telah menguasai bagian sebelumnya, sementara perilaku prasyarat bisa memiliki batas lebih rendah, misalnya 65-70%. Tingkat keberhasilan bisa 100% jika perilaku yang diajarkan mengandung potensi bahaya, seperti dalam penerbangan atau mencampur bahan kimia.

Dalam praktiknya, perumusan TIK sering menggunakan dua komponen, A dan B, atau tiga komponen (A, B, D), meskipun menggunakan keempat komponen (A, B, C, D) lebih jarang karena dianggap sulit dan kurang praktis. Namun, kekurangan komponen C dan D dapat menyebabkan ketidakpastian dalam penulisan tes dan penafsiran hasilnya. Sebagai contoh, rumusan TIK yang lengkap bisa seperti: “Jika diberikan beberapa rumus mean, deviasi standar, korelasi, dan dua deret angka, siswa jurusan statistika terapan semester kedua akan dapat menghitung korelasi minimal 90% benar.”

C. Hubungan TIK Dengan Isi Pelajaran

Dengan merumuskan TIK, Anda sudah dapat mengidentifikasi topik-topik pelajaran yang akan diajarkan. Dalam perumusan TIK, terdapat komponen B yang menggambarkan perilaku yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perilaku tersebut terdiri dari dua elemen penting: kata kerja yang menjelaskan tindakan yang diharapkan, dan objek yang menunjukkan topik atau pokok bahasan dalam materi pelajaran.

Sebagai contoh, dalam enam TIK yang disebutkan, terdapat enam topik utama sebagai berikut:

1. Korelasi
2. Model desain instruksional
3. Kalimat pasif

4. Desain bangunan perkantoran
5. Pemberian kredit untuk perusahaan
6. Menyanyikan lagu anak

Setiap topik ini dapat lebih lanjut dijabarkan menjadi sub-topik yang lebih spesifik. Uraian yang lebih rinci tentang sub-topik ini sangat berguna bagi pengembang instruksional untuk menyusun atau memilih bahan ajar yang relevan dan tepat.

Isi pelajaran yang telah diidentifikasi melalui TIK nantinya akan diterjemahkan ke dalam strategi instruksional. Dengan kata lain, perumusan isi pelajaran dalam bentuk yang lebih singkat dan jelas akan dilakukan oleh pendesain instruksional saat menyusun strategi pengajaran.

BAB VIII

KURIKULUM

A. Pengertian Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti rencana pelajaran (Echols, 1994). Kata “curriculum” sendiri berasal dari bahasa Latin “currere,” yang mengandung makna berlari cepat, maju dengan cepat, merambat, tergesa-gesa, menjelajahi, menjalani, dan berusaha (Olas Buan, 1997). Kurikulum juga diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari garis start hingga finish. Dalam kamus Webster’s (1857), kurikulum didefinisikan sebagai serangkaian mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa untuk memperoleh ijazah atau kelulusan.

Dalam diskursus mengenai pengertian kurikulum di kalangan praktisi pendidikan dan ahli pendidikan, terdapat berbagai pandangan yang berbeda. Beberapa definisi kurikulum yang berkembang di antaranya adalah :

1. Kurikulum dipandang sebagai dokumen tertulis yang menguraikan program pendidikan suatu sekolah yang harus dilaksanakan setiap tahun.
2. Kurikulum digambarkan sebagai bahan tertulis yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan mereka.
3. Kurikulum dipahami sebagai usaha untuk menyampaikan prinsip-prinsip dan karakteristik penting dari suatu rencana,

disusun sedemikian rupa agar dapat dilaksanakan oleh guru di sekolah.

4. Kurikulum didefinisikan sebagai tujuan pengajaran, pengalaman belajar, alat pembelajaran, dan metode penilaian yang direncanakan dan digunakan dalam pendidikan.
5. Kurikulum dilihat sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dari beberapa pendapat yang ada, pemahaman tentang kurikulum dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu:

1. Menyebutkan kurikulum sebagai rencana atau dokumen tertulis yang dapat dijadikan pedoman bagi para guru di sekolah.
2. Menyebutkan kurikulum sebagai program yang direncanakan dan dilaksanakan dalam konteks nyata di kelas.

Menurut Soedijarto, kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diikuti oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh lembaga. Sementara itu, menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan

tertentu. Kurikulum, sebagai suatu sistem, memiliki komponen-komponen utama, yaitu tujuan, materi/isi, organisasi dan strategi belajar, serta evaluasi.

Terkait dengan pengertian dasar kurikulum tersebut, fungsi kurikulum dapat difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu:

1. Fungsi kurikulum bagi sekolah, yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari.
2. Fungsi kurikulum pada tingkat sekolah, yaitu untuk menjaga kelangsungan proses pendidikan dan mempersiapkan tenaga kerja.
3. Fungsi kurikulum bagi konsumen, yaitu untuk berpartisipasi dalam kelancaran pelaksanaan program pendidikan dan memberikan kritik yang membangun demi penyempurnaan program yang sesuai.

B. Landasan Kurikulum

Landasan memiliki tiga makna utama. Pertama, sebagai fondasi yang dibangun untuk sebuah bangunan. Kedua, sebagai pemikiran abstrak yang digunakan sebagai titik awal dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Ketiga, sebagai pandangan abstrak yang telah teruji, yang digunakan sebagai dasar dalam menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu konsep. Ada empat landasan utama yang digunakan dalam pengembangan kurikulum:

1. Landasan Yuridis

Landasan ini merujuk pada sistem nilai atau pandangan hidup yang dipegang oleh suatu masyarakat. Pancasila adalah pandangan hidup dan filsafat bangsa Indonesia, yang harus diinternalisasi dalam setiap pengembangan kurikulum. Landasan filosofis ini kemudian dijabarkan lebih rinci dalam landasan yuridis yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003. UU ini mencerminkan beberapa konsep dasar isi kurikulum, yang antara lain:

- Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu.
- Dalam proses pendidikan, terdapat rencana yang disusun dan diatur secara sistematis.
- Rencana tersebut dilaksanakan di sekolah melalui cara-cara yang telah ditetapkan.

2. Psikologi

Landasan psikologi menekankan pentingnya mempertimbangkan karakteristik peserta didik dalam penyusunan kurikulum. Karakteristik peserta didik sangat beragam, dengan tingkat perkembangan yang berbeda pada setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan dan kemajuan mereka.

3. Sosiologi

Landasan sosiologi mengacu pada pentingnya memperhatikan karakteristik masyarakat Indonesia dalam pengembangan kurikulum. Pembelajaran yang diberikan harus mencerminkan realitas sosial, sehingga peserta didik tidak terasing dari lingkungan sosialnya. Lembaga pendidikan, yang terbentuk dan didukung oleh masyarakat, harus memberikan manfaat nyata bagi masyarakat. Oleh karena itu, kurikulum yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

4. Organisasi

Dalam merumuskan kurikulum, perlu disusun desain yang tepat dan fungsional. Desain kurikulum yang tepat akan membawa perubahan positif bagi peserta didik. Selain itu, desain yang fungsional sangat penting agar kurikulum memberikan manfaat nyata. Kurikulum yang tidak fungsional akan menjadi tidak efektif dan tidak bermanfaat, sehingga penting untuk memastikan efektivitas dan kecocokan kurikulum yang dikembangkan.

C. Prinsip Pengembangan Kurikulum

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip yang mendasarinya, yang pada dasarnya merupakan kaidah yang menjadi dasar pengembangan kurikulum tersebut. Berikut adalah

beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam pengembangan kurikulum menurut Sudirman S:

1. Prinsip relevansi

Secara umum, relevansi diartikan sebagai kesesuaian pendidikan dengan tuntutan kehidupan masyarakat.

Relevansi ini dapat dikaji melalui tiga aspek:

- a. Relevansi dengan lingkungan hidup para murid: Bahan pendidikan harus disesuaikan dengan lingkungan sekitar murid.
- b. Relevansi dengan kehidupan masa kini dan mendatang: Selain mempertimbangkan lingkungan murid, bahan pendidikan juga harus memperhatikan perkembangan kehidupan masa kini dan yang akan datang.
- c. Relevansi dengan tuntutan dunia pekerjaan: Kegiatan belajar harus berorientasi pada tuntutan dunia pekerjaan atau kebutuhan pengguna lulusan.

2. Prinsip efektivitas

Dalam kajian pendidikan, prinsip ini berhubungan dengan efektivitas pengajaran guru dan efektivitas pembelajaran murid. Implikasinya dalam pengembangan kurikulum adalah memastikan setiap kegiatan kurikulum menghasilkan manfaat tanpa ada kegiatan yang sia-sia.

3. Prinsip efisiensi

Prinsip ini berfokus pada penggunaan waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya lainnya secara efektif dan tepat, sehingga hasil kegiatan kurikuler memenuhi harapan dan tujuan yang diinginkan.

4. Prinsip fleksibilitas

Fleksibilitas dalam kurikulum berarti memberikan kebebasan dalam memilih program pendidikan bagi murid dan mengembangkan program pendidikan oleh guru. Prinsip ini memungkinkan penyesuaian kurikulum dengan kebutuhan dan kondisi yang ada.

5. Prinsip kesinambungan (Kontinuitas)

Kesinambungan memastikan hubungan yang erat antara berbagai tingkat pendidikan dan bidang studi. Dalam hal ini:

- a. Kesinambungan antar tingkat sekolah: Bahan pembelajaran di setiap tingkat harus saling terhubung dan tidak perlu diajarkan ulang di tingkat yang lebih tinggi.
- b. Kesinambungan antar bidang studi: Urutan penyajian materi dalam berbagai bidang studi harus dirancang agar saling mendukung dan terjalin dengan baik.

6. Prinsip objektivitas

Prinsip ini menekankan bahwa semua kegiatan kurikuler harus dilakukan berdasarkan fakta dan kebenaran ilmiah,

menghindari pengaruh irasional atau subjektif dalam proses pembelajaran.

7. Prinsip demokrasi

Implikasi dari prinsip demokrasi adalah bahwa penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara demokratis, memungkinkan partisipasi semua pihak dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaannya.

D. Pendekatan Kurikulum

Dari perspektif pendekatan, terdapat tiga pendekatan utama yang dapat diterapkan dalam pengembangan kurikulum.

Pertama, pendekatan yang berfokus pada materi pelajaran (subject matter oriented). Dalam pendekatan ini, kurikulum lebih menekankan pada pencapaian target-target materi pelajaran dan cenderung mengabaikan aspek perubahan perilaku siswa secara menyeluruh, terutama dalam hal perkembangan perilaku positif. Walaupun demikian, banyak pihak yang tetap meyakini bahwa pendekatan ini penting karena dapat memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat penguasaan materi oleh siswa, yang pada gilirannya akan memengaruhi kualitas pemahaman mereka terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kedua, pendekatan yang berorientasi pada tujuan (objective oriented). Pendekatan ini menekankan pentingnya menetapkan tujuan yang jelas dalam penyelenggaraan pendidikan. Meskipun

demikian, pendekatan ini sering kali mengabaikan proses pembelajaran itu sendiri, sehingga kualitas interaksi dan metode pembelajaran menjadi kurang terfokus. Meskipun demikian, banyak pendidik yang masih mendukung pendekatan ini karena memberikan arah yang jelas mengenai tujuan akhir pendidikan yang hendak dicapai.

Ketiga, pendekatan yang berorientasi pada kompetensi (competency-based curriculum). Pendekatan ini lebih mengutamakan penguasaan kompetensi oleh siswa, memastikan bahwa setiap kompetensi dasar harus dikuasai sebelum melanjutkan ke kompetensi yang lebih lanjut. Salah satu keunggulan pendekatan ini adalah bahwa ia tidak hanya menekankan hasil belajar, tetapi juga memperhatikan proses pembelajaran sebagai bagian integral dari kompetensi yang hendak dicapai. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan keseimbangan antara pencapaian hasil dan kualitas proses yang mendukung pencapaian tersebut.

E. Kurikulum Berbasis Kompetensi

Dalam perjalanan sejarah pendidikan di Indonesia, kurikulum mengalami perubahan yang signifikan dari waktu ke waktu. Transformasi ini dapat dilihat dari pendekatan yang digunakan dalam pengembangannya, mulai dari subject matter oriented yang berfokus pada materi pelajaran, objective oriented yang menitikberatkan pada pencapaian tujuan pembelajaran,

hingga akhirnya beralih ke competency-based curriculum atau kurikulum berbasis kompetensi.

Pendekatan berbasis kompetensi mulai diterapkan di Indonesiasejak tahun 2004 dan terus mengalami penyempurnaan. Perkembangan ini kemudian melahirkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diterapkan pada tahun 2006. Sebagai bagian dari kajian penting dalam dunia pendidikan, pemahaman mengenai kurikulum berbasis kompetensi menjadi sangat krusial. Hal ini dikarenakan kurikulum ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan keahlian peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia modern yang terus berkembang.

Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademis, tetapi juga mampu berpikir kritis, inovatif, dan adaptif dalam menghadapi perubahan zaman. Kurikulum ini bertujuan untuk membentuk individu yang kompeten, cerdas, serta memiliki identitas budaya dan kebangsaan yang kuat. Dalam era globalisasi yang ditandai dengan perubahan cepat, ketidakpastian, serta tantangan kompleks, lulusan pendidikan harus dibekali keterampilan yang memungkinkan mereka bertahan dan berkembang dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, kurikulum berbasis kompetensi menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir analitis, keterampilan

sosial, komunikasi, serta adaptasi terhadap dinamika teknologi dan informasi.

Dalam implementasinya, kurikulum berbasis kompetensi memiliki beberapa prinsip utama yang menjadi landasan dalam pengembangannya, yaitu:

1. Keseimbangan etika – Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dalam proses pendidikan.
2. Kesetaraan dalam memperoleh kesempatan – Menjamin akses pendidikan yang merata bagi seluruh peserta didik.
3. Memperkuat identitas sosial – Mendorong pemahaman dan penguatan terhadap budaya serta identitas bangsa.
4. Menghadapi era pengetahuan – Menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan ilmu pengetahuan global.
5. Mempersiapkan peserta didik menghadapi teknologi informasi dan komunikasi – Membekali keterampilan teknologi yang relevan dengan tuntutan zaman.
6. Mengembangkan keterampilan hidup (life skills) – Menyiapkan peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan.
7. Mengintegrasikan unsur-unsur penting ke dalam kurikulum – Memastikan pendidikan yang holistik dengan memasukkan aspek-aspek penting dalam pembelajaran.

8. Menyediakan pendidikan alternatif – Memberikan fleksibilitas dalam sistem pendidikan bagi berbagai kebutuhan peserta didik.
9. Berpusat pada anak sebagai subjek pembelajaran – Mendorong pembelajaran yang aktif dengan peserta didik sebagai pusat utama.
10. Menerapkan pendidikan multikultural dan multibahasa – Membantu peserta didik memahami dan menghargai keberagaman budaya dan bahasa.
11. Melaksanakan penilaian secara berkelanjutan dan komprehensif – Mengevaluasi proses belajar dengan pendekatan yang menyeluruh dan berkesinambungan.
12. Mendorong pendidikan sepanjang hayat – Menanamkan konsep pembelajaran yang tidak berhenti hanya di bangku sekolah, tetapi terus berlangsung sepanjang kehidupan.

Kurikulum berbasis kompetensi merupakan bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan adaptif, berpikir kritis, dan mampu bersaing di tingkat global. Melalui prinsip-prinsip yang diterapkan dalam pengembangannya, kurikulum ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembangunan karakter, keterampilan hidup, serta kesiapan menghadapi tantangan era digital. Dengan demikian, pemahaman yang

mendalam tentang kurikulum berbasis kompetensi sangat penting bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik itu pendidik, peserta didik, maupun pembuat kebijakan. Kurikulum ini menjadi landasan utama dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, tangguh, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

F. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Menurut Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 15, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) didefinisikan sebagai kurikulum operasional yang dirancang dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum ini dikembangkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 36 Ayat 1 dan 2 yang menyatakan bahwa:

1. Pengembangan kurikulum harus merujuk pada Standar Nasional Pendidikan agar dapat mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional.
2. Kurikulum pada setiap jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi, disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, serta karakteristik peserta didik.

Menurut Mulyana (2006), terdapat beberapa aspek penting dalam penerapan KTSP, di antaranya:

- KTSP disusun berdasarkan karakteristik satuan pendidikan, potensi dan budaya daerah, serta kondisi sosial masyarakat dan peserta didik.
- Sekolah bersama Komite Sekolah bertanggung jawab dalam menyusun kurikulum dan silabus dengan mengacu pada kerangka dasar kurikulum serta standar kompetensi lulusan. Proses ini berada di bawah supervisi dinas pendidikan kabupaten/kota dan kementerian agama.
- Perguruan tinggi mengembangkan kurikulum untuk masing-masing program studi berdasarkan Standar Nasional Pendidikan.

KTSP dirancang sebagai strategi pengembangan kurikulum yang bertujuan untuk menciptakan sekolah yang lebih efektif, produktif, serta berprestasi. Secara substansial, KTSP juga mencerminkan paradigma baru dalam pengembangan kurikulum, yaitu memberikan otonomi lebih luas kepada satuan pendidikan serta melibatkan peran masyarakat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pemberian otonomi ini memungkinkan setiap sekolah untuk mengelola sumber daya, dana, serta fasilitas belajar secara mandiri, sesuai dengan prioritas dan kebutuhan lokal. Dengan demikian, sekolah menjadi lebih fleksibel dan tanggap terhadap dinamika perkembangan pendidikan di lingkungannya.

KTSP menekankan pentingnya pemberdayaan sekolah dan satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum yang lebih dekat dengan proses pembelajaran. Kebijakan ini tidak hanya menunjukkan respons pemerintah terhadap tuntutan masyarakat, tetapi juga menjadi langkah untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan pemerataan pendidikan. Melalui sistem ini, sekolah diberikan kewenangan penuh dalam menetapkan kurikulum dan metode pembelajaran yang selaras dengan visi, misi, serta tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Pengembangan kurikulum ini melibatkan guru, kepala sekolah, komite sekolah, serta dewan pendidikan, dengan tetap mempertimbangkan standar kompetensi, indikator kompetensi, serta strategi pembelajaran yang efektif.

Dewan pendidikan merupakan lembaga yang berperan dalam pengembangan KTSP. Keanggotaan dewan pendidikan melibatkan berbagai pihak, antara lain:

- Pejabat daerah setempat
- Komisi pendidikan DPRD
- Pejabat pendidikan daerah
- Kepala sekolah dan tenaga pendidik
- Perwakilan orang tua peserta didik
- Tokoh masyarakat

Melalui dewan pendidikan, masyarakat memiliki peran aktif dalam memberikan masukan terkait kebijakan pendidikan dan pengembangan kurikulum di sekolah.

Indonesia secara berkala melakukan evaluasi kurikulum, sehingga pergantian kurikulum menjadi sesuatu yang lazim terjadi hampir setiap dekade. Secara umum, perubahan kurikulum dapat dikategorikan dalam dua jenis:

1. Perubahan parsial – terjadi ketika hanya beberapa komponen kurikulum yang mengalami penyesuaian, misalnya:
 - Perubahan tujuan pendidikan agar lebih relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat.
 - Modifikasi dalam isi kurikulum atau sistem penilaian.
2. Perubahan total – terjadi ketika seluruh sistem dan komponen kurikulum dirombak secara menyeluruh, seperti peralihan dari Kurikulum 1968 ke Kurikulum 1975, dari Kurikulum 1984 ke Kurikulum 1994, serta dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 ke KTSP 2006.

Beberapa faktor utama yang mendorong perubahan kurikulum di Indonesia meliputi:

1. Perluasan akses pendidikan dan pemerataan kesempatan belajar

2. Upaya peningkatan mutu pendidikan agar lebih kompetitif di tingkat global
3. Relevansi pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan zaman
4. Efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan pendidikan
5. Perubahan paradigma dalam dunia pendidikan yang menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

KTSP merupakan kebijakan kurikulum yang memberikan fleksibilitas lebih besar kepada sekolah dalam menyusun dan mengelola kurikulum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan lokal. Dengan adanya otonomi dalam pengelolaan pendidikan, diharapkan sekolah dapat lebih inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta lebih responsif terhadap perubahan zaman. Perubahan kurikulum yang terus terjadi di Indonesia mencerminkan upaya pemerintah dalam menyesuaikan sistem pendidikan dengan tantangan global. Melalui berbagai evaluasi dan inovasi, kurikulum terus berkembang untuk memastikan bahwa pendidikan di Indonesia dapat menghasilkan lulusan yang kompetitif, adaptif, dan mampu menghadapi dinamika kehidupan di masa depan.

BAB IX

PENDEKATAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pemahaman mengenai pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam konteks penguasaan konsep dasar dalam proses pembelajaran. Berbagai ahli telah memberikan definisi mengenai ketiga aspek tersebut.

Menurut W. Guh (2002), pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang dalam mengupayakan bagaimana siswa dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara itu, Perceival dan Ellington (1988) membagi pendekatan pembelajaran ke dalam dua kategori utama, yaitu:

1. Pendekatan yang berorientasi pada guru (Teacher-Oriented Approach)
2. Pendekatan yang berorientasi pada siswa (Learner-Oriented Approach)

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan strategi inovatif yang mendorong siswa untuk aktif secara mandiri. Strategi ini menitikberatkan pada pendekatan penemuan (*discovery learning*) dan pencarian (*inquiry learning*).

Menurut Jerome Bruner (dalam Hasibuan & Mujiono, 1993), pendekatan *inquiry* memberikan beberapa manfaat utama, di antaranya:

1. Mampu mengembangkan potensi intelektual siswa secara optimal.
2. Mengubah motivasi belajar siswa dari yang awalnya berorientasi pada penghargaan eksternal (extrinsic reward), seperti nilai tinggi, menjadi lebih mengutamakan penghargaan internal (intrinsic reward) berupa kepuasan dalam memperoleh pengetahuan.
3. Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir heuristik, yaitu kemampuan mengolah informasi dan menyusun strategi dalam menemukan suatu konsep atau solusi.
4. Membantu siswa dalam mempertahankan informasi dalam jangka waktu lebih lama, karena proses pembelajaran berbasis penemuan lebih mudah diinternalisasi.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan sebelumnya, ada beberapa alasan lain yang mendorong penggunaan pendekatan *inquiry* dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan hakikat pembelajaran itu sendiri yang memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain:

1. Berpusat pada peserta didik (Student Centered) – Dalam pendekatan ini, peserta didik berperan aktif dalam memperoleh dan memproses pengetahuan secara mandiri. Mereka diberi kesempatan untuk mencari, menemukan, dan

membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang dipelajari.

2. Membantu pembentukan konsep diri yang positif – Pendekatan *inquiry* melatih peserta didik untuk bersikap terbuka, sabar, dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Hal ini berkontribusi dalam membentuk rasa percaya diri yang lebih kuat terhadap kemampuan mereka dalam memperoleh pengetahuan.
3. Meningkatkan rasa optimisme peserta didik – Keberhasilan dalam menyelesaikan suatu penelitian atau menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan akan memperkuat keyakinan peserta didik bahwa mereka mampu memecahkan masalah secara mandiri.
4. Mencegah terjadinya verbalisme – Karena pendekatan *inquiry* menekankan penemuan sendiri, peserta didik tidak hanya menghafal informasi secara pasif, tetapi juga memahami konsep dengan lebih mendalam melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.
5. Menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar – Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mensimulasikan dan mengakomodasikan informasi secara mental, sehingga mereka benar-benar mengalami proses belajar yang sebenarnya.

Terkait dengan strategi pembelajaran, berbagai ahli telah memberikan definisi dan pandangan mengenai konsep ini:

1. Kozma dalam Gafur (1989) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran mencakup segala aktivitas yang dipilih dengan tujuan untuk memfasilitasi dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
2. Gerlach dan Ely (1980) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan tertentu. Strategi ini mencakup sifat, lingkup, dan urutan pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang optimal.
3. Dick dan Carey (1990) menguraikan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas dua elemen utama, yaitu materi pembelajaran serta prosedur atau tahapan kegiatan yang digunakan oleh pendidik dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
4. Gropper dalam Wiryawan dan Noobadi (1990) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran melibatkan berbagai jenis latihan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara umum, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mencapai tujuan yang telah

ditetapkan. Strategi ini merupakan kombinasi dari berbagai aspek, termasuk urutan kegiatan belajar, pengorganisasian materi, keterlibatan siswa, serta penggunaan alat dan bahan pendukung pembelajaran. Contoh strategi yang umum digunakan adalah pendekatan ekspositori (pemberian informasi secara langsung) dan pendekatan diskoveri (penemuan konsep melalui eksplorasi).

Strategi pembelajaran juga mencakup metode, prosedur, dan teknik yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Dengan kata lain, strategi pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan metode dan teknik pembelajaran, karena di dalamnya terkandung berbagai aspek yang saling mendukung. Oleh karena itu, pemilihan strategi yang tepat sangat penting agar pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Gafur, 1989).

Tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang dapat diterapkan secara universal untuk semua kondisi dan situasi, meskipun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serupa. Oleh karena itu, kreativitas dan keterampilan guru dalam memilih serta menyesuaikan strategi pembelajaran menjadi faktor penting. Pemilihan strategi harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pembelajaran agar proses belajar menjadi efektif dan optimal.

Strategi pembelajaran pada dasarnya adalah rencana sistematis yang terdiri dari metode, teknik, dan prosedur untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut Walter Dick dalam Dick dan Carey (1978), terdapat lima komponen utama dalam strategi pembelajaran:

1. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan awal dalam pembelajaran berperan penting dalam menarik minat peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Cara guru memperkenalkan topik melalui ilustrasi kehidupan nyata atau menjelaskan manfaat pembelajaran dapat memengaruhi motivasi belajar. Dalam tahap ini, guru perlu:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Menghubungkan pengetahuan lama dengan materi baru untuk membangun pemahaman.

2. Penyampaian informasi

Dalam penyampaian materi, beberapa aspek perlu diperhatikan:

- a. Urutan penyampaian harus logis, dimulai dari konsep konkret ke abstrak, atau dari yang sederhana ke kompleks.
- b. Ruang lingkup materi harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, memperhatikan teori Gestalt yang

menekankan bahwa bagian kecil harus dipelajari dalam satu kesatuan yang bermakna.

- c. Materi yang diajarkan harus mencakup tiga aspek utama: fakta dan informasi (pengetahuan), prosedur dan langkah-langkah (keterampilan), serta pendapat atau sikap.

3. Partisipasi peserta didik

Pembelajaran yang efektif berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Metode seperti CBSA (*Cara Belajar Siswa Aktif*) atau SAL (*Student Active Learning*) menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada keterlibatan aktif siswa dalam latihan dan praktik langsung. Dalam hal ini, penting untuk memberikan:

- a) Kesempatan latihan setelah peserta didik menerima informasi.
- b) Umpan balik terhadap hasil belajar untuk memperkuat pemahaman mereka.

4. Evaluasi melalui tes

Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini mencakup:

- a. Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.
- b. Menilai pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

5. Tindak lanjut (follow-up)

Setelah tes, peserta didik sering kali memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut yang sesuai, seperti pengayaan bagi yang sudah menguasai materi dan remedial bagi yang masih mengalami kesulitan.

Teknik pembelajaran sering kali disamakan dengan metode pembelajaran, padahal keduanya memiliki perbedaan. Teknik merupakan alat, cara, atau media yang digunakan guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik menuju tujuan pembelajaran (Gerlach dan Ely, 1980). Sementara itu, metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan variasi penggunaan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Metode pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat motivasi, strategi pengajaran, dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam praktiknya, metode bersifat prosedural dan terdiri dari tahapan-tahapan tertentu, sedangkan teknik lebih implementatif, yaitu cara konkret yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, metode memberikan kerangka kerja secara umum, sementara teknik berfokus pada bagaimana strategi tersebut diterapkan dalam proses belajar-mengajar.

B. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran dan Penerapannya

Dalam praktik pembelajaran, terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Setidaknya ada sebelas metode pembelajaran yang dapat digunakan, masing-masing dengan pendekatan dan tujuan yang berbeda:

1. Metode proyek – Berawal dari suatu permasalahan yang dikaji dari berbagai sudut pandang hingga ditemukan solusi yang menyeluruh dan bermakna.
2. Metode eksperimen – Berfokus pada percobaan, memungkinkan siswa mengalami dan membuktikan sendiri konsep yang dipelajari.
3. Metode tugas/resitasi – Guru memberikan tugas tertentu kepada siswa untuk mendorong kegiatan belajar mandiri.
4. Metode diskusi – Siswa diajak membahas dan mencari solusi terhadap suatu permasalahan yang diajukan dalam bentuk pernyataan atau situasi problematis.
5. Metode sosiodrama – Siswa mendramatisasikan perilaku yang berkaitan dengan masalah sosial tertentu untuk memahami konteksnya lebih dalam.
6. Metode demonstrasi – Guru memperagakan suatu proses, situasi, atau objek yang sedang dipelajari, baik secara nyata maupun melalui tiruan, sering kali disertai penjelasan lisan.

7. Metode problem solving – Menekankan pada pemecahan masalah melalui analisis dan dukungan data yang ditemukan.
8. Metode karya wisata – Mengajak siswa keluar kelas untuk mengunjungi objek-objek yang relevan dengan pembelajaran.
9. Metode tanya jawab – Menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk menguji pemahaman mereka.
10. Metode latihan – Bertujuan menanamkan kebiasaan positif atau keterampilan tertentu melalui latihan yang berulang.
11. Metode ceramah – Sebagai metode tradisional yang tetap memiliki peran penting dalam komunikasi antara pengajar dan siswa.

Dengan banyaknya metode yang tersedia, guru harus memiliki kreativitas dan fleksibilitas dalam memilih serta mengombinasikan metode yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Hal ini penting agar proses belajar menjadi lebih dinamis, efektif, dan menyenangkan.

C. Pendekatan *Quantum Teaching*

Konsep Quantum awalnya ditemukan oleh Max Planck pada akhir abad ke-19 sebagai solusi terhadap bencana ultraviolet dalam fisika. Seiring perkembangan zaman, istilah ini juga digunakan dalam bidang pendidikan, termasuk dalam metode pembelajaran yang dikenal sebagai Quantum Teaching. Metode

ini muncul sebagai respons terhadap sistem pembelajaran tradisional yang kaku, di mana kelas diatur secara statis dengan fokus pada nilai dan sertifikat sebagai ukuran keberhasilan.

Quantum Teaching dikembangkan berdasarkan prinsip *suggestology*, yang diperkenalkan oleh Dr. George Lozanov, seorang pendidik dari Bulgaria. Prinsip ini menekankan bahwa sugesti dapat memengaruhi hasil belajar secara signifikan. Dalam konteks pendidikan, Quantum Teaching bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang efektif melalui interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan emosional siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Metode ini didasarkan pada prinsip fisika kuantum, yang dalam konteks pembelajaran dirumuskan sebagai :

$E = mc^2$, dengan:

- E sebagai energi (antusiasme dan efektivitas dalam belajar-mengajar)
- m sebagai massa (individu yang terlibat, materi, dan kondisi kelas)
- c^2 sebagai interaksi (hubungan yang terjalin di dalam kelas)

Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita dan Amalkan Dunia Kita ke Dunia Mereka.” Artinya, guru harus terlebih dahulu memahami dunia siswa sebelum mengajarkan sesuatu. Hak mengajar tidak

diperoleh hanya dari sertifikat, tetapi dari penerimaan siswa itu sendiri. Proses belajar melibatkan seluruh aspek diri siswa, termasuk pikiran, perasaan, bahasa tubuh, serta pengalaman dan keyakinan mereka. Oleh karena itu, guru harus membangun hubungan autentik dengan siswa agar pembelajaran lebih efektif.

Untuk mendapatkan perhatian dan kepercayaan siswa, guru harus menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka, baik dari rumah, pergaulan, olahraga, seni, maupun akademik. Setelah koneksi ini terbentuk, guru dapat memperkenalkan konsep baru, istilah, dan pemahaman yang lebih luas. Dengan proses ini, baik siswa maupun guru memperoleh wawasan baru. Akhirnya, siswa dapat menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan mereka.

Prinsip Quantum Teaching menekankan bahwa segala hal dalam pembelajaran menyampaikan pesan, termasuk lingkungan kelas, bahasa tubuh, dan materi pelajaran. Setiap pembelajaran juga harus memiliki tujuan yang jelas agar siswa memahami alasan mereka mempelajari suatu materi. Selain itu, pengalaman harus mendahului pemberian nama, karena otak lebih berkembang ketika memperoleh rangsangan yang membangkitkan rasa ingin tahu sebelum memahami istilah atau konsepnya. Quantum Teaching juga menekankan pentingnya menghargai setiap usaha siswa, sekecil apa pun, karena belajar adalah proses yang penuh tantangan dan membutuhkan

keberanian. Jika suatu hal layak untuk dipelajari, maka layak pula untuk dirayakan, misalnya dengan memberikan pujian atau apresiasi agar siswa semakin termotivasi. Selain itu, metode ini menekankan pentingnya bahasa tubuh yang positif, seperti tersenyum, menjaga kontak mata, dan postur tubuh yang percaya diri, serta penggunaan humor agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru juga perlu memiliki kecerdasan emosional untuk mengelola emosi dengan baik, sehingga proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Model Quantum Teaching diibaratkan seperti simfoni musik, di mana berbagai unsur bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang harmonis. Terdapat dua aspek utama dalam model ini, yaitu konteks dan rancangan.

1. Konteks

Konteks mencakup lingkungan belajar, suasana kelas, dan hubungan antara siswa serta guru. Unsur-unsurnya meliputi suasana, yang mencerminkan semangat dan interaksi dalam kelas; landasan, yang mencakup tujuan, prinsip, serta aturan yang disepakati bersama; lingkungan fisik, seperti tata ruang kelas, pencahayaan, dan alat bantu visual yang mendukung daya ingat siswa; serta penggunaan musik, yang dapat membangun suasana hati dan meningkatkan konsentrasi.

a. Rancangan dalam Quantum Teaching berfokus pada strategi pembelajaran yang menarik minat siswa dan

mendorong pemahaman mendalam. Pendekatan ini dirangkum dalam metode TANDUR, yang terdiri dari enam tahap:

- b. Tumbuhkan, menarik perhatian siswa dengan pertanyaan atau cerita yang relevan dengan kehidupan mereka.
- c. Alami, memberikan pengalaman langsung yang membangkitkan rasa ingin tahu.
- d. Namai, memperkenalkan konsep, istilah, atau strategi belajar yang mendukung pemahaman.
- e. Demonstrasikan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh.
- f. Ulangi, memperkuat pembelajaran melalui pengulangan konsep dan latihan.
- g. Rayakan, mengapresiasi usaha dan pencapaian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

Prinsip utama dalam Quantum Teaching juga dikenal sebagai 8 Kunci Keunggulan, yang mencakup integritas, ketahanan terhadap kegagalan, komunikasi positif, fokus pada saat ini, komitmen, tanggung jawab, fleksibilitas, dan keseimbangan hidup. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendukung perkembangan siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Jika keempat aspek suasana, landasan, lingkungan, dan rancangan—ditata dengan baik, maka kelas akan menjadi komunitas belajar yang menyenangkan bagi siswa. Mereka akan datang bukan karena terpaksa, tetapi karena merasa memiliki dan dihargai.

2. Isi (Content)

Isi dalam pembelajaran dapat diibaratkan sebagai notasi musik dalam simfoni. Bukan hanya sekadar materi pelajaran, tetapi juga cara penyampaiannya yang efektif. Seorang guru, seperti maestro dalam orkestra, harus mampu menyajikan materi dengan strategi dan teknik yang menarik. Strategi Penyampaian Isi:

a. Presentasi yang Efektif

Guru memiliki peran besar dalam keberhasilan siswa. Beberapa teknik komunikasi yang ampuh meliputi:

- Membangun kesan positif: Gunakan bahasa yang membangkitkan semangat siswa untuk belajar.
- Mengalihkan fokus: Arahkan perhatian siswa dengan cara yang positif, bukan dengan larangan yang justru menarik perhatian ke hal yang tidak diinginkan.
- Menggunakan bahasa inklusif: Pilih kata-kata yang mengajak siswa berpartisipasi, bukan yang bersifat memerintah.

- Bersikap spesifik: Sampaikan instruksi dengan jelas dan langsung ke tujuan agar siswa memahami apa yang harus dilakukan.

b. Fasilitasi Belajar

Guru harus menciptakan kondisi yang mendukung pemahaman dan partisipasi siswa. Salah satu metodenya adalah KEG (Know it, Explain it, Get it):

- Know it: Pahami dan persiapkan materi dengan baik agar penyampaiannya efektif.
- Explain it: Jelaskan materi secara rinci dan visual agar siswa lebih mudah memahami.
- Get it: Pastikan siswa menerapkan pemahaman mereka dengan praktik langsung, serta berikan umpan balik untuk perbaikan.

c. Strategi Berpikir

Guru harus mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan cara mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran, menghargai partisipasi mereka, dan membimbing mereka dalam menemukan jawaban.

D. Penerapan *Quantum Teaching* Dalam Pembelajaran

Untuk menciptakan keterikatan emosional antara guru dan siswa, penting bagi guru untuk memulai pertemuan pertama dengan sapaan yang hangat, seperti “Selamat pagi, anak-anak!”,

diikuti dengan perkenalan yang penuh semangat dan empati. Selain menyebutkan nama, guru juga dapat membahas hobi, lagu favorit, grup musik, atau buku kesukaan siswa. Pada tahap ini, guru sebaiknya berperan sebagai teman agar siswa merasa nyaman.

Dalam kegiatan belajar sehari-hari, guru perlu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman dan kehidupan siswa (*contextual learning*). Pendekatan ini akan membangun hubungan emosional yang erat antara guru dan siswa, karena dalam proses pembelajaran, bukan hanya pikiran yang terlibat, tetapi juga perasaan, pengalaman, bahasa tubuh, serta emosi. Oleh karena itu, pada awal pembelajaran, suasana kelas bisa terasa tegang dan melelahkan bagi siswa. Jika siswa merasa tidak nyaman, mereka cenderung enggan bertanya atau mengungkapkan pendapat, yang dapat menghambat proses belajar.

Sebaliknya, jika guru memasuki kelas dengan senyuman dan sikap ceria, suasana pembelajaran akan berubah drastis. Sikap positif ini akan menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa, menciptakan kedekatan antara guru dan murid, serta membangun keterikatan emosional yang membuat pembelajaran lebih efektif. Setelah ikatan ini terbentuk, guru dapat membawa siswa ke dalam dunia mereka, sehingga materi—baik konsep, teori, rumus, atau topik lain—menjadi lebih mudah dipahami.

Suasana kelas yang ideal adalah yang menyenangkan dan santai. Dalam kelas yang demokratis, siswa diberi kebebasan untuk menyampaikan ide dan pendapat mereka tanpa rasa takut. Guru juga harus merespons dengan bahasa yang inovatif dan empati, serta menghindari penilaian langsung terhadap jawaban siswa sebagai benar atau salah. Sebaliknya, libatkan siswa lain dalam menjawab pertanyaan agar terjadi diskusi yang lebih interaktif.

Pembelajaran yang efektif terjadi ketika suasana kelas tidak kaku atau terlalu prosedural. Dalam suasana santai, materi yang dipelajari dapat lebih melekat di ingatan siswa. Selain itu, proses refleksi juga menjadi lebih mendalam, memungkinkan siswa untuk memahami dan menginternalisasi pelajaran dengan lebih baik. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih sering berpikir, “Aku mengerti!”, “Aku tahu maknanya!”, atau bahkan “Wow, aku bisa!”.

Ketika hubungan emosional antara siswa dan guru terbentuk, pembelajaran menjadi lebih mendalam dan bermakna. Proses belajar tidak hanya sebatas memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang bagaimana siswa belajar menjadi individu yang lebih baik (Hafera, 2004:32). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga berlatih menulis, mengarang, berpidato, melakukan presentasi, serta berdebat.

Keterlibatan emosi dalam pembelajaran sangat penting, terutama pada mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan dan perkembangan kepribadian, seperti Pendidikan Kewarganegaraan, Sosiologi, Antropologi, Sejarah, serta Pendidikan Agama. Melalui mata pelajaran ini, siswa memahami bagaimana mereka seharusnya bersikap dalam lingkungan sosial. Mereka belajar untuk menjadi individu yang santun, menghargai perbedaan, jujur, dapat bekerja sama, serta memiliki rasa empati terhadap sesama.

Jika pembelajaran diarahkan hingga tahap “belajar menjadi,” siswa akan terbiasa menyelesaikan tugas secara mandiri dan bertanggung jawab. Mereka tidak lagi bergantung pada metode belajar instan seperti sistem kebut semalam (SKS) saat menghadapi ujian. Sebaliknya, mereka mengembangkan motivasi diri, kemandirian, dan kepercayaan diri. Keseimbangan dalam berpikir kreatif, analitis, dan praktis pun akan terbentuk secara alami.

Selain membangun kebiasaan bersosialisasi dalam komunitas belajar, guru juga perlu mengajar dengan kreativitas dan inovasi. Guru harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa agar suasana kelas tetap menyenangkan dan santai. Untuk itu, berbagai metode dan model pembelajaran yang variatif, seperti Quantum Learning dan Quantum Teaching, dapat diterapkan guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Penerapan metode pembelajaran yang inovatif dapat membangun keterikatan emosional antara siswa dan materi yang dipelajari. Hal ini akan menumbuhkan minat belajar yang lebih besar dan menciptakan keseimbangan antara perasaan serta pemikiran siswa. Salah satu pendekatan yang diadopsi dalam sistem pendidikan Indonesia berdasarkan UU RI 2003, PPRI No.19/2005, dan Permendiknas RI No.41/2007 adalah strategi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

PAKEM merupakan strategi pembelajaran terpadu yang mengombinasikan berbagai metode, teknik, media, serta sumber belajar. Pendekatan ini menekankan bahwa siswa harus aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Pengetahuan bukan sekadar informasi yang diterima, tetapi sesuatu yang dikonstruksikan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang agar siswa terus merefleksikan dan memperbarui pemahamannya berdasarkan wawasan baru yang mereka peroleh.

Pembelajaran kreatif berfokus pada bagaimana guru menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa merasa tertantang dan termotivasi. Dengan bahan ajar yang dirancang secara menarik, siswa lebih terdorong untuk melakukan kegiatan kreatif. Pembelajaran yang efektif diterapkan melalui prosedur yang sistematis dan inovatif, seperti pendekatan kooperatif, kontekstual, dan berbasis masalah.

Agar pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa perlu diberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar dari berbagai sumber, baik yang telah dirancang secara khusus maupun yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan strategi PAKEM, peran guru menjadi lebih bermakna, tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menantang, mendorong siswa berpikir logis, serta mengembangkan pemikiran yang kritis dan sistematis.

E. Pendekatan E-learning

Pendekatan e-learning, atau pembelajaran elektronik, merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik, terutama komputer, sebagai alat bantu utama. Oleh karena itu, e-learning sering kali disebut sebagai “kursus daring” atau “online course.” Sukartawi (dalam Dewi Salma P dan Evelin Siregar, 2004) menjelaskan bahwa dalam berbagai literatur, e-learning didefinisikan sebagai istilah umum yang mencakup seluruh bentuk pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi ini dapat berupa jembatan telepon, rekaman audio dan video, konferensi jarak jauh, transmisi satelit, serta pembelajaran berbasis web yang lebih dikenal sebagai pelatihan daring (Soekartawi, Haryono, dan Libero, 2002). Berdasarkan definisi tersebut, e-learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang didukung oleh berbagai teknologi komunikasi, seperti telepon, rekaman audio-video, satelit, atau komputer.

Seiring perkembangannya, komputer mulai digunakan sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran, sehingga muncul istilah Computer-Based Learning (CBL) dan Computer-Assisted Learning (CAL). Ketika komputer pertama kali diperkenalkan dalam dunia pendidikan, metode ini menjadi sangat populer di kalangan peserta didik. Hal ini dapat dimengerti karena komputer memungkinkan adanya variasi dalam teknik mengajar. Menurut Soekarwati (2004), teknik pembelajaran berbasis teknologi dapat dikategorikan ke dalam dua jenis utama, yaitu Technology-Based Learning dan Web-Based Learning.

Meskipun e-learning memiliki banyak keunggulan yang dapat dirasakan oleh peserta didik, metode ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

1. Kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta antar sesama siswa, yang dapat mengurangi aspek sosial dalam pembelajaran.
2. Fokus yang cenderung lebih mengarah ke aspek bisnis, sementara aspek sosial sering kali diabaikan.
3. Pembelajaran lebih bersifat pelatihan dibandingkan dengan eksplorasi konsep secara mendalam.
4. Siswa dengan motivasi belajar rendah lebih rentan mengalami kegagalan, karena metode ini membutuhkan disiplin dan kemandirian tinggi.

5. Keterbatasan akses terhadap fasilitas internet, yang menyebabkan tidak semua siswa dapat mengikuti e-learning dengan optimal.

Berdasarkan penelitian dan pengalaman dari berbagai negara maju, pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dapat dibagi menjadi tiga bentuk utama (Harina Yuhetty, 2004), yaitu:

1. Web Course – Metode ini sepenuhnya berbasis internet, di mana semua aspek pembelajaran, seperti materi, diskusi, konsultasi, tugas, latihan, dan ujian, dilakukan secara daring. Komunikasi antara guru dan siswa dapat dilakukan kapan saja, baik secara sinkron (langsung) maupun asinkron (tertunda). Platform yang digunakan mencakup email, ruang obrolan (chat rooms), papan buletin daring (bulletin board), serta konferensi daring (online conferencing).
2. Web Centric Course – Dalam metode ini, sebagian besar kegiatan pembelajaran dilakukan melalui internet, sementara beberapa komponen, seperti ujian, konsultasi, diskusi, dan latihan, masih melibatkan tatap muka secara langsung. Persentase interaksi daring lebih besar dibandingkan dengan interaksi langsung di kelas.
3. Web Enhanced Course – Metode ini memanfaatkan internet sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran di kelas. Model ini dikenal juga dengan sebutan *web lite course*,

karena pembelajaran utama tetap dilakukan secara tatap muka. Internet digunakan untuk menyediakan materi pembelajaran tambahan, memberikan akses ke berbagai sumber informasi, serta memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Dalam pendekatan ini, pembelajaran daring hanya berfungsi sebagai pelengkap dan tidak menggantikan interaksi di kelas.

Pada bulan Juni 2002, Pusat Teknologi Komunikasi (Pustekkom) memulai pengembangan edukasi.net, sebuah situs pembelajaran berbasis internet yang menyediakan berbagai layanan pendidikan daring. Melalui platform ini, siswa, guru, dan peserta didik lainnya dapat mengakses berbagai sumber belajar untuk mendukung pembelajaran di sekolah, baik dalam bentuk tatap muka maupun secara mandiri di rumah atau di pusat layanan internet.

Situs pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku, sehingga dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, bahan ajar dirancang dengan format yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Tujuan utama dari platform ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong motivasi siswa. Situs ini juga dibuat agar dapat diakses dengan peralatan dan koneksi internet minimal, sehingga lebih inklusif bagi berbagai kalangan siswa di Indonesia.

F. Pendekatan Belajar Aktif

Pendekatan belajar aktif merupakan metode dalam pengelolaan sistem pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih mandiri dalam belajar. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah mengembangkan kemandirian belajar (*active learning*). Untuk mencapai hal tersebut, proses pembelajaran dirancang agar memiliki makna bagi peserta didik. *Active learning* bertujuan untuk mengoptimalkan potensi siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan karakteristik masing-masing. Selain itu, pendekatan ini juga membantu menjaga perhatian siswa agar tetap fokus selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik berperan aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat menentukan apa yang dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perhatian siswa cenderung menurun seiring berjalannya waktu. Misalnya, penelitian oleh Pollio (1984) mengungkapkan bahwa siswa hanya memperhatikan sekitar 40% dari total waktu yang tersedia di kelas. Sementara itu, penelitian McKeachie (1986) menemukan bahwa dalam 10 menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, namun menurun hingga 20% dalam 20 menit terakhir. Kondisi ini umum terjadi di sekolah dan sering menjadi penyebab rendahnya efektivitas pembelajaran,

terutama karena siswa lebih banyak mengandalkan pendengaran dibandingkan dengan visual.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Konfusius:

- Apa yang saya dengar, saya lupa.
- Apa yang saya lihat, saya ingat sebagian.
- Apa yang saya lakukan, saya pahami.

Ketiga pernyataan ini menegaskan pentingnya pembelajaran aktif agar materi yang diajarkan tidak mudah dilupakan. Hal ini juga menjawab tantangan dalam proses pembelajaran, yaitu rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu penyebabnya adalah perbedaan antara kecepatan berbicara guru dan kemampuan siswa dalam menangkap informasi. Sebagian besar guru berbicara sekitar 100–200 kata per menit, sedangkan siswa hanya mampu menangkap sekitar 50–100 kata per menit. Karena otak manusia tidak bekerja seperti alat perekam yang dapat menyimpan informasi secara utuh dalam waktu bersamaan, maka tambahan elemen visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 171%.

Oleh karena itu, kombinasi antara elemen visual dan auditori dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa dibandingkan hanya menggunakan pendengaran saja. Hal ini terjadi karena kedua elemen tersebut saling melengkapi, di mana

informasi yang didengar diperkuat oleh visual, dan sebaliknya, apa yang dilihat diperkuat oleh pendengaran. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif karena diperkuat oleh reinforcement yang membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Konsep belajar aktif ini berkembang dari teori “Learning by Doing” yang dikemukakan oleh John Dewey (1859–1952), yang menolak metode hafalan (rote learning). Dewey, pendiri Dewey School, menerapkan prinsip bahwa siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran agar mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Keingintahuan siswa terhadap sesuatu yang belum mereka ketahui mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

Pendekatan belajar aktif juga mencakup strategi untuk mengembangkan potensi siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang saling berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman antara siswa dan guru. Dalam konteks ini, peran guru sangat penting sebagai fasilitator yang membantu mempermudah proses belajar siswa, sebagai sumber informasi yang mendorong pemikiran kreatif siswa, serta sebagai perancang dan pengelola pembelajaran yang efektif. Sementara itu, siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam proses belajar dengan mengeksplorasi, mencari, mempertanyakan, menyelidiki, serta menyampaikan hasil belajar mereka secara komunikatif. Selain itu, mereka juga diharapkan mampu memodifikasi pengetahuan baru dengan pengalaman dan wawasan yang telah mereka miliki sebelumnya.

Selain itu, siswa perlu memiliki keterampilan agar dapat menerapkan dan memanfaatkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menghadapi berbagai tantangan atau permasalahan baru. Dengan demikian, mereka dapat belajar secara mandiri. Konsep active learning (belajar aktif) bertujuan untuk memperkuat serta memperlancar interaksi antara stimulus yang diberikan oleh guru dan respons dari siswa dalam pembelajaran. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Strategi active learning juga berperan dalam meningkatkan daya ingat siswa, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif, sesuatu yang sering kali kurang diperhatikan dalam metode pembelajaran konvensional. Dalam pendekatan ini, setiap materi baru harus dikaitkan dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan cara ini, siswa dapat memahami konsep baru dengan lebih baik melalui keterkaitan yang dibuat dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Agar siswa dapat belajar secara aktif, guru harus merancang strategi pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Active learning tidak hanya menuntut keaktifan dari siswa, tetapi juga dari guru. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa dalam metode ini harus berlangsung secara intens. Oleh

karena itu, guru perlu menciptakan berbagai kegiatan belajar yang dapat menstimulasi kreativitas siswa, menyesuaikan dengan karakteristik pelajaran maupun karakteristik peserta didik.

Namun, tidak semua aspek dalam perancangan pembelajaran dapat sepenuhnya dikelola oleh guru. Oleh karena itu, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam menumbuhkan proses belajar aktif di kelas. Belajar aktif dapat diterapkan dalam satu mata pelajaran atau bahkan dalam satu pokok bahasan tertentu, tanpa harus bergantung pada mata pelajaran lain. Yang paling penting dalam proses ini adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut meliputi:

1. Refleksi

Guru dapat meminta siswa untuk secara berkala merefleksikan materi yang telah mereka pelajari, misalnya melalui jurnal atau tulisan opini.

2. Pertanyaan dari siswa

Dalam setiap sesi pembelajaran, guru dapat meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang hal-hal yang belum mereka pahami atau ingin didiskusikan bersama guru dan teman-teman sekelas.

3. Rangkuman

Guru dapat membiasakan siswa untuk membuat rangkuman dari hasil diskusi kelompok yang dilakukan di kelas atau sebagai tugas mandiri. Selain itu, rangkuman juga dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai sumber seperti buku, artikel, atau majalah berdasarkan prinsip-prinsip yang telah mereka pelajari.

4. Pemetaan kognitif

Pemetaan kognitif bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dan keterkaitannya dalam suatu skema. Strategi ini juga dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Untuk dapat merancang kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan menantang mereka secara intelektual, dibutuhkan guru yang memiliki kreativitas dan profesionalisme tinggi.

Belajar aktif memungkinkan adanya variasi dalam pengelolaan kelas, tidak hanya terbatas pada metode ceramah klasik. Meskipun metode ceramah tetap digunakan untuk menyampaikan materi dengan jelas, pendekatan lain seperti pembelajaran kelompok, belajar berpasangan, atau pembelajaran individu juga diterapkan. Masing-masing metode ini memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri. Oleh karena

itu, guru harus memilih metode yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk aktif secara mental serta mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Pendekatan active learning juga menuntut pemanfaatan berbagai sumber belajar secara optimal. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah seperti guru, teman, laboratorium, studio, atau perpustakaan, tetapi juga dapat berasal dari luar sekolah. Misalnya, komunitas masyarakat, lokasi tertentu, media, fenomena alam, serta narasumber seperti tokoh agama atau pemuka adat. Dengan pemanfaatan sumber belajar yang beragam, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan bermakna.

Melalui pendekatan belajar aktif, siswa diharapkan dapat mengenali serta mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat menggunakan berbagai sumber belajar di sekitarnya secara sadar, sehingga mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari melalui pencarian informasi yang relevan dan bermanfaat.

Belajar aktif menuntut guru untuk bekerja secara profesional, mengajar dengan sistematis, serta menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan kata lain, guru harus mampu merancang sistem pembelajaran yang menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang bermakna bagi

siswa. Untuk mencapai hal tersebut, guru diharapkan memiliki kemampuan berikut:

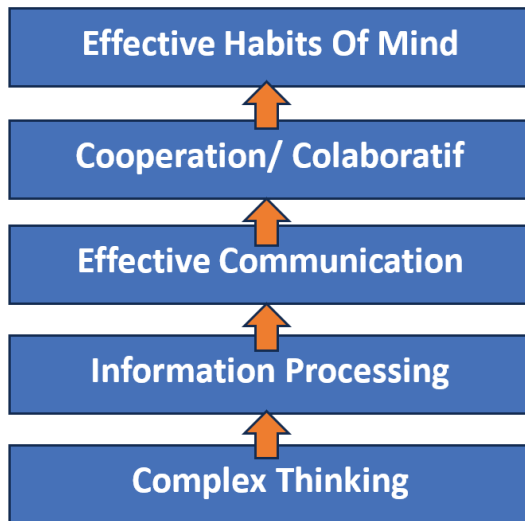
1. Mengoptimalkan penggunaan sumber belajar di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran.
2. Berinovasi dalam mengembangkan ide-ide baru.
3. Mengurangi kesenjangan antara pengetahuan yang diperoleh siswa di sekolah dengan yang didapatkan dari masyarakat.
4. Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku siswa secara bertahap dan menyeluruh.
5. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan mereka.
6. Menerapkan prinsip-prinsip belajar aktif.

Dengan demikian, belajar aktif dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam membentuk siswa menjadi individu yang utuh serta membantu meningkatkan profesionalisme guru.

Dalam metode ini, umpan balik menjadi aspek penting yang harus diberikan secara berkelanjutan, baik dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Umpan balik dari guru bertujuan untuk mengapresiasi pencapaian belajar siswa sekaligus mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki. Sebaliknya, umpan balik dari siswa kepada guru berperan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Belajar aktif juga memungkinkan penggunaan berbagai metode penilaian, karena satu metode penilaian saja sering kali tidak cukup efektif. Setiap metode penilaian memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, diperlukan variasi dalam sistem penilaian agar dapat menilai aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara seimbang.

Penilaian hasil belajar harus dilakukan secara objektif agar dapat membantu siswa berkembang dan mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut Morzano, Pickering, dan McTighe (1994), terdapat lima jenjang keterampilan dalam belajar aktif yang dapat diukur berdasarkan indikator tertentu.



Gambar 2. Lima Jenjang Keterampilan Dalam Belajar

Seorang siswa dikatakan telah menjalani proses belajar aktif apabila ia mampu menunjukkan berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kompleks, memproses informasi, berkomunikasi

secara efektif, bekerja sama, serta memiliki daya nalar yang baik. Setiap keterampilan ini memiliki indikator khusus yang dapat membantu mengukur sejauh mana siswa telah berkembang dalam proses pembelajarannya.

Keterampilan berpikir kompleks mencakup kemampuan menerapkan strategi berpikir yang efektif serta menganalisis suatu isu atau situasi untuk merancang langkah-langkah kerja dengan tujuan yang jelas. Selain itu, siswa juga perlu memiliki kemampuan memproses informasi dengan baik, yang meliputi teknik pengumpulan informasi dari berbagai sumber, interpretasi dan sintesis informasi secara efektif, evaluasi yang tepat, serta kemampuan mengidentifikasi kemungkinan manfaat tambahan dari informasi yang diperoleh.

Kemampuan berkomunikasi yang efektif juga menjadi aspek penting dalam belajar aktif. Siswa harus mampu menyampaikan ide dengan jelas, menyesuaikan cara komunikasi dengan berbagai audiens dan tujuan, serta menghasilkan karya yang berkualitas. Selain itu, keterampilan bekerja sama sangat diperlukan, seperti berkontribusi dalam mencapai tujuan kelompok, menggunakan keterampilan interpersonal dengan baik, menjaga kekompakan, serta berperan aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Daya nalar yang baik juga menjadi salah satu komponen utama dalam belajar aktif. Siswa perlu memiliki disiplin diri, seperti memahami pola pikirnya sendiri, merancang strategi

belajar yang efektif, memanfaatkan sumber daya yang tersedia, serta responsif terhadap umpan balik. Selain itu, berpikir kritis dan kreatif juga menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan ini. Berpikir kritis membantu siswa untuk tetap berpikir secara tepat dan jelas, terbuka terhadap berbagai perspektif, serta mengendalikan impulsivitas. Sementara itu, berpikir kreatif mendorong siswa untuk terus berusaha menyelesaikan tugas, mencapai standar ideal, dan melihat situasi dari berbagai sudut pandang.

Dengan menguasai keterampilan-keterampilan tersebut, siswa dapat belajar secara lebih mandiri, efektif, dan siap menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan belajar aktif sebagai pendekatan yang sangat bermanfaat dalam membentuk siswa yang berpikir kritis, inovatif, dan mampu bekerja sama dalam berbagai situasi.

BAB X

PENDEKATAN BELAJAR KOOPERATIF, KONTEKSTUAL DAN BERBASIS MASALAH

A. Pendekatan Belajar Kooperatif

Pendekatan Belajar Kooperatif mulai dikenal luas pada tahun 1990-an, sebagaimana disebutkan oleh Duffy Cunningham (1996). Dalam Oxford Dictionary (1992), istilah “kooperatif” didefinisikan sebagai kesediaan untuk membantu atau bekerja sama guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Menurut Sjavin (1987), metode ini dapat membantu siswa dalam membangun struktur motivasi dan organisasi yang mendorong kemitraan yang bersifat kolaboratif.

Salah satu strategi utama dalam pendekatan ini adalah pengelompokan siswa, yang memungkinkan mereka untuk berbagi pendapat, berdiskusi, serta mengembangkan berbagai sudut pandang guna membangun pemahaman yang lebih dalam. Terdapat tiga konsep utama dalam metode belajar kooperatif, yaitu *Team Reward*, di mana kelompok mendapatkan penghargaan jika memenuhi kriteria tertentu; *Individual Accountability*, yang memastikan setiap anggota tim bertanggung jawab terhadap pencapaian individu dan kolektif; serta *Equal Opportunities for Success*, yang menekankan kontribusi setiap siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya sendiri demi keberhasilan kelompok secara keseluruhan.

Selain itu, pendekatan belajar kooperatif juga didasarkan pada lima prinsip utama. Pertama, *Saling Ketergantungan Positif*, yaitu keberhasilan kelompok bergantung pada usaha

seluruh anggota, di mana setiap individu memiliki peran yang sama pentingnya. Kedua, *Tanggung Jawab Perseorangan*, yang menuntut setiap anggota untuk berkontribusi dan bertanggung jawab atas tugasnya, baik saat menyampaikan materi di hadapan teman maupun dalam melakukan pengamatan terhadap dinamika kelas.

Prinsip ketiga adalah *Interaksi Tatap Muka*, di mana siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dalam kelompok guna menyelesaikan masalah dan berbagi pemahaman mengenai materi pelajaran. Keempat, *Komunikasi Antar Anggota*, yang menekankan pentingnya keterampilan komunikasi dalam kelompok, seperti mendengarkan dengan baik dan menyampaikan pendapat tanpa menyinggung perasaan orang lain. Sebelum pembelajaran dimulai, guru perlu membekali siswa dengan teknik komunikasi yang efektif agar proses diskusi berjalan lancar.

Terakhir, prinsip kelima adalah *Evaluasi Proses Secara Kelompok*, yang mengharuskan kelompok untuk secara berkala mengevaluasi kerja sama mereka. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam dinamika kelompok, sehingga kerja sama dapat ditingkatkan di masa mendatang. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, pendekatan belajar kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemahaman akademik siswa secara lebih mendalam.

B. Model- Model Belajar Kooperatif

1. Model STAD (Student Team Achievement Division)

Model STAD mengikuti prosedur tertentu dalam penerapannya. Pertama, guru menyampaikan materi yang mencakup permasalahan utama, konsep, serta prinsip-prinsip dari bidang studi yang diajarkan, biasanya melalui ceramah atau sesi tanya jawab. Setelah itu, siswa berdiskusi dalam kelompok yang bersifat heterogen berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Dalam tahap ini, peran guru sangat penting untuk mengatasi konflik yang mungkin terjadi di antara anggota kelompok. Tujuan utama diskusi ini adalah memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan.

Setelah materi didalami, siswa mengikuti tes, kuis, serta sesi silang tanya antar kelompok untuk mengukur pemahaman mereka. Guru kemudian memberikan penguatan dengan memberikan klarifikasi atau umpan balik selama diskusi berlangsung.

2. Model Jigsaw II

Dalam model Jigsaw II, siswa mempelajari bahan ajar baik secara individu maupun dalam kelompok heterogen. Selanjutnya, mereka dikelompokkan ke dalam kelompok ahli yang bersifat homogen untuk mendiskusikan dan

memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah dibaca.

Setelah itu, mereka kembali ke kelompok asal yang heterogen, di mana setiap siswa berbagi pemahaman yang diperoleh dari kelompok ahli. Pada tahap ini, terjadi pembentukan pengetahuan secara kolektif (*social construction of knowledge*). Untuk mengukur hasil pembelajaran, dilakukan tes atau kuis secara individu. Pembelajaran diakhiri dengan diskusi terbuka, sementara guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap konsep-konsep yang masih kurang dipahami.

3. Model TGT (Teams Games Tournament)

Model TGT diawali dengan tahap identifikasi masalah, di mana siswa dan guru mengajukan permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, baik dari pertemuan kelas maupun dari bacaan di rumah. Setelah masalah diidentifikasi, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi.

Hasil dari pemecahan masalah ini kemudian dipresentasikan dalam bentuk turnamen, di mana terdapat kompetisi untuk menentukan solusi terbaik. Guru dan beberapa siswa berperan sebagai juri dalam menilai presentasi. Untuk mengukur pemahaman siswa, dilakukan tes atau kuis di akhir sesi.

Pendekatan pembelajaran kooperatif seperti ini sangat cocok diterapkan dalam studi kasus, proyek penelitian, serta tugas interaktif yang didukung oleh teknologi komputer. Model ini terbukti mampu meningkatkan sikap positif terhadap lingkungan belajar, baik terhadap guru maupun teman sebaya. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong kerja sama yang lebih baik, meningkatkan daya nalar, serta membangun keterlibatan emosional dan interaksi sosial yang lebih kuat.

4. Pentingnya Keterampilan Interpersonal dalam Pembelajaran Kooperatif

Keterampilan interpersonal merupakan faktor penting dalam pembelajaran kooperatif. Kemampuan ini diperlukan untuk membangun dan memelihara hubungan yang saling menguntungkan dalam kelompok. Anggota kelompok harus menumbuhkan rasa saling percaya melalui komunikasi yang terbuka, keadilan dalam bekerja sama, serta memberikan dukungan yang tulus dan jujur. Dengan adanya keterampilan interpersonal yang baik, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan harmonis.

C. Pendekatan Belajar Kontekstual

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan

yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya sekadar transfer informasi dari guru ke siswa.

CTL menekankan pada pengalaman belajar yang bersifat alami, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut beberapa ahli, CTL membantu siswa memahami hubungan antara teori yang dipelajari di sekolah dan aplikasinya dalam dunia nyata. Eline R. Johnson dalam bukunya *Contextual Teaching and Learning* juga menekankan bahwa kecerdasan seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh IQ, tetapi juga oleh lingkungan dan konteks pembelajaran yang dihadapi.

Pendekatan CTL menekankan pentingnya menghadirkan dunianya ke dalam kelas, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan secara bertahap melalui proses konstruksi sendiri. Konteks dalam pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada lingkungan fisik, tetapi juga mencakup aspek mental, emosional, sosial, dan budaya. Pembelajaran kontekstual lebih luas dibandingkan pembelajaran aplikatif. Jika pembelajaran aplikatif hanya berfokus pada bagaimana siswa menerapkan ilmu dalam situasi tertentu, pembelajaran kontekstual mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar. Selain itu, pendekatan ini juga memanfaatkan semua sumber daya yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam CTL, siswa diajak untuk memecahkan masalah dunia nyata. Mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi juga belajar sedikit demi sedikit melalui pengalaman. Kemajuan belajar diukur melalui proses, kinerja, dan produk yang dihasilkan, dengan prinsip *authentic assessment*. Selain itu, CTL juga bersifat *learner-centered*, yang berarti pembelajaran berpusat pada siswa dan menyesuaikan dengan kondisi mereka.

Delapan Komponen Contextual Teaching and Learning (CTL)

1. Membangun hubungan untuk menemukan makna (*relating*)

Siswa menghubungkan pelajaran yang didapat di sekolah dengan pengalaman pribadi, kejadian di rumah, atau informasi dari media. Hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna dibandingkan sekadar menerima informasi tanpa keterkaitan yang jelas. Jika siswa merasa pelajaran tersebut relevan dengan kehidupan mereka, maka motivasi belajar akan meningkat.

2. Mengalami secara langsung (*experiencing*)

Guru dapat menghubungkan pelajaran dengan konteks kehidupan siswa melalui berbagai cara, seperti:

- Menggunakan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan siswa.
- Mengintegrasikan pelajaran dengan bidang lain.
- Menghubungkan sekolah dengan dunia kerja.

- Melibatkan siswa dalam kegiatan sosial atau pengabdian masyarakat.

3. Belajar secara mandiri (*self-learning*)

Setiap siswa memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, mereka diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

4. Bekerja sama (*collaborating*)

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi.

5. Berpikir kritis dan kreatif (*applying*)

Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual siswa. Oleh karena itu, siswa harus dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif serta diberikan kesempatan untuk menerapkan pemikirannya dalam situasi nyata.

6. Mengembangkan potensi individu (*transferring*)

Setiap individu memiliki potensi yang unik. Oleh karena itu, pembelajaran harus mampu mengidentifikasi dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan bakat serta kemampuannya masing-masing.

7. Menetapkan standar pencapaian yang tinggi

Standar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan mencapai hasil yang optimal. Dengan adanya target yang jelas, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.

8. Asesmen autentik

Penilaian terhadap siswa tidak hanya dilakukan melalui tes tertulis, tetapi juga melalui asesmen autentik. Metode ini memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai pemahaman dan keterampilan siswa, serta kualitas program pembelajaran yang diterapkan.

D. Pendekatan Belajar Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode pembelajaran yang didasarkan pada paradigma konstruktivisme dengan menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses belajar (*student-centered learning*). *Problem Based Learning (PBL)* telah diterapkan sejak tahun 1970-an dan menitikberatkan pada penyajian masalah nyata atau simulasi kepada siswa. Siswa kemudian dituntut untuk menemukan solusi melalui penelitian dan investigasi dengan menerapkan teori, prinsip, dan konsep dari berbagai disiplin ilmu (*multiple perspective*). Dalam pendekatan ini, masalah berperan sebagai fokus, stimulus, serta panduan dalam proses pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.

Terdapat berbagai variasi dalam penerapan PBL, di antaranya lima bentuk pembelajaran berbasis masalah:

1. Masalah sebagai panduan: Permasalahan digunakan sebagai titik acuan utama dalam pembelajaran, di mana bahan bacaan yang diberikan disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi.
2. Masalah sebagai bagian dari evaluasi: Permasalahan diberikan setelah tugas-tugas dan penjelasan terkait telah disampaikan.
3. Masalah sebagai contoh: Masalah digunakan sebagai ilustrasi atau bagian dari materi pembelajaran untuk menggambarkan teori, konsep, atau prinsip, yang kemudian dibahas antara siswa dan guru.
4. Masalah sebagai fasilitator proses belajar: Masalah dimanfaatkan untuk melatih siswa dalam berpikir kritis dan bernalar.
5. Masalah sebagai stimulus belajar: Permasalahan digunakan untuk merangsang siswa dalam mengembangkan keterampilan pengumpulan serta analisis data, termasuk keterampilan metakognitif.

PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana masalah yang diberikan berperan sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran. Sebelum memperoleh materi

pembelajaran, siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus mereka pecahkan. Dengan demikian, mereka terdorong untuk mencari dan memahami pengetahuan baru guna menemukan solusi yang tepat.

Metode ini tidak hanya berfungsi sebagai kurikulum, tetapi juga sebagai sebuah proses. Kurikulum dalam PBL terdiri dari serangkaian permasalahan yang dirancang secara teliti agar dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, serta kerja sama tim. Proses dalam PBL meniru pendekatan sistematis yang biasa digunakan dalam menyelesaikan permasalahan di dunia nyata serta tantangan dalam kehidupan dan karier.

Beberapa ahli mengemukakan bahwa pendekatan berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menghadapi permasalahan, dengan latihan yang bertujuan untuk merangsang keingintahuan dan motivasi belajar (Boud dan Feletti). Pendekatan ini juga menekankan pentingnya kemampuan belajar secara mandiri (*learn to learn*), kerja sama tim, serta pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Metode ini membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan dalam menemukan dan memanfaatkan sumber belajar yang sesuai.

Tujuan utama dari PBL, menurut Hanows, Tamblyn (1980), dan Enger (1977), meliputi:

1. Kemampuan beradaptasi dan berpartisipasi dalam perubahan.
2. Penerapan dan penyelesaian masalah dalam berbagai situasi baru.
3. Pengembangan pemikiran kritis dan kreatif.
4. Pendekatan holistik dalam menghadapi masalah dan situasi yang kompleks.
5. Menghargai berbagai perspektif yang berbeda.
6. Keberhasilan dalam kerja sama tim.
7. Kemampuan mengidentifikasi masalah dan mengenali kelemahan serta kekuatan diri.
8. Kemampuan belajar secara mandiri.
9. Pengembangan komunikasi yang efektif.
10. Kemampuan menyampaikan argumen berbasis pengetahuan.
11. Peningkatan keterampilan kepemimpinan.
12. Pemanfaatan sumber daya yang beragam dan relevan.

Dalam penerapannya, PBL dilakukan melalui pembagian kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari lima siswa. Setiap kelompok mendefinisikan isu pembelajaran, membagi tugas, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Untuk memastikan implementasi PBL berjalan efektif, diperlukan sumber belajar yang memadai serta peran tutor

yang bertindak sebagai fasilitator dalam kelompok-kelompok tersebut. Fasilitator harus memiliki keterampilan dalam bekerja sama, membimbing siswa tanpa memberikan jawaban secara langsung, serta menyajikan permasalahan yang autentik dan menantang bagi proses belajar.

BAB XI

KONSEP DASAR BAHAN AJAR

A. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat alat atau media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan, serta cara evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi yang diharapkan dengan segala kompleksitasnya (Widodo & Jasmadi, 2008).

Pengertian ini menegaskan bahwa bahan ajar harus disusun sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional, karena digunakan oleh guru untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran. Keberadaan bahan ajar memberikan dampak positif, seperti memungkinkan guru memiliki lebih banyak waktu untuk membimbing siswa, membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber referensi, serta mengurangi ketergantungan terhadap guru sebagai satu-satunya sumber informasi (Widodo & Jasmadi, 2008).

Kemampuan guru dalam menyusun dan merancang bahan ajar sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru dapat menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan memastikan pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Selain memuat materi pengetahuan, bahan ajar juga mencakup keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa

guna mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan pemerintah. Ketiga aspek kompetensi ini menjadi bagian integral dari bahan ajar. Secara umum, bahan ajar menyajikan berbagai kompetensi yang harus dikuasai siswa melalui materi pembelajaran yang tersedia.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang berlaku, baik dalam bentuk silabus perkuliahan, mata pelajaran, maupun diklat, tergantung pada jenis pendidikan yang diselenggarakan. Tujuan utamanya adalah membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Bahan ajar lahir dari perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Pada dasarnya, semua buku bisa digunakan sebagai bahan belajar bagi siswa. Namun, yang membedakan bahan ajar dari buku lainnya adalah cara penyusunannya yang didasarkan pada kebutuhan pembelajaran siswa, terutama materi yang belum mereka kuasai dengan baik. Pengembangannya juga berlandaskan konsep desain pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu. Biasanya, bahan ajar disusun oleh guru dan diberikan kepada siswa untuk mendukung proses belajar mereka.

Dalam menyusun bahan ajar, guru memerlukan berbagai sumber, seperti buku referensi yang tersedia di toko buku

maupun dalam bentuk elektronik, surat kabar, majalah, serta hasil diskusi dari seminar yang diikuti. Kemampuan dalam menulis dan mengembangkan gagasan utama dalam bahan ajar akan melatih guru untuk berpikir secara komprehensif terkait kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

B. Karakteristik Bahan Ajar

Terdapat berbagai jenis buku yang digunakan dalam pendidikan, baik di sekolah maupun perguruan tinggi, seperti buku referensi, modul ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku diktat. Menurut pedoman penulisan modul yang diterbitkan oleh Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2003, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu self-instructional, self-contained, stand-alone, adaptive, dan user-friendly (Widodo & Jasmadi, 2008).

1. Self-instructional, artinya bahan ajar memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Untuk memenuhi karakteristik ini, bahan ajar harus memiliki tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, materi pembelajaran disusun dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik agar siswa dapat belajar secara tuntas (Widodo & Jasmadi, 2008).

2. Self-contained, yaitu seluruh materi dalam satu unit kompetensi atau subkompetensi tersedia secara lengkap dalam satu bahan ajar, sehingga siswa tidak perlu mencari sumber tambahan untuk memahami isi pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008).
3. Stand-alone, yaitu bahan ajar dapat digunakan secara independen tanpa harus bergantung pada bahan ajar lain (Widodo & Jasmadi, 2008).
4. Adaptive, yaitu bahan ajar harus memiliki fleksibilitas tinggi agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Widodo & Jasmadi, 2008).
5. User-friendly, artinya bahan ajar dirancang agar mudah digunakan oleh siswa. Setiap instruksi dan informasi dalam bahan ajar harus jelas, membantu, serta ramah pengguna, sehingga memudahkan akses dan pemahaman sesuai kebutuhan siswa (Widodo & Jasmadi, 2008).
6. Dalam menyusun bahan ajar yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mencapai ketuntasan dalam pembelajaran, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, antara lain:
7. Menyediakan contoh dan ilustrasi menarik untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran.

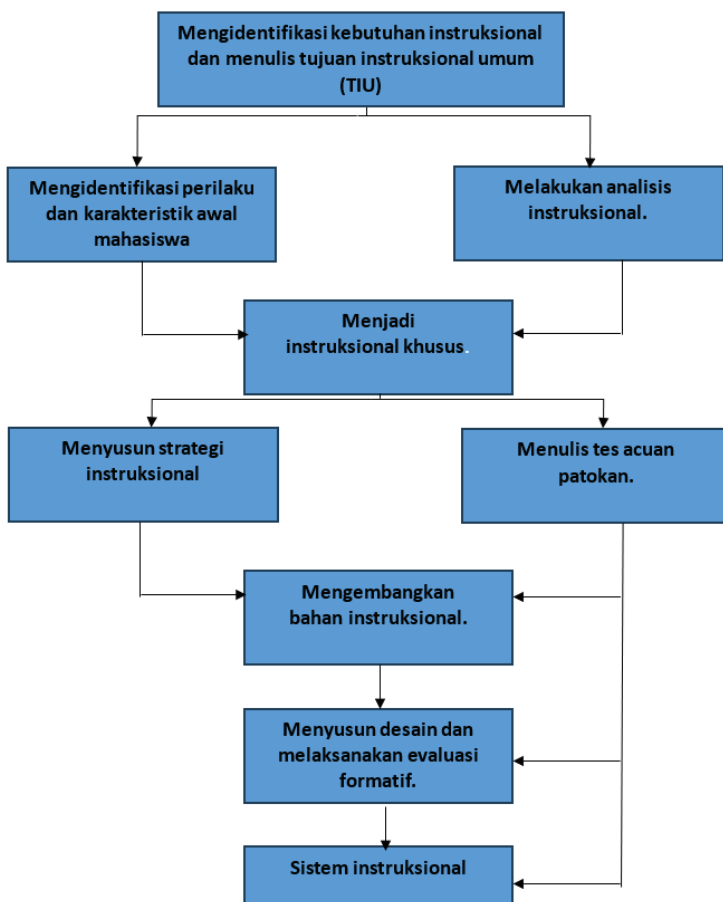
8. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan umpan balik atau mengukur pemahaman mereka melalui latihan, tugas, atau soal evaluasi.
9. Menyajikan materi yang bersifat kontekstual, yakni relevan dengan tugas dan lingkungan siswa.
10. Menggunakan bahan yang sederhana agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa kesulitan (Widodo & Jasmadi, 2008).

Dengan adanya bahan ajar, siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara sistematis dan berurutan, sehingga mereka dapat menguasai seluruh kompetensi secara menyeluruh dan terpadu. Bahan ajar yang baik harus mencakup:

1. Petunjuk belajar bagi guru dan siswa.
2. Kompetensi yang harus dicapai.
3. Informasi pendukung.
4. Latihan-latihan untuk memperkuat pemahaman.
5. Petunjuk kerja, seperti lembar kerja siswa (LKS).
6. Evaluasi untuk mengukur pencapaian kompetensi.

Bahan ajar yang layak harus memenuhi standar kelayakan dalam aspek isi, bahasa, dan penyajian. Oleh karena itu, diperlukan tes keterbacaan untuk memastikan bahwa bahan ajar, terutama yang berbentuk modul cetak, dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Karena bahan ajar disusun berdasarkan rencana pembelajaran, proses penyusunannya harus mengikuti langkah-langkah tertentu. Model desain pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini berlandaskan pada konsep yang dikemukakan oleh Atwi Suparman, dengan beberapa modifikasi agar sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang diterapkan saat ini.



Gambar 3. Model Pengembangan Instruksional (MPI)

Sumber : Suparman 2010

Langkah-langkah di atas merupakan proses dalam menyusun bahan ajar. Tahap pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan merumuskan Tujuan Instruksional Umum (TIU), yaitu kompetensi utama yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Dalam konteks perguruan tinggi, pengajar bertanggung jawab untuk menganalisis kebutuhan instruksional guna merancang bahan ajar yang sesuai. Sementara itu, di tingkat sekolah, kurikulum telah disediakan oleh pemerintah dalam bentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar. Guru hanya perlu mengembangkan kurikulum tersebut menjadi indikator pembelajaran, kegiatan belajar, materi ajar, strategi pembelajaran, serta teknik penilaian hasil belajar.

C. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Setiap jenis bahan ajar memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Bahan ajar cetak adalah jenis bahan ajar yang berbentuk fisik dan sering digunakan dalam pembelajaran formal. Contohnya termasuk handout, yang berisi ringkasan materi untuk membantu

siswa memahami topik tertentu, serta buku teks, yang menjadi sumber utama dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Selain itu, terdapat modul, yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus bergantung pada kehadiran guru. Lembar Kerja Siswa (LKS) juga termasuk dalam kategori ini, di mana materi pembelajaran dikemas dalam bentuk tugas dan latihan yang membantu siswa memahami konsep lebih dalam. Selain itu, bahan ajar cetak juga bisa berupa brosur atau pamflet yang berisi informasi singkat mengenai suatu topik pembelajaran.

Sementara itu, bahan ajar noncetak mencakup berbagai media yang memanfaatkan teknologi digital dan audiovisual. Salah satunya adalah bahan ajar audio, seperti rekaman suara atau podcast yang dapat membantu siswa memahami materi melalui pendengaran. Selain itu, terdapat bahan ajar audiovisual, seperti video pembelajaran dan film edukatif, yang memberikan kombinasi suara dan gambar untuk mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Bahan ajar juga dapat berbasis komputer, seperti Computer-Assisted Instruction (CAI) atau e-learning yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran melalui perangkat digital.

Di era digital, bahan ajar berbasis internet semakin berkembang, memungkinkan siswa untuk mengakses e-book, video tutorial, dan Learning Management System (LMS) secara

daring. Selain itu, bahan ajar multimedia interaktif semakin populer, seperti CD multimedia interaktif, e-modul interaktif, dan aplikasi pembelajaran berbasis mobile yang menggabungkan teks, animasi, video, serta interaksi pengguna untuk pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Dengan berbagai jenis bahan ajar yang tersedia, pemilihan bahan yang tepat sangat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana yang dimiliki. Integrasi bahan ajar yang sesuai tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

D. Fungsi Bahan Ajar

Secara umum, bahan ajar berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran serta sebagai sumber utama kompetensi yang harus diajarkan kepada siswa. Bagi siswa, bahan ajar berperan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran sekaligus menjadi referensi utama dalam memahami kompetensi yang harus dikuasai. Selain itu, bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar.

Bahan ajar yang baik setidaknya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi, informasi pendukung, latihan, petunjuk kerja, evaluasi, serta umpan balik terhadap

hasil evaluasi. Dengan bahan ajar yang terstruktur, guru dapat lebih mudah menyusun kegiatan pembelajaran, sementara siswa dapat memahami secara jelas kompetensi yang harus mereka kuasai selama proses belajar berlangsung. Kehadiran bahan ajar juga membantu siswa dengan latar belakang dan karakteristik yang beragam, karena mereka dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing. Selain itu, adanya evaluasi dalam bahan ajar memungkinkan siswa untuk mengukur kemajuan belajar mereka sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Berdasarkan strategi pembelajaran yang diterapkan, bahan ajar memiliki tiga fungsi utama, yaitu dalam pembelajaran klasikal, individual, dan kelompok. Dalam pembelajaran klasikal, bahan ajar dapat berfungsi sebagai sumber informasi utama dan sebagai alat kontrol dalam proses pembelajaran, meskipun siswa cenderung pasif dalam mengikuti materi. Sementara dalam pembelajaran individual, bahan ajar berperan sebagai media utama yang membantu siswa memperoleh informasi secara mandiri serta mendukung metode belajar lainnya. Sedangkan dalam pembelajaran kelompok, bahan ajar berfungsi sebagai referensi yang memberikan informasi latar belakang materi, peran masing-masing anggota kelompok, serta petunjuk pembelajaran kelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar jika dirancang dengan baik.

E. Keunggulan dan Keterbatasan Bahan Ajar

Menurut Mulyasa (2006), bahan ajar memiliki beberapa keunggulan yang memberikan manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Setiap siswa memiliki keunikan dalam gaya belajar dan tingkat pemahaman, sehingga bahan ajar memungkinkan mereka untuk bekerja secara mandiri serta lebih bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Dengan demikian, bahan ajar mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri.

Keunggulan lainnya adalah adanya kontrol terhadap hasil belajar, terutama dalam pencapaian standar kompetensi yang telah ditetapkan. Setiap bahan ajar dirancang dengan tujuan tertentu yang harus dicapai oleh siswa, sehingga mereka dapat mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, bahan ajar juga mendukung relevansi kurikulum, karena setiap materi disusun berdasarkan tujuan yang jelas serta metode pencapaiannya. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga dapat melihat keterkaitan antara pembelajaran yang mereka jalani dengan hasil yang akan diperoleh di masa depan.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan bahan ajar juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya

adalah kebutuhan akan keahlian khusus dalam penyusunannya. Keberhasilan suatu bahan ajar sangat bergantung pada bagaimana materi tersebut dirancang. Jika penyusunannya kurang baik—misalnya, tidak menyajikan pengalaman belajar secara lengkap atau tidak menyertakan alat ukur yang memadai—siswa mungkin akan kesulitan memahaminya. Akibatnya, mereka akan lebih sering bergantung pada fasilitator atau bahkan menolak menggunakan bahan ajar tersebut, yang bertentangan dengan prinsip pembelajaran mandiri.

Fleksibilitas dalam pembelajaran berbasis bahan ajar juga menimbulkan tantangan dalam hal penjadwalan dan kelulusan. Karena setiap siswa menyelesaikan bahan ajar dengan kecepatan yang berbeda, diperlukan sistem manajemen pendidikan yang lebih fleksibel dibandingkan pembelajaran konvensional. Tantangan lain adalah kebutuhan akan sumber belajar tambahan, yang sering kali memerlukan biaya lebih besar. Dalam pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunakan secara bersama-sama di dalam kelas, sedangkan dalam sistem pembelajaran berbasis bahan ajar, setiap siswa harus mencari dan mengakses sumber belajar secara mandiri, yang dapat menjadi kendala terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan.

BAB XII

PENUTUP

Dalam dunia pendidikan, bahan ajar memiliki peran penting sebagai panduan dalam proses pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pengembangan bahan ajar harus didasarkan pada teori-teori pendidikan yang relevan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

1. Teori yang melandasi pengembangan bahan ajar

Beberapa teori utama yang menjadi dasar dalam pengembangan bahan ajar antara lain :

a. Teori Konstruktivisme

Teori ini menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pengembangan bahan ajar, pendekatan konstruktivisme mendorong penggunaan metode yang melibatkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan refleksi terhadap pengalaman belajar.

b. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme berfokus pada perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai hasil dari pembelajaran. Dalam bahan ajar berbasis teori ini, sering digunakan stimulus dan respons, serta penguatan positif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Teori Kognitivisme

Teori ini menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memproses, menyimpan, dan mengingat informasi. Dalam pengembangan bahan ajar, pendekatan kognitivisme mendorong penyusunan materi yang sistematis, penggunaan peta konsep, serta strategi berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis.

d. Teori Humanisme

Teori ini menekankan pentingnya aspek emosional dan sosial dalam pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan dengan pendekatan humanisme harus mampu memotivasi peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan mempertimbangkan kebutuhan serta potensi individu.

2. Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar, terdapat beberapa prinsip utama yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Relevansi: Materi yang disusun harus sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik.
- b. Konsistensi: Materi harus memiliki keterpaduan antara tujuan, isi, metode, dan evaluasi.
- c. Kebermaknaan: Materi harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

- d. Keterpaduan: Bahan ajar harus mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
 - e. Keterbacaan dan Kemenarikan: Bahan ajar harus disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, serta menggunakan ilustrasi, diagram, dan elemen visual lain untuk meningkatkan daya tarik.
3. Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dalam pendidikan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan: Menentukan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kompetensi yang harus dicapai.
- b. Perencanaan: Menyusun struktur bahan ajar, menentukan metode pembelajaran, serta merancang media pendukung.
- c. Pengembangan: Menulis materi ajar, melengkapi dengan latihan, evaluasi, serta alat bantu seperti gambar, video, atau animasi.
- d. Uji Coba dan Evaluasi: Melakukan uji coba bahan ajar pada sekelompok peserta didik, mengevaluasi efektivitasnya, serta melakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi.

- e. Implementasi dan Penyebarluasan: Setelah bahan ajar terbukti efektif, materi dapat diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran.

4. Jenis-jenis bahan ajar

Bahan ajar dapat dikategorikan berdasarkan bentuk dan media yang digunakan, antara lain:

- a. Bahan Ajar Cetak: Buku teks, modul, handout, dan lembar kerja peserta didik (LKS).
- b. Bahan Ajar Digital: E-book, video pembelajaran, dan presentasi interaktif.
- c. Bahan Ajar Audiovisual: Video tutorial, rekaman suara, dan media berbasis animasi.
- d. Bahan Ajar Berbasis Interaktif: Learning Management System (LMS), aplikasi pembelajaran, dan simulasi interaktif.

Pengembangan bahan ajar dalam pendidikan harus memperhatikan teori pembelajaran yang relevan serta prinsip-prinsip pengembangan yang tepat agar materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Dengan mengikuti tahapan yang sistematis, bahan ajar dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran baik secara individual maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. PT Refrika Aditama.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Aidin, Luthfi, Nanik Indahwati, & Anung Priambodo. (2019). "Pengembangan Aplikasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pjok Berbasis Android Pada Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(2): 226–240.
- Antes, R., & Hotkins, C. D. (1985). *Classroom Measurement Evaluation (2nd Ed)*. Ithaca, Illinois: F. E. Peacock Publishers, Inc.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing*. USA: Addison Wesley Longman, Inc.

- Arliza, Rika, Iwan Setiawan, & Ahmad Yani. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi." *Jurnal Petik*, 5(1): 77–84.
- Audie, Nurul. (2019). "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1): 586–595.
- Budiningsih, A. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1): 35–42.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- DePoter, B. (2003). *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, S., & Ramadhana, R. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*, 6: 316–335.

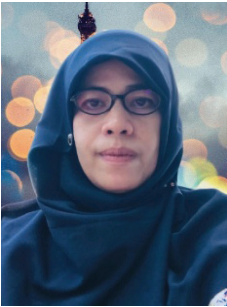
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ika, Lestari. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademika Pratama.
- Imron, A. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Irawan, P. dkk. (1997). *Teori Belajar, Motivasi, dan Keterampilan Mengajar*. Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti Depdikbud.
- Istiqlal, Abdul. (2018). "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Kepemimpinan Dan Pegurusan Sekolah*, 3(2): 139–144.
- Kuswandi, Dedi. (2022). *Konstruksi Learning Content Management System (LCMS)*. Pertama. Ed. Saeful Anam. Jawa Timur: Academia Publication.
- Kuswanto, Joko, & Ferri Radiansah. (2018). *14 Jurnal Media Infotama Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grafindo.
- Mager, R. F. (1962). *Preparing Instructional Objectives*. Belmont, CA: Fearon Publisher.

- Megawati, Cut, Dewi Astini, & Ichsan Syahputra. (2022). "Penggunaan Model ADDIE Dalam Pengembangan Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan*, 4(2): 77–80.
- Muhammad Ferdiansyah Sardi, Yeni Anistiyasari. (2020). "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal IT-EDU*, 5(1): 389–97.
- Mulyasa. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Panduan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. (2002). *Pokok-Pokok Pikiran tentang Penulisan Modul Bahan Ajar dan Diklat*. Jakarta Selatan.
- Nasution, S. (1988). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Alumni.
- Nurrita, Teni. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1): 171.
- Padmo, D. dkk. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi.
- Pannen, P., & Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

- Pannen, P. dkk. (2001). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti Depdikbud.
- Paul, S. (2004). *Teori Intelegensi Ganda*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Prasetya, I. dkk. (1997). *Teori Belajar, Motivasi, dan Keterampilan Mengajar*. Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti Depdikbud.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, & Andi Tenri Ampa. (2020). "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317–327.
- Rahmawati, Farida, & Idam Ragil Widiyanto Atmojo. (2021). "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu*, 5(6): 6271–79.
- Rasam, Fadli, et al. (2018). "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan." *Jurnal Pendidikan*, 5(1): 95–113.

- Richey, R. C. (2000). *The Legacy of Robert M. Gagné*. New York: ERIC Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse University.
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suparman, A. (2001). *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti Depdikbud.
- Winkel, S. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Firasindo.
- Yuliani, N. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran: Materi Pokok Arta 8820*. Jakarta: Universitas Terbuka.

PROFIL PENULIS



Desy Safitri, lahir di Jakarta, tanggal 4 Desember 1969. Menyelesaikan studi S1 di IKIP Jakarta tahun 1994. Pada tahun 2000 menyelesaikan studi S2 di Universitas Indonesia. Pada tahun 2007 menyelesaikan studi S3 di Universitas Indonesia. Sejak tahun 2007 mulai bekerja sebagai dosen di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial. Mengikuti pelatihan BERMUTU (*Better Educationa trough Reformed Management and Universal Teacher Upgrading*) tentang Professional Development Training Program yang didanai oleh World Bank di Massey University, New Zealand pada bulan September sampai dengan bulan Desember 2009. Mengikuti Post Doctoral SAME (*Scheme for Academic Mobility Exchange*) yang didanai oleh DIKTI di Illinois University at Urbana Champaign, Amerika Serikat pada bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2012.



Saefrudin, ID Sinta 6696848 Lahir di Indramayu Propinsi Jawa barat pada tanggal, 04 Juni 1982 Penulis menyelesaikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Indramayu Tahun 1994, tamat di SMP Negeri 2 Widasari Indramayu, Tahun 1997, selanjutnya menyelesaikan

SMA Negeri 1 Luwimunding Majalengka pada Tahun 2021. Kemudian melanjutkan studi pada program sarjana pendidikan Pendidikan Agama Islam STAIMA Cirebon dan selesai pada Tahun 2006. Pada Tahun 2010 menyelesaikan program magister di bidang Manajemen Pendidikan Islam di Institut Keislaman Hasyim Asy'ari Jombang Jatim dan pada Tahun 2017 menyelesaikan program Doktor di Kampus Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis aktif dalam menulis artikel ilmiah dengan judul :

1. Kumpulan doa dan sholawat (Kitab kecil).
2. Implikasi kitab talim muta'lim terhadap akhlak santri di pesantren Kebon jambu Babakan Ciwaringin Jombang (buku).
3. Peran masyarakat terhadap pengembangan pendidikan pesantren di pesantren pesantren Tebuireng Jombang dan Pesantren Darul Ulum Jomabang (buku).
4. Kepemimpinan perguruan tinggi terhadap pengembangan profesionalisme dosen di U UNHASY dan UNIPDU Jombang (Jurnal).

5. Manajemen berbasis sekolah di pendidikan dasar dan menengah (jurnal).
6. Manajemen dan organisasi (jurnal)
7. Membangun Kesadaran pendidikan dalam prespektif islam (jurnal).
8. Pengorganisasian Dalam Manajemen S Saefrudin AL-HIKMAH 5 (5)
9. Pengembangan Manajemen Berbasis Sekolah Islam jurnal Manajemen Pendidikan Islam 2(1),J50-60
10. Abdul Wahid Hasyim's Thoughts in Modernizing Islam Education Institutions in Indonesia EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya 6 (1), 57-72.,
11. FASILITAS TEKNOLOGI PENDIDIKAN (FACILATING LEARNING) PADA IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH S Saefrudin, N Nurkholis EDU-KATA 9 (1), 36-44.,
12. Kepemimpinan Perguruan Tinggi dalam Pengembangan Profesionalisme Dosen Saefrudin DIROSAH 7 (2014), 489-500.
13. Konsep Teknologi Pendidikan pada penerpan pembelajaran Agama Islam ALIMIYAH 1 (1).
14. Building a Literature Culture in Islamic Education Units ; Concept and Strategy S Saefudin.

15. Journal of Advanced Multidisciplinary Research 2 (1), 44-52.
16. Nilai pendidikan islam menurut peresfektif KH Salahudin Wahid S Saefrudin AL-FIKRI 3 (1)
17. Studi banding dan seminar Internasioanal Thailand, Singapura dan Malaysia.
18. Kunjungan di Universitas Umul Quro dan Universitas Islam Madinah
19. Strengthening the values of Islamic education for students with a more modern character at the Tebuireng Jombang Islamic Boarding School Jurnal Edurelegia Sinta
20. Leadership Strategy to Improve Lecturer Professionalism Jurnal Alhayat Sinta 2
21. Kepemimpinan Kyai: dalam Melestraikan Pendidikan islam Klasik Menuju Pendidikan Islam Modern Jurnal Lintas Negara Sinta 5
22. Kepemimpinan Demokeratis KH.Salahudin Wahid dalam Meningkatkan Pendidikan Islam Modern di Pesantren Tebuireng Jurnal Rayah Al-Islam Sinta 5
23. Pentingnya Kepemimpinan dalam Manajemen Jurnal Edukatif Sinta 5



Suyuti, Merupakan dosen prodi pendidikan sosiologi Universitas Negeri Jakarta (UNJ) sejak tahun 2019 hingga sekarang. Fokus kajian yang ditekuni oleh penulis sekaligus matakuliah yang diampu adalah Sosiologi Pendidikan, Teknologi Pendidikan, Media dan Sumber Belajar, Perencanaan dan Strategi Pembelajaran, Manajemen Pendidikan, model-model pembelajaran, Sosiologi Agama. Hal ini sesuai dengan latar belakang pendidikan yang di alami oleh penulis yaitu menamatkan Sarjana pada Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan pada tahun 2012 Mendapatkan gelar M.Pd Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Sebelum menjadi dosen, penulis berkecimpung di pendidikan sebagai seorang guru di beberapa sekolah dan mendapatkan amanah lainnya berkaitan dengan kependidikan antara lain: Kepala Sekolah SMK Darul Ma'arif Jakarta Utara, Kepala Sekolah SMK Al-Hadiriyyah Jakarta Timur, Instruktur Kurikulum 2013, Pengembang Pendidikan di Al-Hadiriyyah Islamic School, Dosen STAI Tiara, dan STAIINDO. Karya yang pernah dihasilkan antara lain : Bidang Penelitian 1) Analisis Implementasi Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah (Studi Kasus SMP Alhadiriyyah Jakarta Timur), 2) Tantangan dan Peluang Pendidikan Karakter di SMA keagamaan, 3) Pemberdayaan

Masyarakat melalui Media Youtube, 4) Pengembangan Literasi Kewirausahaan Digital. Bidang Pengabdian 1) Peningkatan Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran berbasis Media dan Sumber belajar, 2) Program Pembelajaran Berbasis Pendidikan Lingkungan, 3) Pemanfaatan Media Elektronik dalam Pembelajaran. Bidang Pelatihan : 1) Pelatihan Pembuatan Soal HOTS, 2) Pelatihan Profesionalisme Guru dalam mengelola Pembelajaran, 3) Pelatihan Pembuatan Media sederhana dalam Pembelajaran. Beberapa buku yang pernah terbitkan dari tahun 2022 sampai sekarang: 1) Pendidikan Inklusif : Konsep, Implementasi, dan Tujuan, 2) Manajemen Pendidikan (Book Chapter), 3) Media Pembelajaran (Book Chapter), 4) Kurikulum dan Pembelajaran (Book Chapter), 5) Ular Tangga 2M:Sebagai Alternatif Media Pembelajaran, 6) Strategi Pembelajaran Sosiologi, 7) STEM For The Future : Mencetak Generasi Inovatif dengan Pembelajaran Interdisiplin, 8) Pendidikan karakter membangun generasi berakhlak dan berintegrasi.

Email Penulis : yuti@unj.ac.id / yuotee16@gmail.com