

Belajar dan Pembelajaran: Konsep Teori dan Praktek

by Zaenab Hanim

Submission date: 20-Apr-2022 08:05AM (UTC+0700)

Submission ID: 1814988413

File name: 2._Belajar_dan_Pembelajaran_Konsep,_Teori,_dan_Praktek.pdf (2.6M)

Word count: 58571

Character count: 395926

Belajar dan Pembelajaran

(Konsep, Teori, dan Praktek)

Cetakan
Kedua



Zaenab Hanim Ham

Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)

Cetakan
Kedua



Zaenab Hanim Ham

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

(KONSEP, TEORI, DAN PRAKTEK)

©Zaenab Hanim Ham

Editor: Rahmat Soe'oad

Layout & Proof Reading: Siti Rochani

Desain Cover: Yazid

Diterbitkan Oleh:

Penerbit Kalika Sleman

Sambirejo RT 03/RW 47 Wedomartani Ngemplak Sleman

Yogyakarta

email: kalikasleman@gmail.com

HP/WA: 085328086510, 083840580093

Cetakan Pertama, April 2018

Cetakan Kedua, Oktober 2021

15x23 cm; 292 halaman

ISBN: 978-979-9420-60-2

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan inayahNya sehingga buku ini dapat diselesaikan walaupun dalam jangka waktu yang lama. Buku ini disusun oleh penulis untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa terhadap literature dan bahan perkuliahan, khususnya dalam mata kuliah *Belajar dan Pembelajaran*.

Penulis berharap bahwa buku ini dapat menjadi pegangan yang akan membantu kebutuhan mahasiswa khususnya dalam mata kuliah tersebut. Hal itu disebabkan mahasiswa sangat memerlukan berbagai bacaan dan pegangan untuk membuka cakrawala berpikir, berpengetahuan, dan berwawasan. Walaupun dewasa ini penggunaan internet merupakan salah satu sumber informasi yang cepat dan tepat sasaran namun literature atau bacaan berupa buku ajar masih memegang peranan penting dalam membuka wawasan keilmuan. Selain dari pada itu, penulisan buku ajar juga menjadi satu keharusan bagi para dosen di Perguruan Tinggi untuk menyumbangkan informasi keilmuan dalam bidangnya masing-masing. Walaupun telah didapati beberapa buku tentang Belajar dan Pembelajaran dengan judul yang bervariasi, namun setiap penulis mempunyai



sudut pandang yang berbeda antara satu dengan lainnya, sehingga buku-buku tersebut akan menjadi bahan pengayaan keilmuan dalam Belajar dan Pembelajaran.

Saya menyadari bahwa buku ini baru merupakan tahap awal yang masih banyak mengandung kekurangan sehingga memerlukan banyak perbaikan dan pembenahan terutama dalam penulisan referensi. Sehubungan dengan hal tersebut, guna melengkapi dan menyempurnakan buku ini pada waktu yang datang, penulis sangat memerlukan bantuan dari berbagai pihak seperti kawan seprofesi bahkan dari mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini. Semua bantuan itu akan dijadikan bahan penyempurna yang sangat berharga. Atas segala saran, kritik yang konstruktif, dan perbaikan yang disumbangkan, khususnya kepada Prof. Dr. Rahmat Soe'oad, MA yang telah mengedit aspek kebahasaan dalam penulisan buku ini, penulis ucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT memberikan kemudahan dan pertolonganNya kepada kita semua, khususnya kepada para pengguna dan pembaca buku ini sehingga buku ini dapat menjadi sebuah kontribusi yang memberikan manfaat dan sumbangsih keilmuan yang penulis persembahkan kepada anak bangsa di Negara ini.

Penulis

Zaenab Hanim Ham





DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
BAB I BELAJAR DAN ALIRAN PSIKOLOGI BELAJAR	13
A. HAKIKAT DAN MAKNA BELAJAR	13
B. TEORI PSIKOLOGI BELAJAR BEHAVIORISTIK.....	15
1. Teori Classical Conditioning	16
2. Pandangan J.B. Watson	22
3. Teori Thorndike: Koneksionisme Atau Bound-Psychology.....	25
4. Burrhus F. Skinner Dan Operant Conditioning	30
C. TEORI COGNITIVISM (ALIRAN PSIKOLOGI KOGNITIF)	34
1. Model Dasar Processing (Pemrosesan Informasi)	36
2. Persepsi	37
3. Proses Memori.....	37
D. TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME	38
1. Tujuan Teori Belajar Konstruktivisme.....	40
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Secara Konstruktivisme.....	41
3. Prinsip-Prinsip Konstruktivisme.....	41
4. Hakikat Anak Menurut Teori Belajar Konstruktivisme....	42
5. Kelebihan Dan Kelemahan Teori Konstruktivisme.....	45

E. TEORI BELAJAR HUMANISME	47
F. TEORI BELAJAR GESTALT	48
G. RINGKASAN	49
H. LATIHAN	51
BAB II TUJUAN DAN UNSUR-UNSUR DINAMIS DALAM BELAJAR	53
A. PENGANTAR	53
B. TUJUAN KHUSUS BAB INI	53
C. PENCAPAIAN TUJUAN BELAJAR	54
1. Taksonomi Domain Kognitif Bloom.....	55
2. Taksonomi Domain Afektif Krathwohl	58
3. Taksonomi Domain Psikomotor	61
4. Tujuan Belajar Sebagai Pembentukan Nilai dan Sikap	63
5. Tujuan Belajar Sebagai Pembentukan Keterampilan Personal-sosial dan Kognitif - Instrumental	64
D. UNSUR DINAMIS DALAM BELAJAR.....	65
1. Memotivasi siswa dalam belajar.....	65
2. Memilih bahan belajar	66
3. Media yang Sesuai Dalam Pembelajaran	68
4. Suasana yang menyenangkan.....	70
5. Kondisi subjek	70
F. RINGKASAN	71
G. LATIHAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA	72
BAB III KONSEP PEMBELAJARAN.....	73
A. KONSEP PEMBELAJARAN PSIKOLOGI PERILAKU (BEHAVIOR)	73
1. Hubungan Antara Stimulus dan Respon	73
2. Penguatan (Reinforcement).....	74



	7
3. Penguatan dan Hukuman dalam Kelas.....	79
4. Pembentukan (Shaping).....	89
B. KONSEP PEMBELAJARAN MENURUT PSIKOLOGI KOGNITIF	92
1. Knowing	92
2. Schemata dan Skrip	93
3. Specific Memory AIDS (Alat Pembantu Peningatan Khusus).....	97
F. RINGKASAN	100
G. LATIHAN	101
BAB IV TUJUAN DAN UNSUR DINAMIS PEMBELAJARAN	102
A. PENGANTAR.....	102
B. TUJUAN KHUSUS BAB INI	103
C. HAKIKAT PEMBELAJARAN	103
1. Pengertian dan Makna Pembelajaran	103
2. Tujuan Pembelajaran	105
3. Merumuskan Tujuan Pembelajaran	106
4. Tujuan Pembelajaran yang Menunjang Ketercapaian Tujuan Belajar	109
5. Ciri - ciri Pembelajaran.....	111
D. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN YANG DINAMIS	112
1. Pengajaran Berbasis Motivasi (Motivation Based Teaching).....	112
2. Pengajaran Berbasis Perbedaan Individual.....	114
3. Pengajaran Berbasis Aktivitas	117
4. Pembelajaran Berbasis Lingkungan	118
5. Problem-basic Learning	120
6. Cooperative Learning.....	121
5. Quantum Teaching	124

E. RINGKASAN	125
LATIHAN	126
DAFTAR PUSTAKA.....	127
BAB V PRINSIP-PRINSIP BELAJAR DAN IMPLIKASINYA	128
A. PENGANTAR	128
B. TUJUAN PEMBELAJARAN PADA BAB INI.....	128
C. KONSEP PRINSIP BELAJAR DAN IMPLIKASINYA	129
1. Prinsip-Prinsip Belajar	129
2. Implikasi Prinsip Belajar	134
2. Membuat Kejutan	137
D. RINGKASAN	138
E. LATIHAN	139
BAB VII KARAKTERISTIK SISWA DALAM BELAJAR	140
A. PENGANTAR.....	140
B. TUJUAN KHUSUS.....	140
C. KONSEP KARAKTERISTIK SISWA.....	141
1. Kemampuan awal dan Kebermaknaan Pembelajaran	141
2. Motivasi Belajar	145
3. Bakat	155
4. Gaya Kognitif	169
5. Intelegensia	170
D. RINGKASAN	175
E. LATIHAN	176



BAB VII PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA.....	177
A. PENGANTAR	177
B. TUJUAN PEMBELAJARAN PADA BAB INI	178
C. PENGERTIAN PEMBELAJARAN AKTIF	178
D. GAYA BELAJAR SISWA	180
1. Gaya Belajar Visual.....	180
2. Gaya Belajar Auditif	180
3. Gaya Belajar Kinestik.....	181
4. Gaya Belajar Kombinatif	181
E. PRINSIP-PRINSIP MENGAKTIFKAN SISWA BELAJAR.....	181
1. Memberi Motivasi.....	182
2. Memberikan Umpan Balik Yang Bermakna	185
F. STRATEGI MENGAKTIFKAN SISWA BELAJAR	185
1. Reconnecting (Menghubungkan kembali)	186
2. Inquiring Minds What To Know (Membangkitkan Rasa Ingin Tahu).....	186
3. Learning Start With A Question (Belajar Memulai dengan Sebuah Pertanyaan).....	187
4. The Power Of Two (Kekuatan Berdua).....	187
5. Everyone Is A Teacher Here (Setiap Orang Adalah Guru)	188
6. Cooperative Learning.....	188
7. Quantum Teaching	191
G. KELEBIHAN PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA	191
H. TEKNIK KHUSUS MENGAKTIFKAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN	192
1. Humor and Joking	192
2. Questioning	192
3. Brainstorming.....	193

4. Educative Touching	193
5. Motivate Through Personal Relationship	194
6. Kuis dan Game.....	194
I. RINGKASAN	196
J. LATIHAN	197
DAFTAR PUSTAKA.....	198
BAB VIII MOTIVASI BELAJAR DAN UNSUR YANG MEMPENGARUHI.....	199
A. PENGANTAR	199
B. TUJUAN KHUSUS	199
C. UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR	200
1. Motivasi dan Maknanya	200
2. Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berprestasi	203
3. Optimalisasi Motivasi belajar	208
D. TEORI MOTIVASI MASLOW	216
E. UNSUR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR.....	217
1. Kondisi dan Pengalaman Siswa.....	217
2. Kondisi yang Unik	218
3. Mengaktifkan Siswa Belajar	218
4. Kondisi Lingkungan Akademis/Belajar.....	219
5. Bagaimana Upaya Guru Melakukan dan Menciptakan Kondisi Belajar	220
F. RINGKASAN	230
G. LATIHAN	231
DAFTAR PUSTAKA.....	232
 BAB IX EVALUASI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.....	233
A. PENGANTAR	233
B. TUJUAN KHUSUS PEMBELAJARAN	234
C. MAKNA EVALUASI BELAJAR DAN PANDANGAN AHLI	234



1. Syarat Umum Evaluasi Belajar	237
2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Belajar	238
3. Jenis Evaluasi Belajar	240
4. Evaluasi Prestasi Kognitif, Afektif, dan Psikomotor	244
5. Prosedur Evaluasi Belajar	250
D. EVALUASI PEMBELAJARAN	253
1. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran	253
2. Konsep Evaluasi Pembelajaran dalam Evaluasi Formatif	254
3. Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran.....	256
4. Sasaran Evaluasi Pembelajaran.....	257
5. Manfaat Evaluasi Pembelajaran.....	258
E. INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN	259
1. Angket	259
2. Wawancara.....	259
3. Studi Kasus	259
F. RINGKASAN	260
G. LATIHAN	261
DAFTAR PUSTAKA.....	262
BAB X MASALAH BELAJAR SISWA DAN CARA PENANGGULANGANNYA.....	264
A. PENGANTAR.....	264
B. TUJUAN PEMBELAJARAN PADA BAB INI	265
C. FAKTOR-FAKTOR YANG MENYEBABKAN MASALAH BELAJAR	265
1. Masalah Belajar yang Bersumber dari Faktor Internal Siswa.....	268
2. Masalah Belajar yang Bersumber dari Faktor Eksternal Siswa	271

3. Strategi Untuk Menemukan Penyebab Masalah belajar..	275
D. UPAYA-UPAYA PENANGGULANGAN MASALAH BELAJAR	282
1. Menyiapkan ruang belajar.....	282
2. Komunikasi.....	282
3. Mengidentifikasi Siswa yang Diperkirakan Mengalami Kesulitan Belajar.....	282
E. RINGKASAN.....	288
F. LATIHAN	290
PROFIL PENULIS.....	291



BAB I

BELAJAR DAN ALIRAN PSIKOLOGI BELAJAR

A. HAKIKAT DAN MAKNA BELAJAR

Bab ini mengenalkan pengertian dan makna belajar serta pandangan beberapa aliran psikologi belajar menurut beberapa sudut pandang para pakar di antaranya aliran behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik tentang belajar. Pengertian belajar sangat bervariasi dan mengandung banyak makna. Hal itu terjadi karena sudut pandang para ahli psikologi belajar yang berbeda.

Dimiyati dan Mujiono (2009:1) mengutip pendapat Skinner bahwa pengertian belajar adalah suatu perilaku. Pada saat seseorang melakukan kegiatan belajar, ia akan memberikan respon yang lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak melakukan kegiatan belajar, responnya akan menurun. Menurut Gagne (dalam Ratna Wilis, 2011) bahwa belajar adalah suatu proses di mana perilaku seseorang akan berubah sebagai akibat dari pengalaman yang ia peroleh. Orang yang telah belajar dapat dilihat dari adanya perubahan pada perilakunya baik dalam hal memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Selanjutnya, Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, dan sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Adapun Gutrie (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010; 78) menyatakan bahwa belajar adalah peristiwa yang terjadi karena adanya sebuah kombinasi antara rangsangan yang dikombinasikan dengan gerakan yang sama untuk waktu berikutnya. Belajar terjadi ketika seseorang mengalami perubahan pengetahuan dan perilaku yang permanen (Anita, E, Woolfolk, 1993). Perubahan yang terjadi dapat disebabkan oleh akibat bertambahnya pengetahuan, pengayaan, perilaku, sikap, dan kepribadian individu.. Dengan demikian dari beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para pakar tersebut dapat ditarik suatu pengertian bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang disadari pada diri seseorang yang bersifat permanen yang menghasilkan pengetahuan yang positif berdasarkan pengalaman. Perubahan yang dialami dari perbuatan belajar itu meliputi: 1) perubahan yang terjadi dengan kesadaran dan bertujuan, bukan bersifat secara kebetulan; 2) perubahan bersifat positif, bermanfaat pada dirinya dan berdampak baik pada lingkungannya dan bertambah pengetahuan bagi dirinya; 3) perubahan diperoleh dari hasil pengalaman melalui interaksi antara individu yang belajar dengan orang lain atau lingkungan sehingga perubahan itu terjadi dalam suatu proses yang dirancang; dan 4) perubahan yang terjadi bersifat efektif yang menghasilkan makna untuk memecahkan masalah secara akademik dan juga dalam masalah kehidupan keseharian.

Menurut pandangan para pakar psikologi, cara terjadinya proses belajar tersebut adalah berbeda satu sama lainnya karena ditinjau dari sudut pandang yang berbeda menurut visi dari aliran masing-masing pakar tersebut. Jika seseorang menelaah literatur psikologi yang ada, ia akan menemukan banyak teori



belajar yang bersumber dari aliran-aliran psikologi. Dari sekian banyak teori, berikut ini akan dikemukakan lima pandangan teori belajar, yaitu: 1) teori belajar behaviorisme, 2) teori belajar kognitivisme, 3) teori belajar konstruktivisme, 4) teori belajar humanisme, 5) dan teori belajar gestalt. Berikut ini akan diuraikan kelima teori belajar tersebut.

B. TEORI PSIKOLOGI BELAJAR BEHAVIORISTIK

Pada awalnya terdapat dua kelompok utama aliran teori belajar, yaitu aliran behaviorisme dan kognitivisme. Di antara tokoh aliran Behaviorisme adalah Ivan Petrovich Pavlov dari Rusia (1849-1936), E.L Thorndike, J.B Watson, E.Guthrie, B.F. Skinner, R.M. Gagne, A. Bandura, dan yang lainnya. Mereka mencoba mengobservasi perilaku seseorang dalam belajar yang meliputi stimulus response (S-R) *Conditioning*.

Behaviorisme adalah salah satu di antara aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu peristiwa belajar. Peristiwa belajar semata-mata untuk melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga akhirnya menjadi kebiasaan yang dikuasai oleh individu.

Teori behavioristik memandang belajar sebagai suatu perubahan perilaku yang dapat diamati dan terjadi melalui terbentuknya hubungan-hubungan tertentu antara stimulus dan response. Menurut aliran behavioristik, stimulus adalah penyebab terjadinya perbuatan belajar, sebagai agen lingkungan yang bertindak terhadap suatu organisme. Stimulus itu dapat menyebabkan organisme yang menimbulkan *response*, yaitu sifat atau efek-efek, reaksi fisik suatu organisme terhadap stimulus yang menyebabkan terjadinya belajar. Pandangan teori belajar

behavioristik ini secara lebih spesifik dibahas dalam beberapa pandangan berikut:

1. Teori Classical Conditioning

a. Teori Pavlow

Teori *Classical Conditioning* ini menitik beratkan pada pandangan Pavlovionisme yang tokoh utamanya adalah Pavlov dari Rusia. Berdasarkan hasil percobaannya di mana seekor anjing dimasukkan ke dalam ruangan yang gelap kemudian diberi sebuah bel dan lampu merah yang menyala. Kemudian anjing tersebut disugahi makanan hingga ia mengeluarkan air liur. Dari percobaan tersebut, Pavlov menarik kesimpulan bahwa ada kemiripan antara hewan dan manusia. Jika seseorang dikondisikan sedemikian rupa, maka terbentuk perilaku khusus. Demikian halnya dengan terjadinya proses belajar pada diri seseorang. Sebagai contoh, jika seorang anak kecil sering diangkat tinggi-tinggi oleh seorang psikolog yang kejam sambil meneriakkan “yahoo”, anak kecil tersebut mungkin akan merasa ketakutan terhadap psikolog itu. Rasa ketakutan tersebut ia tunjukkan dengan cara menangis, menjerit, atau bahkan lari menghindar ketika didekati oleh psikolog tersebut. Dalam perkembangan selanjutnya, anak itu akan merasa sangat ketakutan ketika ada orang lain yang berteriak “yahoo”.

Contoh di atas merupakan eksperimen yang mudah dilakukan dengan sedikit persiapan, tanpa membutuhkan peralatan khusus, namun hasilnya sangat memuaskan sebagai suatu eksperimen. Eksperimen itu merupakan demonstrasi yang memuaskan karena di dalam eksperimen itu digambarkan tentang apa yang dikenal dengan suatu bentuk yang paling sederhana bagaimana binatang dan manusia belajar. Eksperimen tersebut adalah contoh dari *Classical Conditioning*. Kata sifat “klasikal” di sini digunakan hanya untuk membedakan antara



bentuk belajar lain yang mengacu pada kata "*conditioning*" dalam pemakaian sehari-hari.

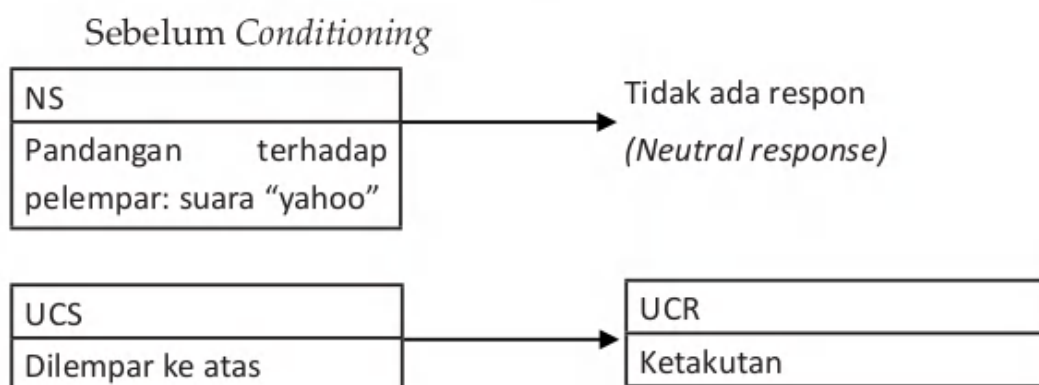
Melalui observasi sederhana di atas, Pavlov telah melakukan serangkaian eksperimen yang terkenal termasuk membunyikan bel dan menyalakan lampu merah yang menyebabkan anjing tersebut mengeluarkan air liurnya dan kemudian disugahi makanan. Pavlov menemukan, jika hal tersebut dilakukan secara terus menerus atau berulang-ulang, maka setiap kali anjing tersebut mendengar bunyi suara bel walaupun tanpa makanan, maka anjing itu akan mengeluarkan air liurnya.

Dalam eksperimen Pavlov ini, bel yang dibunyikan tersebut menjadi *conditioned stimulus* (CS) sedangkan makanan yang diberikan menjadi *unconditioned stimulus* (UCS). Adapun air liur yang keluar sebagai respon terhadap makanan disebut *unconditioned response* (UCR), sedangkan air liur yang keluar sebagai respon terhadap bel yang dibunyikan disebut *conditioned response* (CR). Contoh dari *Classical conditioning* ini serupa dengan eksperimen yang dilakukan oleh seorang psikolog yang mengangkat anak kecil tinggi-tinggi sambil meneriakkan kata "Yahoo.". Kehadiran psikolog tersebut menjadi *conditioned stimulus* (CS) sedangkan Kata "yahoo" menjadi *conditioned stimulus* (CS). Adapun reaksi ketakutan pada anak tersebut menjadi *unconditioned response* (UCR), sedangkan perbuatan mengangkat anak kecil itu menjadi *unconditioned stimulus* (UCS).

Dalam istilah umum, stimulus atau situasi yang dapat mengakibatkan suatu response disebut stimulus netral, yaitu stimulus yang tidak menimbulkan response untuk membuat *Classical conditioning*. Jika diperhatikan, proses belajar itu tidak disadari yaitu, si belajar tidak akan memberi response pada *conditioned stimulus* karena ia menyadari hubungan antara *conditioned stimulus* dengan *unconditioned stimulus*. Dalam praktek

kehidupan sehari-hari, *Classical conditioning* dapat terjadi bahkan pada beberapa respon di mana subjek tersebut biasanya tidak memiliki control. Misalnya, seseorang dapat dikondisikan untuk mengeluarkan *urine* sebagai response dari suara bel jika fistula (selang) dimasukkan ke dalam kantung kemih, kemudian udara dipompakan ke dalam fistula dan bel berbunyi. Setelah hal yang sama dilakukan berkali-kali, orang itu akan mengeluarkan urine ketika bel dibunyikan.

Contoh, *Classical Conditioning*, *Neutral Stimulus* (NS), atau stimulus yang menyenangkan jika digabungkan dengan *unconditioned stimulus* (UCS) atau stimulus yang menimbulkan kekuatan, maka seseorang atau subyek akan terkondisi untuk takut pada stimulus netral sebelumnya. Dalam hal ini ketakutan menjadi *conditioned response* (CR) terhadap terhadap *conditioned stimulus* (CS). Ini dapat dilihat pada gambar 1.1

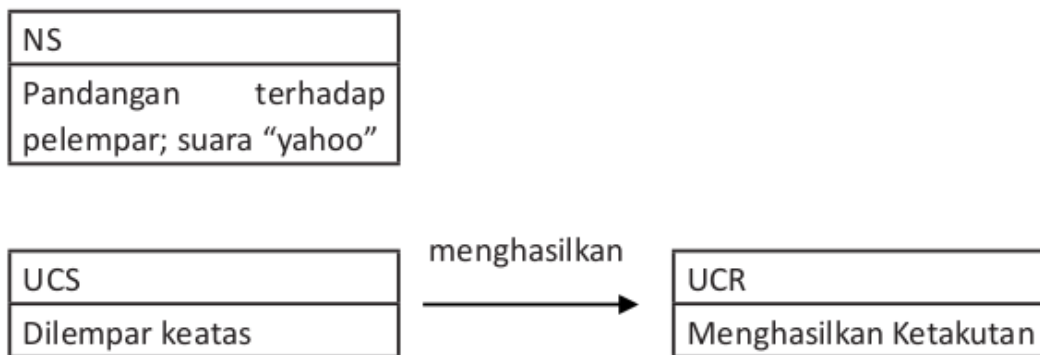


Gambar: 1. 1 (Adaptasi dari Lefrancois, 1991)

Perbuatan mengangkat anak yang disebut *Unconditioned stimulus* akan menghasilkan rasa ketakutan yang disebut *conditioned response*.



Proses Conditioning



Gambar: 1. 2 (Adaptasi dari Lefrancois, 1991)

Neutral Stimulus (NS) digabungkan dengan UCS berulang-ulang.

Setelah Conditioning



Gambar: 1. 3 (Adaptasi dari Lefrancois, 1991)

Neutral stimulus (NS) berubah menjadi *conditioning stimulus* (CS) yang menghasilkan *conditioned response* (CR) yaitu : ketakutan.

b. Aplikasi Instruksional

Classical Conditioning adalah penting untuk para pengajar karena pada umumnya murid atau siswa melalui sebuah proses yang tidak mereka sadari sehingga muncullah perasaan suka atau tidak suka baik terhadap sekolah, mata pelajaran, pengajar dan stimulus terkait. *Classical Conditioning* terjadi di semua jenjang sekolah dan berlangsung setiap waktu walaupun bersamaan dengan terjadinya pembelajaran yang lainnya. Mata pelajaran di sekolah merupakan stimulus netral yang dapat menimbulkan respon emosional yang kecil, Pada tingkat permulaan dapat dikatakan bahwa itu merupakan hal baru bagi para siswa.

Guru, ruang kelas dan stimulus lain yang lingkungannya berbeda dari siswa dapat menjadi *conditioning stimulus* (CS). Kemungkinan ada *Conditioning stimulus* yang menyenangkan seperti ruangan yang nyaman, guru yang ramah, atau stimulus yang tidak menyenangkan seperti bangku atau tempat duduk yang kasar, suasana belajar yang membosankan, guru yang tidak ramah; suara berisik, dan lain sebagainya. Keterkaitan antara mata pelajaran dengan stimulus yang berbeda seperti emosi akan menyebabkan stimulus tersebut terkondisi secara klasikal terhadap beberapa aspek sekolah. Semua hal tersebut akan mempengaruhi beberapa hal seperti proses siswa belajar, sikap siswa terhadap mata pelajaran, sekolah, dan lain sebagainya. Sebuah contoh, ketika seorang guru mengajarkan matematika kepada siswanya, pada saat yang bersamaan ada siswa yang tidak suka pelajaran matematika tersebut. Pada dasarnya, belajar matematika cenderung melibatkan proses kognitif, akan tetapi mungkin karena ada beberapa bentuk *conditioning*; seperti *skill* pengulangan, maka hal itu menyebabkan siswa tidak suka terhadap pelajaran matematik. Perlu diketahui bahwa belajar yang menyebabkan seseorang tidak menyukai matematika banyak melibatkan *Classical Conditioning* (lihat gambar 1. 4)





Gambar: 1. 4 (Adaptasi dari Lefrancois, 1991)

Jadi dalam pembelajaran, seseorang harus menyadari apa saja yang dikaitkan dengan yang ada dan situasi di lingkungan kelasnya. Guru harus melakukan apa saja yang dapat dilakukan untuk memperbanyak jumlah *unconditioned stimulus* yang menyenangkan dan berusaha untuk mengurangi *unconditioned stimulus* yang tidak menyenangkan. Dalam gambar 1.2 terlihat *Classical Conditioning Phobia* (ketakutan) matematika. Oleh karena itu, guru harus memahami kondisi apa yang dapat membuat siswa merasa nyaman atau tidak nyaman untuk belajar.

2. Pandangan J.B. Watson

Tokoh utama lainnya dalam aliran *Classical Conditioning* adalah J.B. Watson. Pada mulanya, Watson menggeluti dunia filsafat kemudian dia pindah ke bidang psikologi. Sejak tahun 1912 Watson telah menjadi terkenal karena penelitiannya yang serupa dengan Pavlov tentang proses belajar pada hewan.

a. Dasar-Dasar Pendapat Watson dalam Psikologi Belajar

Watson berpendapat, bahwa sebagai ilmu, psikologi harus bersifat positif, sehingga obyeknya bukanlah kesadaran dan hal-hal lain yang tak dapat diamati. Adapun tingkah laku manusia, terlebih tingkah laku yang positif dapat diamati. Tingkah laku adalah reaksi organisme secara keseluruhan terhadap rangsangan dari luar. Reaksi tersebut terdiri dari gerakan-gerakan dan perubahan-perubahan jasmani tertentu sehingga dapat diamati secara obyektif.

b. Metode

Watson berbeda pendapat dan menolak metode introspektif karena dalam pandangannya metode tersebut tidak ilmiah. Para ahli yang menggunakan metode introspeksi memberikan hasil yang berbeda-beda, sehingga orang awam sangat tidak dianjurkan menggunakan metode ini karena menurut Watson obyek psikologi adalah *positive behavior*. Maka dapatlah disimpulkan bahwa observasilah yang diperlukan dalam psikologi bukan introspeksi.

c. Teori Watson yang Terpenting

Bagi Watson, *stimulus and response bond theory* (teori sarbond) merupakan teori yang sangat penting. Teori tersebut menjelaskan bahwa tingkah laku yang kompleks dapat dianalisis



menjadi rangkaian “unit” perangsang dan reaksi (*stimulus and response*), yang disebut refleks. Adapun bagian dari teori ini adalah (1) perangsang atau stimulus itu adalah situasi obyektif yang wujudnya dapat bermacam-macam, seperti sinar, bola kasti yang dilemparkan, rumah terbakar, kereta api yang penuh sesak dan lain sebagainya; (2) response adalah reaksi obyektif dari individu terhadap situasi sebagai perangsang yang wujudnya juga dapat bermacam-macam, seperti refleks pattela, memukul bola, mengambil makanan, menutup pintu, dan sebagainya. Titik perhatian Watson sebenarnya tidak terletak pada analisis tingkah laku yang menjadi response muscular dan glandular yang sederhana, melainkan pada apa yang dikerjakan individu pada situasi tertentu. Tujuan psikologi adalah menetapkan data dan hukum sedemikian rupa sehingga kalau seseorang mengetahui perangsangnya, ia akan dapat meramalkan *responsenya* dan sebaliknya.

Oleh karena pandangan Watson dianggap radikal dan penggunaan istilah-istilah yang nampaknya dipaksakan, maka banyak orang menyimpulkan bahwa *Pertama*, psikologi Watson itu bersifat mekanistik dan dangkal. Palland (dalam Lefrancois, 1991) membuat beberapa kesimpulan antara lain: (1) bagan refleks dari dasar psikologi Watson adalah refleks gerakan dan refleks reaksi; (2) segala tingkah laku yang kompleks dapat dikembalikan kepada reaksi-reaksi terhadap perangsang-perangsang. Tiap masalah psikologis dapat diselesaikan dengan teori atau prinsip Sarbond (singkatan dari : **S** (stimulus) + (response) **Bond**); (3) segala bentuk tingkah laku yang kompleks tersusun dari refleks-refleks dan reflesk-refleks bersyarat.

Kedua, pengamatan dan kesan (*sensation and perception*). Banyak orang tidak dapat menerima pendapat bahwa kesadaran itu juga ada pada hewan. Dalam hal ini, Watson berpendapat bahwa kita tidak perlu berdiskusi apakah hewan itu melihat,

mendengar, dan sebagainya. Tetapi yang perlu kita bicarakan adalah bagaimana hewan-hewan itu melakukan response motorik yang dapat diwujudkan terhadap perangsang pendengaran, penglihatan, dan sebagainya. Menurut Watson, hewan itu memberikan respon pendengaran, respon penglihatan dan sebagainya. Jadi data terpenting dalam pembahasan ini adalah stimulus dan response (S-R). Hal ini menurut Watson berlaku juga bagi manusia,

Ketiga, perasaan dan tingkah laku afektif. Menurut Watson, perasaan senang dan tidak senang itu adalah urusan senso-motoris. Dia ingin mengetahui apakah ada reaksi emosional yang dibawa manusia sejak lahir. Untuk kepentingan tersebut ia melakukan penelitian terhadap puluhan bayi yang dirawat di rumah sakit. Dari penelitian tersebut ia menemukan tiga macam pola tingkah laku reaksi-reaksi emosional, yaitu (1) takut, (2) marah, dan (3) cinta. Dalam eksperimen selanjutnya ia menyimpulkan bahwa reaksi-reaksi emosional itu dapat ditimbulkan dengan pensyaratan (*conditioning*) dan reaksi emosional yang bersyarat itu dapat dihilangkan dengan membuat pensyaratan kembali (*reconditioning*). Adapun proses pensyaratan dan pensyaratan kembali itu pada intinya sama dengan apa yang telah dilakukan oleh Pavlov.

Keempat, teori tentang berpikir. Watson mengawali dengan postulatnya yang biasa, yaitu berpikir haruslah seperti tingkah laku senso-motoris dan baginya berbicara dalam hati adalah tingkah laku berpikir. Manusia, khususnya anak-anak, seringkali berpikir dengan bersuara (berbicara). Seorang anak sering mengatakan apa yang sedang ia lakukan, misalnya, memberi nama benda-benda permainannya atau hasil pekerjaannya. Kemudian, suara itu makin terdengar perlahan, berbisik, menjadi gerakan bibir, dan akhirnya berbicara pada diri sendiri dengan cara yang tidak terlihat dan tidak terdengar. Selain dari



pada itu, seorang anak juga belajar bertutur kepada diri sendiri tentang apa yang sedang ia kerjakan; dan dengan demikian sampailah dia kepada tahap orang dewasa. Untuk menghemat waktu dan tenaga, orang dewasa sering mengganti tindakannya dengan percakapan terhadap diri sendiri. Misalnya, pada saat memindahkan meja, seorang dewasa dapat berbicara kepada dirinya sendiri sambil berbicara seperti berikut ini: “*barangkali saya dapat memindahkan meja itu ke sudut sana*” kemudian: “*tetapi nanti sinarnya kurang terang*” dan “*akh, itu tak boleh terjadi*”, dan sebagainya.

Kelima, pengaruh lingkungan (seperti *pendidikan, belajar, pengalaman*) dalam perkembangan individu. Watson berpendapat bahwa reaksi-reaksi kodrati yang dibawa manusia sejak lahir itu sedikit sekali. Dalam perkembangan, kebiasaan itu terbentuk karena latihan dan belajar.

Dalam aliran behavioristik, pengaruh Watson sering juga disebut behaviorisme orthodox. Pada waktu sekarang ini, hampir tidak ada orang yang mengikuti aliran tersebut secara konsekuen. Walaupun demikian, pendapat Watson tersebut masih tetap berpengaruh besar, terutama di Amerika Serikat, yaitu dalam bentuk aliran yang sudah direvisi antara lain seperti neo Behaviorismes Edward Chace Tolman, Clarck L. Hull, dan Edward R Guthrie

3. Teori Thorndike: Koneksionisme Atau Bound-Psychology

Thorndike adalah seorang yang menggeluti dunia psikologi dan memberikan pengaruh yang sangat besar pada dunia pendidikan. Menurut Thorndike belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons (Saekhan, M, 2002: 51). Yang dimaksud dengan *stimulus* di sini adalah semua kegiatan belajar yang berkaitan dengan aktivitas berpikir, merasa, dan

semua yang dapat direkam oleh alat indra manusia. Sedangkan respons adalah apa yang ditangkap dan dapat dimunculkan oleh siswa ketika dia sedang belajar, seperti berpikir, merasa, dan bertindak. Dalam tulisan awalnya, Thorndike berpendapat bahwa yang menjadi dasar belajar itu adalah asosiasi antara kesan panca indera dengan gerak hati (*impulse*) untuk bertindak. Asosiasi yang sedemikian itu disebut "*bond*" atau "*connection*". Bond atau koneksi itu menjadi lebih kuat atau lemah pada waktu terbentuknya atau hilangnya kebiasaan. Karena prinsipnya yang demikian, teori Thorndike itu disebut *connectionism* atau *bond Psychology*.

Bentuk belajar yang khas, baik pada hewan maupun pada manusia, oleh Thorndike disebut sebagai "*trial and error learning*" atau "*learning by selecting and connection*". Organisme dihadapkan kepada situasi yang mengandung problem untuk dipecahkan dan siswa harus mencapai tujuannya. Para siswa itu akan memilih response yang tepat di antara berbagai response yang mungkin dilakukan. Beberapa eksperimen yang dilakukan Thorndike pada awalnya menggunakan model seperti itu dan ia menggunakan kucing sebagai objek eksperimennya. Ia memilih kucing yang masih muda dan ia biarkan kucing tersebut lapar, kemudian ia masukkan ke dalam kurungan yang disebut "*problem box*". Konstruksi pintu kurungan itu dibuat sedemikian rupa, sehingga kalau kucing itu menyentuh tombol tertentu di pintu kurungan, maka kurungan tersebut akan terbuka dan kucing dapat ke luar untuk mendapatkan makanan (*daging*) sebagai hadiah atau daya tarik bagi kucing yang lapar itu. Pada usaha (*trial*) pertama, kucing itu melakukan bermacam-macam gerakan yang tidak sesuai dengan pemecahan problemnya, seperti mencakar, menabrak, dan sebagainya sampai pintu terbuka. Waktu yang dibutuhkan untuk usaha yang pertama adalah lama. Percobaan yang sama dilakukan secara berulang-



ulang; pada usaha-usaha berikutnya dan ternyata waktu yang dibutuhkan untuk memecahkan problem itu semakin singkat. Thorndike memaknai hal tersebut dengan mengatakan bahwa: “ Sebenarnya kucing itu tidak mengerti cara membebaskan diri dari kurungan itu, tetapi dia belajar mempertahankan response-response yang benar dan menghilangkan response-response yang salah.

Berbeda dengan penelitian-penelitian laboratorium mengenai belajar yang telah dilakukan oleh para ahli yang terdahulu, dalam eksperimen mereka. Thorndike memasukkan masalah baru di dalam belajar, yaitu masalah dorongan (*motivation*), hadiah, ganjaran (*reward*), dan hukuman (*punishment*). Penelitian-penelitian yang terdahulu pada umumnya tidak mempersoalkan hal itu, misalnya penelitian Ebbinghaus.

Eksperimen-eksperimen yang dilakukan oleh Thorndike pada hewan telah mempengaruhi jalan pikirannya tentang belajar pada manusia. Dia yakin bahwa apa yang ia lakukan bertentangan dengan kepercayaan umum yang menyatakan bahwa tingkah laku hewan sedikit sekali dipimpin oleh pengertian. *Response-response* itu dilakukan oleh hewan langsung terhadap situasi yang diamatinya. Tidak secara eksplisit, Thorndike menilai kemungkinan adanya pengertian pada hewan, dia yakin bahwa masalah belajar pada hewan itu dapat diterangkan sebagai hubungan langsung antara situasi dan perbuatan tanpa di antarai pengertian. Perbandingan yang dibuatnya mengenai kurva belajar pada hewan dan manusia memberi keyakinan kepadanya, bahwa hal-hal yang menjadi proses belajar pada hewan dan manusia itu adalah sama. Proses belajar pada hewan dan manusia itu berlangsung mengikuti tiga hukum pokok belajar, yaitu: (1) *Law of Readiness*, (2) *Law of exercise*, dan (3) *Law of effect*.

a. Law of Readiness

Law of readiness adalah kesiapan yang menggambarkan taraf fisiologis bagi *Law of effect*. Hukum ini menunjukkan keadaan di mana siswa cenderung untuk merndapatkan kepuasan atau ketidak-puasan, menerima atau menolak sesuatu. Menurut Thorndike ada tiga keadaan yaitu: (1) kalau suatu unit konduksi sudah siap untuk berkonduksi, maka konduksi dengan unit tersebut akan membuahkan kepuasan, dan tidak ada tindakan lain untuk mengubah konduksi tersebut; (2) apabila unit konduksi yang sudah siap untuk berkonduksi tidak berkonduksi dan menimbulkan ketidak-puasan, maka ia akan menimbulkan response-response yang lain untuk mengurangi atau meniadakan ketidak-puasan; dan (3) inti konduksi yang tidak siap berkonduksi itu menimbulkan ketidak-puasan, dan berakibat dilakukannya tindakan lain untuk mengurangi atau meniadakan ketidak-puasan itu. Walaupun istilah “unit konduksi” itu menunjukkan pengertian yang berasal dari lapangan neurology, namun sebenarnya Thorndike tidak banyak menaruh perhatian pada soal-soal anatomi neurologist.

b Law of Exercise

Hukum ini mengandung dua hal yaitu: (1) *Law of Use*: hubungan atau koneski akan bertambah kuat kalau ada latihan, dan sebaliknya (2) *Law of disuse*: hubungan atau koneksi akan melemah bahkan terlupakan kalau latihan atau penggunaan dihentikan.

Penguatan itu ditentukan oleh meningkatnya kemungkinan bahwa response akan dimunculkan apabila situasi yang seperti itu terjadi lagi. Kemungkinan itu muncul dalam dua bentuk, yaitu: (1) Kemungkinan semakin menjadi lebih besar kalau situasi atau kejadiannya segera diulangi, dan (2) kemungkinan



semakin menjadi lebih kecil kalau pengulangan kejadian itu berjarak lebih lama.

Penjelasan yang berhubungan dengan penguatan kemungkinan itu masih menjadi bahan perdebatan. Pada umumnya, masyarakat di Amerika Serikat menolak dasar structural yang dikemukakan Thorndike mengenai hubungan atau koneksi itu, yaitu menguat atau melemahnya perubahan hubungan itu mempunyai dasar neurologis yang terdapat pada synapsis-synapsis. Akan tetapi, ada juga gejala yang dapat dijelaskan dengan menggunakan hukum tersebut, terutama tentang kebiasaan-kebiasaan. Oleh karena itu, karena banyaknya kelemahan, maka tidaklah mengherankan jika Thorndike melakukan perubahan-perubahan pada isi hukum tersebut. Kelemahan lain pada teori Thorndike itu adalah stimulus dan respons yang tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Semestinya jika seorang siswa belajar, maka semua perbuatan dan tingkah lakunya akan dapat diamati dan diukur untuk menunjukkan hasil belajarnya.

c. Law of Effect

Law of effect ini menunjukkan semakin menguat atau melemahnya hubungan sebagai akibat dari response yang dilakukan. Apabila suatu hubungan itu dibuat dan diikuti oleh keadaan yang memuaskan maka kekuatan hubungan itu akan bertambah. Sebaliknya, apabila suatu koneksi yang dibuat itu diikuti oleh keadaan yang tidak memuaskan, maka kekuatan hubungan itu akan berkurang atau semakin lemah.

Perumusan mengenai *law of effect* yang demikian itu banyak mendapat kritik. Pada dasarnya ada dua macam keberatan yang diajukan terhadap *law of effect* itu. *Pertama*, kepuasan dan ketidak-puasan itu adalah istilah yang bersifat subyektif. Oleh

karena itu, adalah tidak tepat untuk menggambarkan tingkah laku hewan. Apa yang dimaksudkan oleh Thorndike tentang keadaan yang memuaskan dan tidak memuaskan itu dijelaskan sebagai berikut. Keadaan yang memuaskan adalah suatu keadaan di mana hewan merasakan kenyamanan dan hewan itu tidak berusaha untuk menghindari keadaan tersebut. Jadi, adalah tidak tepat jika Thorndike dikatakan kurang obyektif.

Kedua, pengaruh (*effect*) dari apa yang dialami atau terjadi pada masa lampau dan dirasakan pada masa kini tidak dapat diterima karena apa yang terjadi pada masa lampau adalah sudah berlalu dan pengaruhnya tidak dapat dirasakan pada masa sekarang. Adapun yang dimaksud oleh Thorndike mengenai hal ini adalah: (1) pengaruh itu ternyata memungkinkan terjadinya response apabila situasi itu memungkinkan untuk terjadi; (2) tentang apakah pengaruh itu benar-benar terjadi atau tidak terletak pada masalah observasi sehingga bukanlah sesuatu yang harus ditolak secara apriori.

4. Burrhus F. Skinner dan Operant Conditioning

Aliran behavioristik adalah suatu pandangan yang menekankan sisi tingkah laku seseorang dalam belajar. Mereka mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku dan sebagai suatu proses yang memerlukan lingkungan untuk menjelaskan adanya perubahan tersebut. Teori mereka disebut asosiasiistik yang mana teori ini berhubungan dengan koneksi atau asosiasi yang dibentuk dari stimulus dan response.

a. Respondent dan Operant Conditioning

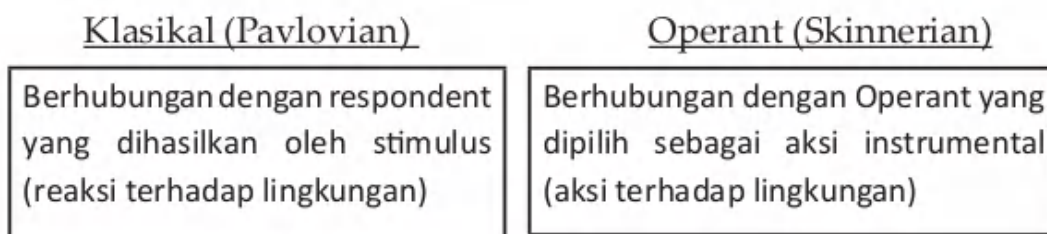
Untuk memulai pembahasan topik ini perlu kita ketahui bahwa Skinner menerima *Classical Conditioning* apa adanya. Ia menyatakan bahwa banyak response yang disebut dengan response yang terpilih yang diakibatkan adanya suatu stimulus.



Response itu dapat menjadi terkondisi oleh stimulus-stimulus yang lain. Hal ini sebenarnya telah diuraikan oleh Pavlov dan Watson. Skinner menyebut tingkah laku sebagai respondent karena hal ini terjadi dalam suatu

Respondent adalah tingkah laku yang tidak terseleksi yang terjadi pada seseorang disebabkan oleh suatu stimulus sebelumnya. Sedang operant merupakan aksi dari lingkungan yang memberi stimulus.

response terhadap stimulus yang diberikan. Namun, sebagian besar dari tingkah laku ini terdiri dari tingkah laku yang tidak terseleksi oleh stimulus-stimulus khusus. Akan tetapi, ini hanya merupakan response-response yang terseleksi oleh organisme saja. Hal ini disebut *operant* karena operasinya dilakukan oleh organisme. Salah satu cara untuk menjelaskan perbedaan ini adalah dengan mengatakan bahwa respondent organisme memberikan reaksi terhadap lingkungannya, sedangkan dalam tingkah laku operant, organisme memberikan aksi terhadap lingkungannya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.5



Gambar: 1. 5: Klasikal dan *Operant Conditioning*

Perbedaan antara respondent dan tingkah laku operant (*operant behavior*) dapat dijabarkan secara lebih jauh dengan cara menguji berbagai macam tingkah laku sederhana. Beberapa contoh seperti bersin, berkedip, marah, takut, gembira, atau menjawab “empat” ketika seseorang bertanya berapakah dua

ditambah dua adalah merupakan jenis-jenis tingkah laku respondent. Secara umum dapat dikatakan bahwa tingkah laku tersebut adalah merupakan response yang otomatis dan response yang hampir tidak dapat dihindari dari situasi yang tertentu. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa tingkah laku tersebut adalah merupakan response dari stimulus-stimulus yang khusus. Response-response seperti itu dipelajari melalui proses *classical conditioning*. Sebaliknya, tingkah laku seperti mengendarai mobil, menulis surat, menyanyi, membaca buku, atau mencium bayi merupakan tingkah laku *operant*. Namun demikian, tingkah laku seperti itu mungkin juga meliputi tingkah laku *respondent*, misalnya orang yang mengendarai mobil berhenti pada saat melihat tanda lampu merah di rambu lalu lintas. Tingkah laku ini adalah sengaja dan disadari. Tingkah laku ini terjadi bukan karena adanya response yang tidak dapat dihindari dari suatu stimulus tertentu tetapi merupakan suatu tindakan yang terkontrol secara personal dan bukan sebagai reaksi. Tingkah laku ini termasuk hukum *operant conditioning*.

Oleh karena *operant conditioning* tidak melibatkan stimulus-stimulus yang jelas, maka teori ini berbeda dengan konsep belajar Thorndike dan hukum efeknya. Thorndike percaya bahwa efek-efek *reinforcement* (penguatan) adalah untuk menguatkan hubungan yang terjadi antara stimulus dan response. Selain dari pada itu, ia juga menyatakan bahwa stimulus bukan saja tidak penting, tetapi juga tidak relevan dengan proses belajar. Hubungan ini dibentuk oleh respon penguatan dan bukan dibentuk secara stimulus dan respon. Hal tersebut akan terjadi dalam *operant conditioning* ketika respon-respon yang dipilih dikuatkan dan akan mengalami peningkatan jika penguatan tersebut diulang-ulang.



b. Operant Conditioning

Operant Conditioning ini diilustrasikan dengan jelas dan singkat oleh eksperimen Skinner pada seekor tikus. Dalam eksperimen ini, seekor tikus diletakkan pada suatu kotak kecil. Sekitar kotak tersebut dijaga secara khusus sehingga dapat melahirkan respon-respon dengan kemungkinan yang tinggi dan kemungkinan juga eksperimen itu digunakan untuk mengukur respon-respon yang ada serta memberikan ganjaran (*reward*) dan hukuman (*punishment*). Kotak dalam eksperimen tersebut berisi saklar, lampu, jaring-jaring listrik pada lantainya dan keranjang makanan. Barang-barang tersebut disusun sedemikian rupa sehingga jika tikus tersebut memencet saklar, maka lampu akan menyala dan butiran-butiran makanan akan berjatuh ke dalam keranjang makanan. Dengan situasi seperti itu, tikus itu akan cepat belajar untuk memencet saklar, dan ia akan terus melakukan hal tersebut dalam jangka waktu yang lama, bahkan meskipun jika tikus tersebut tidak mendapatkan makanan ia tetap memencet saklar tersebut. Dalam hal yang sama, tikus tersebut akan cepat terlatih untuk menghindari saklar, jika pemencetan saklar akan mengalirkan listrik ke arah jaring-jaring pada lantai kotak itu.

Sebagian besar dari unsur-unsur teori Skinner itu telah dapat dibuktikan dalam situasi di saat percobaan itu dilakukan. Tingkah laku tikus yang memencet saklar itu adalah suatu operant dan hampir merupakan tingkah laku yang sengaja dilakukan dan bukan hasil dari stimulus yang tertentu. Adapun butiran-butiran makanan pada eksperimen Skinner itu berfungsi sebagai *reinforcement* karena ia dapat meningkatkan kemungkinan bahwa kapanpun tikus itu berada pada situasi tersebut, ia akan segera menuju ke arah saklar lalu memencetnya.

Dalam istilah umum, *operant conditioning* adalah peningkatan dalam kemungkinan bahwa suatu respon akan terjadi

kembali. Peningkatan ini merupakan akibat dari *reinforcement*. Selanjutnya, Skinner menjelaskan bahwa stimulus yang terpilih itu terjadi bersamaan dengan *reinforcement* yang merangsangnya. Setelah terjadinya proses belajar. Hal itu dapat memungkinkan terjadinya operant. Contohnya, aspek-aspek yang terdapat pada kotak Skinner bagian dalam dapat berfungsi sebagai stimulus untuk merekam bel.

C. TEORI COGNITIVISM (ALIRAN PSIKOLOGI KOGNITIF)

Cognitivism diambil dari kata *cognition* yang bukan merupakan konsep yang sederhana. Secara harfiah "*to cognize*" berarti mengetahui. Jadi *cognition* sebagai kata benda berarti mengetahui. Seperti yang dinyatakan oleh Neisser pada tahun 1976 (Lefrancois, 1991) bahwa "*cognition*" adalah kegiatan untuk mengetahui, yaitu mengetahui penguasaan, organisasi dan penggunaan pengetahuan.

Sementara Glass Hallyoak dan Santa (Lefrancois, 1991) menyatakan bahwa *cognition* adalah semua kemampuan mental manusia, yaitu kemampuan untuk mengerti, mengingat dan menalar yang tersusun

Menurut teori kognitif, belajar adalah perubahan terjadi pada diri seseorang akibat perubahan kognitif yang merupakan aktivitas mental yang tidak dapat diamati secara langsung.

menjadi suatu sistem yang kompleks. Pada umumnya definisi *cognition* memberikan penekanan pada peran struktur atau organisasi mental dan proses mengetahui. Adapun menurut Hunt tahun 1989 (dalam Lefrancois, 1995), *cognition* berkaitan dengan cara penggambaran tentang mental seseorang itu dimanipulasi (direkayasa). Jadi tidaklah mengherankan jika ada satu pondasi penting dalam pendekatan *cognitive* berkaitan



dengan cara-cara pemrosesan dan penyimpanan informasi. Berbeda dengan pendekatan behavioristik yang melibatkan faktor tingkah laku dan akibat-akibatnya.

Psikologi kognitif memandang manusia sebagai makhluk yang selalu aktif mencari dan menyeleksi informasi untuk diproses. Perhatian utama psikologi kognitif adalah upaya memahami proses individu dalam mencari, menyeleksi, mengorganisasi, dan menyimpan informasi. Belajar secara kognitif berlangsung berdasarkan *schemata* atau struktur mental individu yang mengorganisasikan hasil pengamatannya. Belajar menurut psikologi kognitif adalah sebuah perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat perubahan kognitif (aktivitas mental) yang tidak dapat diamati secara langsung.

Struktur mental individu tersebut berkembang sesuai dengan tingkatan perkembangan kognitif seseorang, misalnya seberapa besar kemampuan mendengar, memikir, mengingat, dan memahami informasi yang diterima oleh individu yang belajar. Semakin tinggi tingkat perkembangan kognitif seseorang, semakin tinggi pula kemampuan dan keterampilannya dalam memproses berbagai informasi atau pengetahuan yang diterimanya dari lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Dasar pemikiran aliran kognitifisme dalam pemrosesan informasi adalah berhubungan erat dengan mesin pemrosesan informasi, yang secara umum disebut komputer. Secara khusus, hal itu berkaitan dengan cabang ilmu komputer yang mengacu pada intelegensi tiruan (*artificial intelligence*) dan ini merupakan cabang dari ilmu komputer yang dapat membuat komputer lebih pintar dan canggih. Fokus yang dibahas menurut aliran ini adalah: 1) cara pemrosesan informasi, 2) persepsi dalam menerima informasi, dan 3) proses memori seseorang.

1. Model Dasar Processing (Pemrosesan Informasi)

Apa yang telah dipaparkan oleh Simon (dalam Lefrancois, 1995) sebagai revolusi pemrosesan informasi dalam ilmu psikologi dan khususnya dalam teori pembelajaran, secara luas telah diterima sebagai sebuah model dasar. Model ini banyak mengambil dasar pendapat Atkinson dan Siffrin dalam bentuk penyimpanan informasi yang meliputi: (1) penyimpan sensoris jangka pendek yang kadang-kadang disebut sensory, (2) memori jangka pendek yang disebut juga memori kerja, dan (3) memori jangka panjang (Lefrancois, 1995). Ketiga macam penyimpanan informasi ini berbeda dalam hal kapasitas dan rentangan isinya.

Jenis penyimpanan sensori adalah berbeda-beda, khususnya keadaan atau rentangan waktu pemrosesan yang ditempuh informasi tersebut. Dalam konteks ini, pemrosesan mengacu pada aktivitas-aktivitas seperti mengorganisasikan (mengumpulkan), mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan lain-lain.

Model dasar pemrosesan informasi dalam psikologi kognitif memiliki dua hal yang berkaitan: 1) model yang menyediakan keseluruhan model dari memori manusia, dan 2) model yang mencakup sejumlah pertanyaan-pertanyaan seperti: bagaimana informasi itu diorganisasikan (dikumpulkan) dan dipilah-pilah. Apakah metode pembelajaran dapat mempermudah pemrosesan informasi? Bagaimana cara meningkatkan atau (mengembangkan) informasi?

Model dasar pemrosesan informasi ini akan diuji dalam pembahasan bab-bab selanjutnya. Namun apa yang akan dibahas adalah sebuah model, yaitu metaphor. Di sini tidak dimaksudkan untuk menggambarkan secara harfiah tentang cara sesuatu hal disimpan dalam otak manusia.



2. Persepsi

Berbagai respon personal terhadap pengalaman-pengalaman adalah berdasarkan pada persepsi. Misalnya, orang yang melihat percikan tinta di kertas akan memiliki penilaian atau pandangan yang berbeda. Persepsi adalah kebutuhan untuk mencapai sesuatu yang mempengaruhi kecepatan seseorang dalam memahami perkataan atau pembicaraan orang lain. Persepsi berorientasi pada pencapaian dan pemahaman akan perkataan atau pembicaraan yang dihasilkan dari perasaan khawatir atau cemas. Selain dari pada itu, persepsi lebih sulit diutarakan dari pada perkataan yang netral karena persepsi itu tergantung pada pemahaman dan penerimaan orang yang bersangkutan.

3. Proses Memori

Sejumlah proses penting terlihat untuk menangkap suatu kesan sensoris dan menjaganya atau menyimpannya dalam kesadaran kita atau mentransfernya ke penyimpanan jangka panjang, dari mana kesan itu akan digunakan kemudian dikeluarkan lagi. Karena proses ini berkaitan dengan *knowing* (mengetahui) maka disebut proses *cognitive*. Ada tiga elemen terpenting dalam proses ini, yaitu *rehearsal*, *elaboration* dan *organization* (Lefrancois, 1995). Selain dari pada itu, ada beberapa strategi khusus yang dapat digunakan dalam tiap-tiap proses.

Rehearsal (pengulangan) adalah penting untuk menjaga informasi dalam memori jangka pendek dan kemudian mentransfernya ke penyimpanan memori jangka panjang. *Elaboration* (elaborasi) adalah proses *cognitive* di mana informasi dielaborasi atau dirinci agar informasi yang sudah ada semakin terikat dalam ingatan. Cara untuk merinci informasi tersebut adalah mengasosiasikan kesan mental dengan beberapa item untuk diingat, contohnya seperti merinci sebatang pohon ke

bagian akar, batang, dan daun. Setelah itu, setiap bagian dari pohon itu dirinci berdasarkan bagian-bagiannya. *Organization* adalah proses memori berhubungan dengan pengelompokan, penyeleksian, penyusunan, dari menghubungkan informasi. Contoh dari *organization* seperti penempatan informasi menurut kelasnya masing-masing. Contoh lainnya seperti menyusun materi atau informasi sesuai dengan sistem logika (menempatkan karakteristik memori jangka panjang pada satu sisi dan karakteristik jangka pendek pada sisi yang lain).

D. TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

Pada abad 21 telah terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang memandang belajar adalah pemberian S-R yang mengarah kepada perubahan perilaku. Dengan perkembangan IPTEK dan seni pada abad ini, maka sudah tidak tepat lagi untuk menerapkan proses pembelajaran yang membuat ketergantungan peserta didik kepada pendidik atau guru. Maka muncullah pandangan baru yang disebut teori belajar konstruktivisme yang memandang bahwa siswa atau murid mempunyai kemampuan dan intelektual yang berkembang karena pengalaman yang diperoleh di sekitar lingkungannya.

Teori belajar konstruktivisme memandang belajar sebagai pengetahuan baru yang dikonstruksi sendiri oleh siswa secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman

Konstruktivisme memandang bahwa belajar melibatkan anak menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang ada untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan baru secara aktif.



atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Menurut aliran konstruktivisme ini bahwa dalam proses pembelajaran belajar merupakan satu teknik yang melibatkan siswa untuk membina pengetahuan sendiri secara aktif dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka.

Sehubungan dengan hal tersebut, peran guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi dan mengadaptasi informasi, lalu mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki masing-masing. Menurut Piaget dan Vygotsky (Arend, 2004: 397) individu yang belajar menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan makna yang baru melalui interaksi sosial kemudian dikonstruksikannya. Misalnya, seorang siswa yang mempelajari matematika, bahasa, atau biologi, dia mengembangkan potensi sosialnya melalui orang lain seperti gurunya atau temannya. Hal itu dapat menjadi perkembangan aktual, artinya materi pelajaran dapat dipelajari dan dipahaminya sendiri berdasarkan interaksi tersebut.

Beberapa konsep belajar menurut aliran konstruktivisme mempunyai makna konsep umum seperti 1) siswa aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada; 2) dalam konteks pembelajaran, siswa seharusnya membina pengetahuannya sendiri ; 3) pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh siswa sendiri melalui proses saling mempengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru; 4) unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada; dan 5) ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama. Faktor ini berlaku apabila seorang siswa menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten

atau sesuai dengan pengetahuan ilmiah. Oleh karena itu, bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai kaitan dengan pengalaman siswa agar menarik minat mereka. Ciri utama aliran konstruktivisme dalam memandang pembelajaran adalah siswa diposisikan sebagai:

- 1) individu yang aktif dalam membangun pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya;
- 2) membina dirinya sendiri dalam membangun pengetahuan yang ada;
- 3) proses pembelajaran yang dialaminya merupakan proses pembinaan pengetahuan yang saling mempengaruhi antara pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan yang baru;
- 4) pengetahuan yang baru dibandingkan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya;
- 5) Untuk menarik minat siswa, maka bahan pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman siswa sebelumnya.

Guru sepatutnya memberi pertanyaan yang terbuka kepada siswa agar mereka berpikir dan membangun pengetahuan sendiri sehingga mereka mampu membangun pemikiran dan ide untuk berdiskusi dan berbagi ide sesama mereka. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus bertindak konstruktif untuk merangsang siswa membangun ide-idenya guna mendapatkan pemahaman yang lebih tinggi.

1. Tujuan Teori Belajar Konstruktivisme

Aliran teori belajar konstruktivisme ini mengandung tujuan antara lain adalah sebagai berikut: 1) membangkitkan motivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab diri sendiri; 2) berupaya mengembangkan kemampuan siswa untuk



bertanya yang muncul dari pemikirannya sendiri; 3) membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep yang lebih komprehensif; 4) berusaha mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri; dan 5) menekankan pada proses cara siswa itu belajar.

2. Ciri-Ciri Pembelajaran Secara Konstruktivisme

Ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme dapat diketahui melalui peran guru di dalam kelas, seperti berikut ini: 1) memberikan peluang kepada siswa dalam membangun pengetahuan baru dengan melibatkan siswa ke dalam dunia sebenarnya; 2) membangkitkan ide atau pertanyaan yang datang dari siswa yang digunakan sebagai bahan untuk merancang pembelajaran; 3) mendorong siswa belajar secara kooperatif dengan memperhatikan sikap dan pembawaan siswa tersebut; 4) memperhatikan temuan penelitian tentang cara siswa mempelajari sesuatu ide; 5) mendorong dan menerima berbagai usaha untuk kemandirian siswa; 6) mendorong siswa untuk banyak bertanya dan berdialog dengan guru dan sesamanya; 7) memandang bahwa belajar sebagai suatu proses yang sama pentingnya dengan hasil belajar; dan 8) mendorong siswa untuk melakukan proses inkuiri melalui eksperimen.

3. Prinsip-Prinsip Konstruktivisme

Prinsip-prinsip konstruktivisme yang diterapkan dalam proses belajar mengajar menurut Wigih Adi Wibawa (2013) adalah sebagai berikut: 1) bagaimana siswa membangun pengetahuan yang mereka peroleh; 2) guru tidak dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa melainkan dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalarnya; 3) siswa harus aktif mengkonstruksikan pengetahuan secara terus menerus yang dapat mengarahkannya kepada perubahan konsep ilmiah;

4) tugas guru sekedar membantu menyediakan sarana dan menciptakan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar; 5) guru mengutarakan masalah yang relevan dengan siswa; 6) struktur pembelajaran dibuat sekitar konsep utama yang mengandung pentingnya sebuah pertanyaan; 7) penilaian guru dilakukan berdasarkan pendapat siswa; dan 8) pengembangan kurikulum dilakukan untuk merespon pandangan siswa.

Dari beberapa prinsip di atas, ditarik satu prinsip yang dipandang sangat penting adalah guru tidak diperbolehkan memberikan pengetahuan kepada siswa semata, tetapi di sisi lain, siswa harus membangun pengetahuan di dalam dirinya sendiri. Seorang guru dapat membantu proses tersebut dengan cara mengajar yang dapat membuat suatu informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan dengan keadaan siswa. Selain daripada itu, hal itu juga dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide sendiri, dan juga dengan mengajak siswa untuk menyadari dan menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Dengan kata lain, guru dapat memberikan tangga kepada siswanya agar dapat mereka gunakan untuk mencapai tingkat penemuan.

4. Hakikat Anak Menurut Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Piaget, pengetahuan tidak diperoleh oleh seseorang secara pasif, namun melalui tindakan. Bahkan perkembangan kognitif anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan, perkembangan kognitif itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keseimbangan dan ketidakseimbangan keadaan (Poedjiadi, 1999: 61). Dari pandangan Piaget tentang tahap perkembangan kognitif anak dapat dipahami bahwa pada tahap tertentu cara maupun kemampuan anak



mengkonstruksi ilmu berbeda-beda berdasarkan kematangan intelektual anak yang berkaitan dengan lingkungan belajarnya.

Driver dan Bell (dalam Wigih Adi Wibawa. 2013) menjelaskan beberapa karakteristik teori belajar konstruktivisme sebagai berikut.

- 1) Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan.
- 2) Siswa belajar mempertimbangkan proses keterlibatannya seoptimal mungkin.
- 3) Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksi secara personal oleh siswa.
- 4) Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan penglibatan pengaturan situasi kelas.
- 5) Kurikulum bukanlah sekedar tentang sesuatu yang dipelajari, namun seperangkat pembelajaran, materi, dan sumber.

Pandangan tentang anak dari kalangan konstruktivistik yang lebih mutakhir dikembangkan dari teori belajar kognitif Piaget. Beliau menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan skemata yang dimilikinya. Belajar merupakan proses aktif untuk mengembangkan skemata sehingga pengetahuan itu saling terkait bagaikan jaring laba-laba dan bukan sekedar tersusun secara hirarkis (Hudoyo, 1998: 5). Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor internal pada diri siswa dengan faktor eksternal atau lingkungan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku.

Perkembangan intelektual terjadi melalui tahapan yang selalu terjadi dengan urutan yang sama. Maksudnya, setiap

manusia akan mengalami urutan-urutan tersebut dan dengan urutan yang sama. Tahap-tahap tersebut didefinisikan sebagai suatu cluster dari operasi mental (pengurutan, pengekalan, pengelompokan, pembuatan hipotesis dan penarikan kesimpulan) yang menunjukkan adanya tingkah laku intelektual dan gerak melalui tahapan tersebut dan dilengkapi oleh keseimbangan, proses pengembangan yang menguraikan tentang interaksi antara pengalaman (asimilasi), dan struktur kognitif yang timbul (akomodasi).

Berbeda dengan konstruktivisme kognitif ala Piaget, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vigotsky menjelaskan bahwa belajar bagi anak dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau discovery dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang (Poedjiadi, 1999: 62). Dalam penjelasan lain, Tanjung (1998: 7) mengatakan bahwa inti konstruktivis Vigotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar.

Menurut Poedjiadi (1999: 63), implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan anak adalah sebagai berikut: *Pertama*, tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme adalah menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berpikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi. *Kedua*, kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi situasi yang memungkinkan pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksi oleh siswa. Selain itu, latihan menyelesaikan masalah seringkali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisa masalah kehidupan sehari-hari. *Ketiga*, Siswa diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai dengan dirinya. Guru berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi



pengetahuan pada diri siswa. *Keempat*, siswa mempunyai kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan ilmu pengetahuan dengan temannya.

Dalam upaya mengimplementasikan teori belajar konstruktivisme, Tytler (dalam Haryanto. 2000) mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran sebagai berikut: 1) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri; 2) memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif; 3) memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru; 4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa; 5) mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka; dan 6) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Dengan kata lain, kesuksesan itu bukan disebabkan oleh kepatuhan siswa dalam melakukan refleksi terhadap apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dalam hal ini, siswa lebih diprioritaskan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

5. Kelebihan Dan Kelemahan Teori Konstruktivisme

Berikut ini adalah penjelasan tentang beberapa kelebihan Teori Konstruktivisme yang ditinjau dari beberapa aspek seperti:

a. Siswa Berpikir

Dalam proses membangun pengetahuan baru, siswa dilatih berpikir untuk mencari berbagai solusi dan alternatif dalam

menyelesaikan masalah, membangun dan memunculkan ide-ide untuk mengambil keputusan.

b. Siswa Paham

Karena guru selalu berusaha melibatkan siswa secara langsung dalam membangun pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan dapat mengaplikasikannya ke dalam semua situasi.

c. Siswa Ingat

Keterlibatan siswa secara langsung dengan aktif telah membuat mereka mampu mengingat semua konsep yang dipelajari dalam waktu yang lebih lama. Melalui pendekatan ini, kita semakin yakin bahwa siswa dapat membangun sendiri pemahaman mereka terhadap pengetahuan yang telah dipelajari. Bahkan mereka lebih merasa yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan masalah yang terdapat dalam situasi baru.

d. Siswa Memiliki Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial akan didapat oleh siswa apabila mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan guru dalam membangun pengetahuan baru.

e. Siswa Merasa Senang

Keterlibatan siswa dalam belajar secara terus menerus membuat mereka mudah memahami dan mengingat pelajaran yang mereka pelajari. Selain dari pada itu mereka juga mampu berinteraksi dengan baik dan merasa gembira dan nyaman dalam membangun pengetahuan baru.

Selain mempunyai beberapa kelebihan seperti yang telah dipaparkan terdahulu, teori belajar konstruktivisme juga mempunyai kelemahan, terutama bagaimana kemampuan dan peran guru untuk melibatkan dan menggerakkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Selain dari pada itu, keterbatasan



pengetahuan dan kompetensi pedagogik guru sangat mempengaruhi cara menghidupkan proses pembelajaran di kelas dalam membangun pengetahuan siswa.

E. TEORI BELAJAR HUMANISME

Teori belajar humanisme memandang kegiatan belajar sebagai kegiatan yang melibatkan potensi psikis yang meliputi kognitif, afektif, dan konatif. Sebagian pendidik melihat kegiatan belajar siswa hanya dari sisi kognitif tanpa menyadari bahwa aspek afektif (perasaan) dan konatif (psikomotorik) memainkan peran penting dalam proses belajar. Salah seorang tokoh teori belajar humanisme adalah *Carl Ransom Rogers* (1902-1987) yang lahir di Oak Park, Illinois, Chicago, Amerika Serikat. Rogers terkenal sebagai seorang tokoh psikologi humanis, aliran fenomenologis-eksistensial, psikolog klinis dan terapis. Ide dan konsep teorinya banyak didapatkan dalam pengalaman-pengalaman terapeutiknya yang banyak dipengaruhi oleh teori kebutuhan (*needs*) yang diperkenalkan oleh Abraham H. Maslow.

Ada beberapa individu yang tempo perkembangannya cepat tetapi iramanya tidak stabil dan arahnya tidak menentu, namun ada pula individu yang tempo perkembangannya tidak cepat tetapi irama dan arahnya jelas. Dalam kaitannya dengan proses pendidikan formal (sekolah), Slavin (1995: 70-110) mengelompokkan tahapan perkembangan anak ke dalam beberapa tahapan: (1) *early childhood*, (2) *middle childhood*, dan (3) *adolescence* dengan dimensi perkembangan yang mencakup (i) dimensi kognitif, (ii) dimensi fisik, dan (iii) dimensi sosioemosi. Tiap dimensi perkembangan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda antara tahapan perkembangan yang satu dengan yang lainnya.

F. TEORI BELAJAR GESTALT

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasir. Menurut Koffka dan Kohler, ada enam prinsip organisasi yang terpenting dalam teori gestalt yang diuraikan pada subtopic berikut ini :

1. Hubungan bentuk dan latar (*figure and ground relationship*)

Teori ini menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua, yaitu figure dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan figure dari latar belakang. Bila figure dan latar bersifat samar-samar, maka kekaburan penafsiran antara latar dan figure akan terjadi.

2. Kedekatan (*proximity*)

Unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu.

3. Kesamaan (*similarity*)

Sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.

4. Arah bersama (*common direction*)

Unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu figure atau bentuk tertentu.

5. Kesederhanaan (*simplicity*)

Seseorang cenderung menata bidang pengamatannya dalam bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan.



6. Ketertutupan (*closure*)

Orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap bahkan bersifat tertutup.

G. RINGKASAN

- 1) Teori belajar behaviorisme disebut teori belajar perilaku. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang melalui terbentuknya hubungan antara stimulus dan respon (S – R). Dalam teori ini, ada peristiwa belajar *classical conditioning*, koneksionisme, dan *operant conditioning*.
- 2) Belajar menurut teori *classical conditioning* yang dipelopori oleh Pavlov dan percobaannya terhadap seekor anjing terjadi karena adanya stimulus tidak bersyarat (UCR) disertai dengan stimulus bersyarat (CS) yang mengakibatkan terjadinya respon tak bersyarat (UCR), kemudian menjadi response bersyarat (CR) sebagai hasil belajar seseorang.
- 3) Belajar menurut Watson merupakan bagian kecil dari aliran psikologi behaviorisme yang memfokuskan pada perubahan tingkah laku positif yang dapat diamati sebagai reaksi organisme dari rangsangan luar. Hal itu menunjukkan stimulus sebagai situasi objektif dan respon sebagai situasi subjektif. Selanjutnya, proses itu mengakibatkan terjadinya pengamatan dan kesan, tingkah laku efektif, dan proses berpikir.
- 4) Belajar dalam pandangan Thorndike, dengan teori koneksionismenya dalam sebuah eksperimennya pada seekor kucing, terjadi karena adanya hubungan langsung antara situasi dan perbuatan yang disebut sebagai koneksionisme. Beliau mengamati proses belajar baik yang terjadi pada hewan maupun pada manusia. Peristiwa belajar menurut Thorndike berlangsung dalam tiga hukum, yaitu: *the law of readiness*

(kesiapan), *the law of Exercise* (hukum latihan), dan *the law of effect* (hukum pengaruh).

- 5) Skinner dalam *operant conditioning*nya membedakan dua macam response. Pertama, *respondent response* yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu kemudian menimbulkan response tetap seperti ketika seekor anjing melihat makanan lalu timbul air liurnya. Kedua, *operant Response*, yaitu: response yang timbul dan berkembang diikuti oleh perangsang tertentu. Ini disebut *reinforcing stimuli* karena kuatnya rangsangan, misalnya: gairah belajar seorang anak bertambah karena mendapat hadiah.
- 6) Dalam pemrosesan informasi, para ahli psikologi kognitif menguraikan peristiwa-peristiwa psikologi sebagai transformasi informasi dari input ke output. Informasi pada mulanya diterima oleh *reseptor*, lalu masuk ke *registor* penginderaan. Sebagian dari informasi itu ada yang masuk ke dalam memori jangka pendek (memori kerja) dan selebihnya hilang. Kapasitas memori jangka pendek itu terbatas, jadi bila informasi di dalamnya tidak diulang-ulang, memori itu akan hilang. Informasi yang diberi kode masuk ke dalam memori jangka panjang yang mempunyai kapasitas luas, maka informasi yang tersimpan akan bertahan lama dan dapat dipanggil kembali.
- 7) Pada waktu menerima informasi, *registor* penginderaan berfungsi untuk mempersepsi informasi yang diterima. Oleh karena itu persepsi merupakan kebutuhan untuk mencapai sesuatu yang mempengaruhi kecepatan indra seseorang untuk paham yang berorientasi pada pencapaian pemahaman. Jumlah input dari informasi yang diterima masuk melalui tahapan persepsi selektif, yaitu persepsi yang melibatkan seleksi terhadap sekian banyaknya jumlah masukan (input) sensorik yang datang dari lingkungan sekitarnya.



- 8) Pengorganisasian persepsi seseorang terjadi melalui prinsip-prinsip kesehatan fisik, kontinuitas, dan keserupaan (*similarity*) di antara elemen-elemen stimulusnya. Karakteristik stimulus yang mempunyai peran efektif dalam proses perincian persepsi meliputi: intensitas, pergerakan, dan pertentangan.
- 9) Dalam proses, memori yang melibatkan penangkapan sensori dan pemeliharaan kesadaran akan mentransfer informasi ke dalam memori jangka panjang. Hal itu terjadi karena adanya proses pemahaman dan mengingat dalam belajar yang menjadi bagian dari proses kognitif yang berhubungan dengan repetisi, elaborasi dan organisasi.
- 10) Aliran teori belajar konstruktivisme memandang belajar adalah pengetahuan baru yang dikonstruksi sendiri oleh siswa secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

H. LATIHAN:

Setelah anda mempelajari materi di atas silahkan jawab pertanyaan berikut:

- 1) Coba anda bedakan pengertian belajar menurut aliran psikologi behaviorisme dengan aliran psikologi kognitivisme.
- 2) Apakah yang dimaksud dengan teori *classical conditioning* dalam belajar menurut Ivan Pavlov? Coba anda berikan contoh dalam peristiwa belajar sehari-hari.
- 3) Bagaimana pandangan Watson dalam peristiwa belajar terhadap terjadinya perubahan tingkah laku positif?
- 4) Apa yang dimaksud dengan hukum belajar menurut Thorndike, dan bagaimana kedudukan ketiga hukum tersebut dalam peristiwa belajar terhadap kesuksesan dan kegagalan yang dialami seseorang dalam belajar?

- 5) Jelaskan perbedaan antara *respondent response* dan *operant response* menurut Skinner dalam proses belajar seseorang, dan berikan contoh dalam peristiwa belajar siswa.
- 6) Coba anda uraikan terjadinya pemrosesan informasi dalam belajar menurut psikologi kognitif.
- 7) Bagaimana terjadinya persepsi personal pada diri seseorang, dan kapan persepsi selektif melakukan fungsinya ketika seseorang mempersepsi informasi?
- 8) Ketika seseorang mempersepsi sesuatu, maka terjadi proses perincian yang mempunyai peran aktif dalam karakteristik stimulus. Karakteristik tersebut meliputi : intensitas, pergerakan, dan pertentangan. Coba saudara jelaskan apa yang dimaksud dengan ketiga karakteristik stimulus tersebut.
- 9) Jelaskan dengan singkat cara terjadinya proses memori pada diri seseorang ketika ia memperoleh informasi.



BAB II

TUJUAN DAN UNSUR- UNSUR DINAMIS DALAM BELAJAR

A. PENGANTAR

Pencapaian tujuan belajar tergantung kepada sampai di mana kesiapan seseorang dalam belajar dan persiapan pembelajaran. Pembelajaran dan belajar menjadi efektif, bila setelah berakhir pembelajaran siswa dapat menunjukkan kinerjanya sesuai dengan apa yang telah dirumuskan dalam tujuan khusus belajar, baik dalam pencapaian domain kognitif, domain afektif maupun psikomotor. Kegagalan belajar bila siswa tidak dapat menjangkau salah satu dari domain di atas meskipun baru dari tingkat pencapaian pada aspek yang terendah (mengingat konsep atau memahami konsep). Keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur belajar yang akan kita bahas berikut di bawah ini.

B. TUJUAN KHUSUS BAB INI:

Setelah mempelajari bab ini anda diharapkan:

- 1) dapat menggolongkan tiga domain tujuan belajar, yaitu: aspek-aspek pencapaian domain kognitif, meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, analisis, dan evaluasi, dengan sistematis. Menggolongkan aspek-aspek

pencapaian domain efektif, meliputi: menerima, merespon, menilai, mengorganisasi dan karakterisasi, secara sistematis. Menggolongkan aspek pencapaian domain psikomotor, meliputi: gerakan replek, gerakan fundamental, kemampuan persepsi, kemampuan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi bersambung, secara sistematis.

- 2) dapat menggolongkan lima unsur dinamis dalam belajar kemudian dapat: menjelaskan bagaimana cara memotivasi siswa dalam belajar, memilih bahan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, menjelaskan tentang media yang sesuai dengan unsur dinamis yang menunjang belajar siswa, menjelaskan tentang keadaan subjek belajar yang dapat menunjang belajar dan memberikan sebuah contoh.

C. PENCAPAIAN TUJUAN BELAJAR

Bloom melakukan penelitian Taksonomi (Klasifikasi Khusus) pada pencapaian tujuan belajar. Taksonomi Bloom didasarkan atas prinsip-prinsip: (1) klasifikasi objektif melambangkan perbedaan perilaku belajar; (2) taksonomi dikembangkan secara logis dan difahami secara konsisten oleh si belajar, (3) sistem klasifikasi dibuat konsisten dengan pemahaman fenomena secara psikologis dan dewasa ini, (4) taksonomi bersifat deskriptif, netral dalam rangka filsafat pendidikan. Meskipun demikian, kunci taksonomi adalah kebermaknaan pedagogis. Dengan kerangka pikiran tersebut perilaku siswa dikategorikan menjadi enam kategori utama, yang kemudian dibagi menjadi sub-kategori, dan tersusun secara hierarkis dari yang sangat sederhana ke yang sangat kompleks. Taksonomi Bloom adalah deskriptif, sedangkan taksonomi Gagne adalah preskriptif. Secara garis besar, Bloom membuat taksonomi pendidikan tentang domain kognitif sebagai berikut.



1. Taksonomi Domain Kognitif Bloom

Dalam taksonomi kognitif ini Bloom mendeskripsikan dalam domain yang meliputi 6 bagian. Pertama: *Knowledge* (Ilmu Pengetahuan), yaitu:

a. *Pengetahuan*

Pengetahuan adalah “ . . ingatan tentang hal yang spesifik dan universal, metode dan proses, ingatan tentang pola, struktur dan kedudukan. Tujuan pengetahuan mengutamakan proses mengingat secara psikologis. Pengetahuan tentang hasil spesifik dikategorikan menjadi: 1) pengetahuan tentang peristilahan, 2) pengetahuan tentang fakta-fakta spesifik, 3) pengetahuan tentang cara dan alat menghadapi hal yang spesifik, seperti pengetahuan tentang: ketentuan, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria, metodologi, prinsip dan generalisasi, teori dan struktur; 4) pengetahuan tentang hal universal dan abstraksi dalam bidang ilmu pengetahuan

Bloom juga membahas tentang *Intellectual Skills* dan Kecakapan. Kecakapan dan keterampilan mengacu pada model-model operasi yang terorganisir dan teknik-teknik umum dalam menghadapi bahan dan masalah. Tujuan kecakapan dan keterampilan mengutamakan proses mental mengorganisasi bahan pengetahuan untuk mencapai suatu tujuan khusus. Bahan pengetahuan tersebut mungkin diberikan atau diingat.

b. *Comprehension* (Pemahaman)

Hal ini merupakan tingkat pengertian yang terendah. Ini mengacu pada tipe pengertian atau kepandaian semacam pengetahuan seseorang tentang apa yang dikomunikasikan dan membuat materi atau idea tersebut berguna untuk dikomunikasikan, tanpa harus menghubungkan dengan bahan

lain atau tanpa harus melihat akibatnya secara utuh. Bagaimana pemahaman seseorang dalam hal: terjemahan, interpretasi, memperhitungkan kemungkinan

c. Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi di dalam situasi khusus dan konkrit. Abstraksi tersebut mungkin berupa bentuk idea yang umum, aturan suatu prosedur, atau metode umum. Abstraksi juga dapat berupa prinsip-prinsip teknik, idea, dan teori yang harus diingat dan diterapkan dalam kehidupan keseharian, misalnya: ketika seseorang memahami konsep berwudhu lalu diterapkan dalam kehidupan dengan menjaga kebersihan diri dan lingkungan dan berusaha hidup, karena telah menyadari arti bersih dalam tuntunan agama dan kesehatan.

d. Analisis

Kemampuan menganalisis adalah membagi-bagi suatu komunikasi ke dalam unsur-unsur atau bagian yang lebih kecil dan rinci. Analisis tersebut bertujuan memperjelas komunikasi, cara-cara mengelola akibatnya, dasar-dasar pengaturannya. Analisis dapat dikategorikan menjadi analisis elemen, analisis perhubungan, dan analisis prinsip pengorganisasian.

e. Synthesis

Tingkat synthesis adalah meletakkan elemen atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu keutuhan. Hal ini berarti memproses dengan kerja terhadap potongan, bagian, unsur dan hal lain. Tingkat synthesis ini juga mengatur dan menggabungkan unsur sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola atau struktur yang lebih jelas bila dibandingkan dengan sebelumnya. Proses ini adalah bagaimana



seseorang dapat mengkaitkan suatu unsur dengan unsur lainnya sehingga membentuk satu konsep, misalnya: terjadinya hujan disebabkan ada kaitan antara satu bagian dengan bagian yang lainnya.

f. Evaluasi

Tingkat evaluasi adalah keputusan tentang nilai bahan dan metode untuk mencapai tujuan pendidikan. Keputusan kuantitatif dan kualitatif tentang keluasan bahan dan metode yang memenuhi kriteria. Penggunaan suatu standard penilaian. Kriterianya mungkin yang diberikan oleh siswa atau pengajarnya. Keputusan dilakukan dalam arti bukti internal dan keputusan dalam arti kriteria internal.

Taksonomi yang dikembangkan oleh Bloom sejak tahun 1956 merupakan taksonomi yang paling banyak digunakan dan terkenal sebagai skema taksonomi kognitif dalam pendidikan. Walaupun ada kelemahan-kelemahannya, tetapi taksonomi tersebut mendorong para pendidik untuk memperjelas, mengklasifikasi, dan mengembangkan tujuan (objektives) dan item-item test pada bermacam-macam jenjang sekolah. Untuk lebih jelasnya, ini dapat dilihat pada bagan berikut.

Domain Kognitif



Bagan 2.1 Taksonomi Bloom Pada Aspek Kognitif

Taksonomi kognitif lain yang terkenal adalah taksonomi Guilford. Model Guilford (dalam Lafrancois, 1990) dirancang untuk melukiskan struktur intelek. Model yang non-hierarkhis ini memungkinkan untuk melukiskan faktor-faktor intelek dengan tiga varian yang unik, yang berupa operasi, isi, dan produk. Model ini diwujudkan dengan matriks tiga segi di mana (1) terdapat lima kategori operasi, berupa evaluasi, ingatan, produksi konvergen, produksi divergen, kognisi; (2) terdapat empat kategori isi berupa figural, simbolik, sematik, behavioral, dan (3) terdapat enam kategori produk berupa unit, kelas.

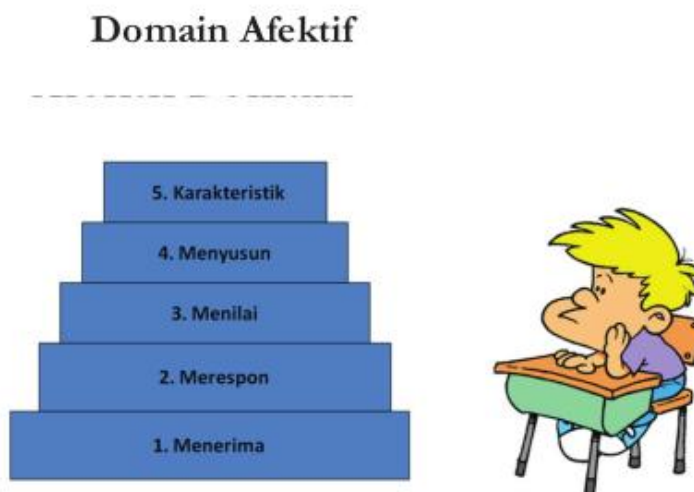
2. Taksonomi Domain Afektif Krathwohl

Semula Bloom dan kawan-kawan bermaksud melakukan klasifikasi tujuan pembelajaran (objective) yang lengkap, terdiri dari domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian Bloom tergolong sukar, dan taksonomi kognitif terselesaikan pada tahun 1956. Akan tetapi, pengembangan taksonomi afektif jauh lebih sukar dibandingkan dengan taksonomi kognitif. Kesukaran itu antara lain berupa kurang jelasnya tujuan (objective), kesukaran merumuskan prinsip pengorganisasian yang tepat, dan keraguan tentang kegunaan taksonomi tersebut bagi pendidikan. Hampir saja keinginan pembuatan taksonomi afektif dibatalkan. Berkat kegigihan Krathwohl bersama Bloom, yang kemudian ditambah dengan Masia, maka taksonomi afektif diselesaikan dan bukunya terbit pada tahun 1964.

Secara garis besar taksonomi tujuan pendidikan domain afektif menurut Krathwohl sebagai berikut. Taksonomi afektif terdiri dari lima kategori, yang secara kontinu dihubungkan oleh prinsip internalisasi. Internalisasi adalah suatu proses di mana fenomena atau nilai secara suksesif merembes menjadi bagian individu (Martin & Briggs. 1986: 77). Kelima kategori taksonomi



afektif tersebut di bawah ini.



Bagan 2.2 Taksonomi Krathwohl Pada Aspek Afektif

a. Receiving (attending) atau sikap menerima

Pada tingkatan ini siswa dirangsang tentang adanya fenomena atau stimuli tertentu, sehingga ia mau menerima atau memperhatikannya. Lalu timbul kesadaran: siswa mau menjadi sadar tentang sesuatu, bahwa ia memperhitungkan keadaan, fenomena, object, atau keadaan peristiwa. Kemauan untuk menerima: paling jelek siswa tidak aktif untuk menghindari stimuli. Paling tidak, ia mau membuat catatan tentang peristiwa dan memberikan perhatiannya. Perhatian terseleksi atau, terkendali: terdapat unsur pengendalian perhatian pada siswa, sehingga bermacam-macam stimulus diseleksi dan diperhatikan meskipun terdapat pembauran dan kompetisi stimuli.

b. Responding (memberi tanggapan)

Siswa secara aktif memperhatikan sehingga ia cukup terlibat di dalamnya atau tertarik pada obyek, fenomena, atau kegiatan, dan memperoleh kepuasan dalam keterlibatan tersebut. Hal ini terjadi, pertama: ada respon setuju dalam menanggapi: siswa

berkenan dengan fenomena, perilaku, object, dalam tingkat kepercayaan tertentu. Kedua, berkemauan dalam menanggapi: siswa “berkemauan”, dan akibatnya melakukan kegiatan secara sukarela. Ketiga, dengan rasa puas menanggapi: perilaku siswa ditambah dengan unsur perasaan puas, menanggapi secara emosional dalam arti senang, gembira, terhibur.

c. *Valuing (Memberi Penilaian)*

Perilaku pada tingkat ini dikategorikan sebagai konsisten, dan stabil, yang menunjukkan ciri adanya kepercayaan dan sikap. Siswa berperilaku dengan cukup konsisten dalam menghargai situasi sehingga ia memegang teguh nilai tertentu. Pertama, penerimaan nilai: siswa berkenaan dengan fenomena, perilaku, object, dalam tingkat kepercayaan tertentu. Kedua: kesukaan terhadap nilai: pada tingkat ini siswa tidak hanya menerima, tetapi cukup terikat pada nilai yang dikejanya, dicarinya, dan diharapkannya. Ketiga, keberjanjian melakukan: siswa berada dalam perilaku kesungguhan tingkat tinggi. Siswa terlibat nilai cukup dalam, dan ia berusaha meyakinkan orang lain tentang nilai tersebut. Pada tingkatan ini siswa dapat menerima nilai tertentu dan menunjukkan komitmennya pada nilai tersebut. Siswa dapat menunjukkan integritas dirinya terhadap nilai yang dia terima.

d. *Organization (Kemampuan mengorganisasi)*

Siswa secara suksesif menginternalisasi bermacam-macam nilai dan mengorganisasikannya dari beberapa jenis nilai yang berbeda. Siswa melakukan (1) pengorganisasian nilai menjadi suatu sistem, (2) menentukan perhubungan antar nilai, dan (3) menyatakan (menetapkan) nilai yang dominan dan merembes. Kemampuan mengorganisasi ini terbagi kepada dua, pertama:



konseptualisasi nilai: pada tingkat ini terdapat tambahan adanya abstraksi atau konseptualisasi. Hal ini memungkinkan individu untuk melihat bagaimana nilai yang sudah dimiliki berhubungan dengan nilai baru, yang akan didukungnya. Kedua, organisasi sistem nilai: tujuan yang akan dicapai agar siswa membawa suatu kompleks nilai, mungkin berbeda-beda, menjadi sesuatu hubungan yang tertata. Siswa menghubungkan antara satu nilai dengan nilai lain dan mencoba memecahkan konflik yang ada.

e. Characterization by a value or value complex

Pada tingkat internalisasi ini nilai-nilai telah memiliki tempat yang hierarkhis dalam diri individu. Nilai-nilai yang telah tersusun secara konsisten menjadi sistem yang dipegang, telah dapat mengontrol perilaku individu yang membentuk karakter siswa. Peringkat pembentukan karakter ini terbagi kepada: (1) perangkat generalisasi: perangkat generalisasi merupakan dasar orientasi yang memungkinkan individu mereduksi atau mengatur dunia yang kompleks, bertindak konsisten, dan efektif; (2) adanya karakterisasi: merupakan puncak proses internalisasi. Siswa sampai pada tingkat memiliki pandangan universal, komprehensif atau memiliki filsafat hidup. Seseorang telah mempunyai sistem nilai yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dia menampilkan gaya hidup yang jelas dan tegas. Dalam gaya hidupnya, seseorang telah dapat beradaptasi secara individu, sosial, dan emosional.

3. Taksonomi Domain Psikomotor

Rumusan-rumusan tujuan belajar mengenai domain psikomotor dikembangkan oleh Norman E. Gronlund dan R.W. de Maclay (Abbat, 1995; Dimiyati & Mujiono, 2006).

Domain Psikomotor



Bagan 2.3 Taksonomi Domain Psikomotor

Taksonomi domain psikomotor tersebut adalah meliputi:

- 1) *Gerakan-gerakan reflek*, gerakan yang melibatkan satu atau lebih dari urat syaraf, contohnya: gerakan yang berlawanan dari otot-otot.
- 2) *Gerakan-gerakan fundamental*, termasuk tujuan perilaku yang berhubungan dengan: berjalan, melompat, push up, dll. Contoh : lari 100 meter.
- 3) *Kemampuan persepsi*, menunjukkan pada proses kesadaran akan adanya perubahan setelah aktif: melihat, mendengar, menyentuh, merasa, mencium, dan gerak dari urat syaraf, contohnya: melihat, mendengar, mencium. Cuma gerakan indra.
- 4) *Kemampuan fisik*, berhubungan dengan kekuatan, fleksibel, dan reaksi-respons, Contoh : dapat 5 sampai 10 kali Sit Ups.
- 5) *Gerakan terampil*, seperti permainan, olahraga, menari, melukis, contohnya : menari dari langkah dasar sampai balet.
- 6) *Komunikasi yang bersambung*, hubungan dari ekspresi gerakan



2

melalui wajah, postur tubuh, gerakan kreatif, contoh: mendemonstrasikan suatu bagian dalam permainan sirkus, pantonim.

4. Tujuan Belajar Sebagai Pembentukan Nilai dan Sikap

Dalam pembentukan pemahaman seseorang terhadap hal penting yang dipelajari termasuk bagian tujuan belajar, misalnya mempelajari dunia lengkap dengan isinya sangat penting bagi siswa yang sedang mempelajarinya. Pemahaman siswa tentang dunia dengan segala isinya tidak saja merupakan kepuasan bagi mereka, melainkan mereka juga dapat menempatkan diri pada posisi yang strategik dalam arti dia mempunyai peta dunia untuk mengetahui di mana posisi dia berada dan apa yang harus dilakukan atau yang tidak perlu dilakukan.

Terjadinya peristiwa atau kejadian yang konflik atau benturan di dunia disebabkan hal yang harus dipahami atau tidak ada pemahaman bersama sehingga menimbulkan kurang percaya, saling mencurigai. Itulah sebabnya, pemahaman terhadap apa yang dipelajari dalam pembelajaran dapat memberi makna dan manfaat pada diri seseorang dan lingkungan di mana dia berada.

Bagaimana siswa belajar memahami orang lain (*understanding others*) berarti dia dapat melihat orang lain dengan kaca mata yang objektif tidak semata hanya mengukur dari perspektif dirinya sendiri. Dia mencoba melihat orang lain dari perspektif orang yang dipandangnya. Dengan demikian, dia melihat dan mengenal apa yang dirasakan orang lain, dapat berintegrasi dan menyesuaikan diri dengan memahami orang lain secara realistis tidak dari persepsinya sendiri.

Dengan belajar memahami orang lain dapat meningkatkan rasa empati, solidaritas, toleransi dalam kebaikan, dan tidak

mudah merasa risau, ketika orang sekitarnya berbeda dengan dirinya. Diapun menyadari tidak memaksakan diri harus seperti orang lain yang memang berbeda tetapi siap menerima kenyataan seperti apa adanya, dan tidak menuntut orang lain harus seperti dirinya. Maknanya, seseorang yang demikian sudah dapat beradaptasi di mana dia berada dan telah kuat memegang prinsip sehingga tidak mudah terpengaruh tetapi tetap menghargai orang di sekitarnya. Dia dapat melihat dirinya sendiri. Oleh karena itu, makna pemahaman sangat penting sekali bagi kehidupan seseorang dan merupakan kontribusi bagi kesuksesan hidupnya dalam memegang nilai yang menjadi falsafah hidupnya. Tahap ini merupakan perwujudan aktualisasi diri menurut Maslow dan usaha pembentukan karakter yang menunjukkan sikap hidupnya.

5. Tujuan Belajar Sebagai Pembentukan Keterampilan Personal-sosial dan Kognitif - Instrumental

Kita menyadari bahwa setiap siswa mempunyai karakteristik dan sikap yang berbeda dengan siswa lainnya (Dimiyati & Mujiono, 2006; Naga Dali, 2005). Ini juga terlihat dalam belajar, siswa mempunyai gaya dan ciri khas masing-masing. Siswa juga memiliki keterampilan personal masing-masing atau kecerdasan ganda yang berbeda dengan lainnya. Keterampilan ini memang harus dimotivasi atau dikembangkan melalui pembelajaran agar mereka dapat berkembang secara optimal **sesuai dengan** khas **yang ada pada diri mereka.**

Pembelajaran berusaha mengembangkan keterampilan personal dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa sehingga potensi keterampilan personal siswa menjadikan mereka sebagai pribadi yang utuh sebagai makhluk individual. Demikian juga keterampilan sosial siswa yang berkembang menghantarkan kepada urgensi dalam beradaptasi, berintegrasi dan berinteraksi



di lingkungan mereka berada dengan lainnya dengan baik dan kondusif sebagai makhluk sosial yang saling membaaur untuk menciptakan masyarakat yang harmonis.

Keterampilan personal siswa adalah potensi bawaan yang berintegrasi dengan lingkungan pergaulan yang membentuk keterampilan sosial yang mengkomunikasikan dengan lingkungan sosialnya sehingga dapat saling memahami satu dengan lainnya. Keterampilan kognitif yang dimiliki siswa dapat berkembang untuk menimba pengetahuan dan pengalaman sebanyak-banyaknya yang dapat menjadikan siswa berwawasan dan meningkatkan harkat dan martabat diri sehingga belajar merupakan suatu kebutuhan secara terus menerus. Ini sesuai dengan sunnah Rasulullah SAW bahwa belajar dari buaian sampai ke liang lahat artinya proses untuk mengembangkan diri tiada batas sebagai makhluk *long life learning*.

Adapun keterampilan instrumental pada diri siswa adalah untuk mengarahkan mereka kepada usaha sadar pada pembangunan diri, masyarakat dan lingkungannya agar mengambil bagian aktif berbuat dan berdedikasi. Keterampilan ini adalah sebagai langkah konkrit dalam membangun dan berperan serta untuk pengabdian kepada Tuhanya, dirinya, masyarakat dan bangsa.

D. UNSUR DINAMIS DALAM BELAJAR

Unsur-unsur dinamis yang diidentifikasi dalam memacu kedinamisan belajar berhubungan dengan :

1. Memotivasi siswa dalam belajar

Peranan motivasi sangat penting dalam kehidupan seseorang dan khususnya dalam pendidikan, maka untuk

memotivasi siswa belajar merupakan pendorong bagi perbuatan seseorang. Mengapa seseorang mampu berbuat demikian, karena ada faktor pendorong, yaitu stimulus yang menarik siswa untuk berbuat. Memotivasi anak didik, selain menjauhkan sugesti yang negatif, dilarang oleh agama dan moral bangsa, yang lebih penting membina pribadi anak didik (siswa) agar dalam dirinya terbentuk motif-motif mulia, luhur, dan dapat diterima masyarakat.

Usaha guru yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengatur dan menyediakan situasi-situasi yang memungkinkan timbulnya kompetisi sehat dalam belajar antar anak didik atau siswa. Membangun *self-competition* dengan jalan membangkitkan perasaan puas atau lega terhadap hasil belajar yang dicapai. Kita membiasakan anak mendiskusikan pendapat atau cita-cita masing-masing yang dapat membangkitkan motif-motif baik pada anak. Sebagai contoh konkrit, motivasi intrinsik yang timbul dari diri siswa adalah lebih baik pada mereka dan dapat mengembangkan kapasitas kooperatifnya.

2. Memilih bahan belajar

Kitacoba mengulas tentang beberapa data untuk menyatakan bahwa pilihan siswa terhadap tugas-tugas belajar tidak berhubungan dengan performa siswa yang lebih baik. Dalam hal ini siswa dapat diberi model-model eksplisit yang harus diikuti ataupun siswa dapat menyusun model-model (contoh-contoh) menurut mereka sendiri. Namun siswa-siswa yang membentuk model sendiri akan mempunyai minat terhadap tugas lebih besar. Kita dapat memastikan bahwa banyak siswa (khususnya siswa-siswa sekolah dasar) yang memerlukan struktur dan mereka akan memperoleh keuntungan dari struktur-struktur tugas baik yang berkonsekuensi jangka panjang maupun jangka pendek. Ketepatan tugas-tugas belajar (tugas-tugas yang



menggambarkan *skill-skill* siswa dan tugas-tugas yang dapat dikerjakan siswa) adalah lebih penting dibandingkan dengan tugas-tugas hasil pilihan siswa sendiri yang belum tentu tepat.

Namun dengan mengasumsikan bahwa tugas-tugas belajar pilihan guru mungkin juga tepat (dalam masalah kurikulum dan pengembangan), maka tugas-tugas belajar pilihan siswa mungkin mempunyai beberapa efek-efek yang penting pada proses belajar siswa. Fisker, Blacwell, Garcia dan Greene (Lefrancois, 1990; Dimiyati & Mujiono, 2006) melakukan suatu penelitian dengan mengajar siswa dari keluarga ekonomi lemah kelas empat dan lima dengan *skill* aritmatik dasar melalui penggunaan pengajaran yang dibantu dengan komputer (CAI).

Program yang digunakan dalam penelitian yang menyajikan *skill-skill* dasar aritmatika ini disusun dalam 14 type masalah (strands) masing strand mempunyai soal yang bervariasi tingkat kesulitannya. (dari tingkat pertama 1,0 sampai tingkat ketujuh 7,5). Siswa diijinkan untuk memilih soal-soal yang akan dikerjakan dengan program (A1 dan dengan waktu yang mereka perlukan untuk menyelesaikan soal-soal tersebut). Pertama-tama siswa disuruh mengerjakan soal-soal pilihan mereka pada kelompok soal yang mudah (tingkat kesulitan 1,0) dengan harapan keberhasilan pengerjaan tugas yang pertama akan mengurangi kecemasan atau ketakutan mereka pada tugas.

Kelompok kontrol juga mulai dari tugas atau soal-soal yang paling mudah (1,0). Mereka bekerja dalam waktu 15 menit untuk mengerjakan soal-soal yang telah dikelompokkan.

Apakah hasilnya? Pertama-tama kelompok kontrol lebih banyak mengerjakan soal-soal dengan komputer bila dibandingkan dengan kelompok pilihan. Alasannya adalah karena kelompok kontrol cenderung lebih banyak mengerjakan tugas-tugas/soal-soal pada tingkat yang lebih rendah kesulitannya dan cenderung mempunyai jawaban benar saja memungkinkan dikerjakan dengan cepat serta memberikan kesempatan untuk mengerjakan lebih banyak soal.

Namun jika siswa-siswa dari kelompok kontrol dan kelompok siswa yang memilih sendiri soal-soal/tugas-tugas, maka siswa dari kelompok kontrol masih akan dapat mengerjakan soal lebih banyak.

Seseorang akan memprediksikan dari theory Hunt (Abbat, F.R. 1995) tentang kesesuaian kognitif bahwa pelaksanaan tugas akan dapat mencapai tingkat yang paling tinggi jika siswa mengerjakan soal-soal yang sesuai dengan tingkat prestasi mereka. Para peneliti menyatakan bahwa untuk mendapatkan stimulasi yang optimal dengan cara menyesuaikan antara skill dan kesulitan suatu soal adalah lebih umum pada siswa-siswa yang memilih soal atau tugas-tugas mereka sendiri bila dibandingkan dengan yang lainnya. Namun seperti yang telah ditunjukkan oleh Maslow dan ahli teori yang lainnya, siswa cenderung untuk mencari stimulus kognitif jika kebutuhan-kebutuhan yang lain tidak dapat terpenuhi. Kita meyakini bahwa beberapa siswa tidak mempersepsikan tugas sebagai suatu kesempatan untuk mengetes kemampuannya, namun mereka cuma ingin menjalani apa-apa yang ditentukan oleh rencana pengajaran secepat mungkin, selalu tampak baik, menghindari kegagalan dan sebagainya. Jelas bahwa siswa-siswa yang berada pada kondisi pemilihan tugas-tugas pribadi tidak akan melaksanakan sebagian tugas yang sesuai dengan skill-skill kognitif mereka. Kita kembali dapat melihat bahwa pengharusan pengerjaan tugas-tugas tidak akan selalu akan memberikan produktivitas kerja yang lebih besar (pengerjaan soal lebih banyak, persentase kebenaran jawaban, dsb) dalam waktu singkat.

3. Media yang Sesuai Dalam Pembelajaran

Media intruksional tidak saja memberikan pengalaman konkrit pada siswa, melainkan menolong siswa mengintegras-



kan pengalaman-pengalaman terdahulu. Misalnya bagaimana melihat aspek-aspek yang dilakukan petani berladang secara tradisional sehingga menghasilkan panen, mulai dari mencangkul, meratakan tanah, menanam, sampai menuai. Siswa mengintegrasikan semua pengalaman tersebut dalam satu pengertian umum tentang apa yang dimaksud dengan berladang.

Pada anak-anak zaman modern, media TV dan film mendapat pengalaman-pengalaman lebih awal dibanding anak-anak zaman dahulu dengan pembelajaran yang bersahaja dan kurang fasilitas. Pengalaman yang diperoleh siswa membantu mereka melakukan perbedaan dari cara berpikir, berinisiatif, serta *creative and critical thinking*. Guru melakukan seleksi bahwa perbedaan itu bukan hal yang tepat untuk dicapai. Tetapi perbedaan tersebut berlangsung atas dasar yang sehat sehingga guru membantu siswa mengintegrasikan pengalaman yang diperoleh menjadi bermakna melalui penggunaan media. Dalam pembelajaran, media yang digunakan harus selektif dalam berbagai ragam situasi belajar mengajar. Media yang sesuai dengan situasi belajar memberi pertolongan yang lebih baik untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya dengan menggunakan sumber belajar di sekitar sebagai media pembelajar yang relevan. Oleh karena, media pembelajaran yang diusahakan oleh guru dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Sujana & Rivai, 2010). Alasan media dapat meningkatkan hasil belajar adalah: 1) media akan menarik perhatian siswa dalam belajar seperti yang dicontohkan di atas; 2) media dapat memperjelas makna bahan pembelajaran sehingga siswa mudah memahaminya; 3) media membantu guru menggunakan berbagai metode mengajar yang bervariasi sehingga guru dan siswa sama-sama aktif; dan 4) penggunaan

media mendorong siswa melakukan banyak kegiatan belajar sehingga merangsang strategi kognitif dan emosionalnya yang meningkatkan perolehan belajar.

4. Suasana yang menyenangkan

wajarlah jika anak menerima rasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihormati dan dihargai. Suasana dapat dirasakan oleh siswa dengan cara: pertama, tujuan yang disukai. Tujuan yang disukai dan disenangi oleh siswa merupakan motivasi yang selalu mempunyai tujuan. Kalau tujuan itu berarti dan berharga bagi siswa, mereka akan berusaha untuk mencapainya. Guru harus berusaha. Agar siswa jelas mempunyai tujuan setiap pembelajaran. Tujuan yang menarik bagi siswa merupakan motivasi yang terbaik. Kedua, berupa petunjuk-petunjuk singkat, yaitu: 1) usahakan agar tujuan pelajaran jelas dan menarik, makin jelas tujuan makin kuat motivasi; 2) guru sendiri harus antusias terhadap pelajaran yang diberikan; 3) ciptakan suasana yang menyenangkan, senyuman yang menggembirakan suasana; 4) usahakan agar siswa turut serta dalam pelajaran dan kegiatan pembelajaran; 5) usahakan pelajaran dikaitkan dengan kebutuhan siswa agar selalu menarik perhatian.

5. Kondisi subjek

Kondisi subjek atau siswa yang belajar pada saat menghadapi pelajaran sangat mempengaruhi keaktifan dan motivasi belajar, sesuai dengan hukum kesiapan menurut Thorndike. Apakah siswa siap lahir batin menghadapi pelajaran akan menunjukkan keberhasilan atau kegagalan dalam belajar. Keadaan siswa yang tidak sehat tentu merasa lemah dalam belajar, sehingga aktivitas mereka dalam belajar kurang mendukung dan tidak berfungsi sebagai mana adanya, seperti untuk mempersepsi, mengingat



dan berpikiran yang tenang. Karena proses belajar melibatkan segenap aktivitas fisik dan psikhis siswa.

F. RINGKASAN

- 1) Pencapaian tujuan belajar meliputi domain kognitif dengan aspek yang terendah sampai tingkat tinggi menurut taksonomi Bloom, yaitu: aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis sintesis, dan evaluasi. Tujuan belajar yang berhubungan dengan pencapaian domain afektif meliputi aspek terendah sampai tingkat tinggi menurut taksonomi Krathwoll, yaitu: merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakteristik. Adapun pencapaian tujuan belajar yang berhubungan dengan domain psikomotor, dari tingkat terendah sampai tingkat tinggi menurut taksonomi Grroundlond, yaitu aspek gerakan-gerakan reflek, gerakan-gerakan fundamental, kemampuan mempersepsi, kemampuan fisik, gerakan-gerakan terampil, dan komunikasi yang bersambung.
- 2) Pencapaian tujuan belajar dapat ditunjukkan pada kata kerja operasional setiap aspek dari tiap domain yang dirumuskan dalam tujuan khusus pembelajaran, atau jika siswa telah menunjukkan kerja sesuai dengan tahapan Tujuan Khusus Pembelajaran atau Kompetensi Dasar (KD).
- 3) Pencapaian tujuan belajar juga erat hubungannya dengan unsur dinamis yang menggerakkan siswa belajar, seperti memotivasi siswa, tugas atau pelajaran yang dipilih, media yang sesuai, suasana belajar, dan kondisi subjek yang belajar.

G. LATIHAN:

- 1) Sebutkan domain apa saja menurut anda yang dapat dicapai dalam belajar?
- 4) Coba anda jelaskan tentang aspek pencapaian domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor, serta berikan contoh masing-masing dalam pencapaian tujuan belajar.
- 5) Untuk kinerja apa saja yang dapat diperoleh dalam pencapaian tujuan belajar dari domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor
- 6) Mengapa seseorang dalam belajar dapat mencapai tujuan belajar yang membentuk keterampilan kognitif, sikap bahkan keterampilan personal dan sosial?, berikan contoh konkrit dalam pencapaian tersebut. Dan berikan alasan anda seandainya hal tersebut tidak terpenuhi.
- 7) Jelaskan pentingnya unsur-unsur dinamis dalam belajar untuk menunjang tujuan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbat, F.R. 1995. *Teaching for Better Learning*. World Health Organisation.
- Dimiyati & Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sujana, Nana & Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.





BAB III

KONSEP PEMBELAJARAN

A. KONSEP PEMBELAJARAN PSIKOLOGI PERILAKU (BEHAVIOR)

1. Hubungan Antara Stimulus dan Respon

Para penganut teori perilaku berpandangan bahwa konsep belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon. Perbedaan utama antara konsep belajar perilaku dan konsep belajar lainnya adalah seorang anak belajar memberikan satu respon terhadap sejumlah stimulus yang berbeda. Dia tidak memberikan respon pada satu stimulus. Stimulus itu mempunyai satu atau lebih dari atribut yang sama. Tugas anak adalah mengasosiasikan satu respon dengan atribut yang sama pada stimulus itu.

Langkah pertama dalam membentuk suatu konsep ialah untuk mengasosiasikan respond (R) dengan stimulus (S1). Setelah itu, sang anak dihubungkan dengan stimulus yang ke dua(S2), Jika S2 mempunyai atribut yang mirip dengan S1. maka R dapat terjadi. Jika hubungan S2 - R1 diberi penguatan (*reinforcement*), maka hubungan itu akan diperkuat melalui asosiasi sejumlah stimulus yang mempunyai atribut yang sama

dengan yang terdapat pada S1. Dengan demikian, anak tersebut akan belajar berdasarkan respon yang sama, dan ini dianggap merupakan bukti terjadinya perolehan konsep.

Bagi para pengikut teori perilaku, konsep belajar melibatkan perubahan-perubahan kuantitatif yang terdiri atas: 1) penambahan banyaknya stimulus pada suatu respon yang sudah dipelajari, atau 2) peningkatan jumlah berbagai hubungan S-R.

Para penganut teori perilaku menekankan aspek-aspek yang dapat diamati dari situasi sebagai faktor penting dalam konsep belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa konsep belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti berikut ini:

- 1) Pola penguatan dan umpan balik dengan menghadapkan subjek pada contoh suatu konsep tanpa memberikan umpan balik akan memberikan sedikit pengaruh pada penampilan seseorang.
- 2) Jumlah contoh positif dan negatif. Beberapa studi menunjukkan bahwa konsep lebih cepat dipelajari daripada contoh positif. Oleh karena itu, guru harus memberikan contoh-contoh dari sebuah konsep kepada siswanya. Suatu konsep akan menjadi tajam jika contoh yang diberikan itu tidak memiliki atribut yang relevan.
- 3) Jumlah atribut sangat menentukan kemudahan atau kesulitan mempelajari sebuah konsep. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak atribut yang relevan dimiliki oleh sebuah konsep, maka semakin sulit konsep itu dipelajari.

2. Penguatan (Reinforcement)

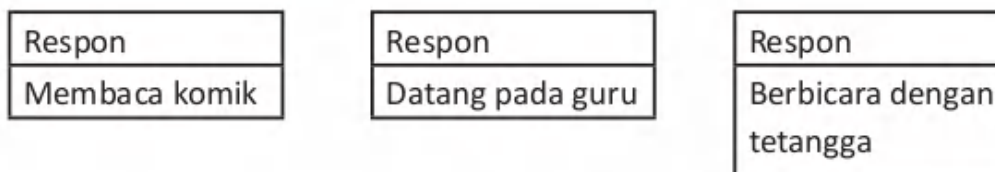
Skinner menyatakan bahwa ada perbedaan antara dua istilah yang berhubungan: yaitu penguat (*reinforcer*) dan penguatan (*reinforcement*). Penguat adalah suatu benda yang disebut Skinner sebagai suatu stimulus. Sedangkan penguatan



adalah merupakan suatu efek dari stimulus tersebut (Lefrancois, 1990). Contohnya, peraturan dapat disebut sebagai penguat karena peraturan tersebut dapat berfungsi sebagai stimulus untuk menguatkan. Namun peraturan itu bukan sebagai *reinforcement* walaupun pengaruhnya pada seseorang mungkin dapat berfungsi sebagai penguatan.

Meskipun *reinforcement* dapat didefinisikan dalam beberapa cara yang berbeda (Skinner dalam Lefrancois, 1995), definisi yang dapat diterima secara lebih luas adalah *reinforcement* sebagai stimulus yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya respon. Definisi tersebut memperjelas bahwa dampak dari suatu stimuluslah yang dapat menunjukkan apakah suatu *reinforcement* itu dapat memberikan penguatan atau tidak. Dengan demikian, situasi tertentu mungkin dapat memberikan penguatan pada seseorang atau merugikan orang yang lain. Misalnya, siswa kelas satu Sekolah Dasar mungkin akan merasa senang dan bahagia bila diberi bintang emas sebagai hadiah dari pekerjaannya yang baik. Akan tetapi, jika bintang emas itu diberikan kepada seorang mahasiswa di Perguruan Tinggi oleh seorang professor, mungkin orang lain akan menganggap professor itu sebagai orang aneh. Jadi pemberian yang bertujuan sebagai penguatan harus memperhatikan situasi dan kondisi siswa yang bersangkutan.

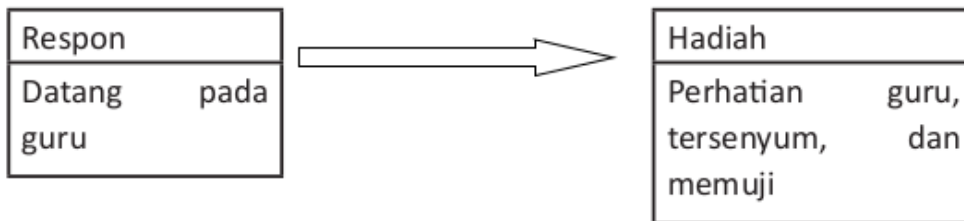
Skinner membedakan dua jenis penguatan, yaitu penguat positif dan penguat negatif sebagaimana terlihat pada bagan 1 berikut ini:



Bagan: 1 Sebelum *conditioning* konteks stimulus: ruang kelas

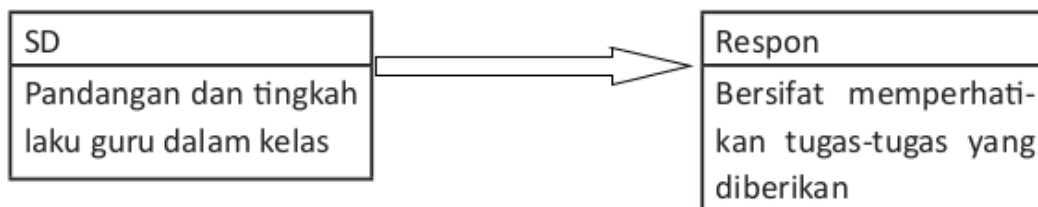
Berbagai macam respon dipilih dalam konteks stimulus tertentu.

Proses conditioning kontek stimulus: ruang kelas



Bagan 2: Setelah conditioning konteks stimulus: ruang kelas

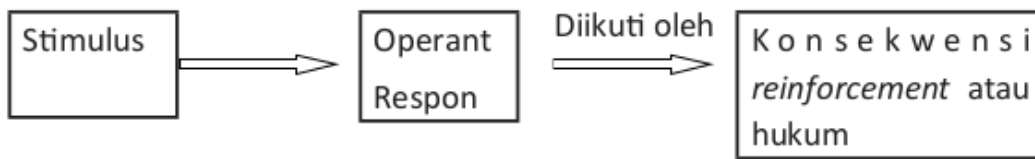
Satu respon dikuatkan secara sistematis setelah *conditioning* kontek stimulus: ruang kelas



Bagan 3: Respon Setelah *conditioning* konteks stimulus: ruang kelas

Suatu respon akan lebih sering muncul jika diberi penguat (*reinforcement*). Adapun stimulus yang disertai dengan pemberian hadiah dapat mengontrol respon-respon yang ada sebagai *Operant Conditioning* dalam kelas. Perhatikan bahwa respon dalam *Operant Conditioning* tidak seperti *classical Conditioning*. Respon dalam *Operant Conditioning* cenderung terjadi dengan sendirinya dan bukan dihasilkan oleh satu stimulus. Dalam contoh berikut ini ada tugas-tugas yang seharusnya dilakukan namun tidak dilakukan. Penguatan dilakukan berdasarkan frekuensi pelaksanaan tugas yang ada.





Bagan 4: *Operant Conditioning* disertai efek

Tabel 3: 1 Contoh *Operant Conditioning* dalam pembelajaran di kelas

Ujian fisika diumumkan	Siswa belajar dengan rajin	Reinforcement positif siswa mendapatkan nilai "A"	Siswa cenderung untuk belajar seperti itu lagi
Guru menolak jawaban yang salah	Siswa hanya menjawab jika dia yakin jawabannya "benar"	Reinforcement negatif siswa tidak dipersalahkan	Siswa cenderung untuk menjawab jika dia yakin jawabannya "benar"
Guru berceramah	Siswa berbicara sendiri dengan teman sebelahnya	Hukuman: Guru mengeluarkan siswa dari kelas.	Siswa cenderung tidak berbicara pada saat guru menerangkan
Guru berjanji untuk mengajak piknik jika siswa mau berbuat yang baik	Siswa bertingkah laku buruk	Hukuman : Penundaan piknik	Siswa cenderung untuk tidak bertingkah buruk sebelum piknik dilaksanakan



Perhatikan dua contoh pertama, yaitu penguatan positif dan negatif, secara berturut-turut. Kedua contoh tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemungkinan terjadinya respon. Adapun dua contoh terakhir berupa hukuman dimaksudkan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya respon. Selain daripada itu, perhatikan juga bahwa guru dapat melakukan suatu penguatan untuk merubah suatu tingkah laku siswa.

Masing-masing penguatan di atas dapat digunakan secara primer maupun tergeneralisasi. Penguat primer adalah stimulus yang dapat memperkuat tanpa memerlukan proses belajar. Biasanya hal ini berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan yang tidak dipelajari, misalnya hal-hal yang berhubungan dengan makanan. Dalam hal ini, seseorang tidak perlu belajar bahwa makan itu adalah hal baik. Adapun penguat yang tergeneralisasi adalah stimulus yang bersifat netral sebelumnya. Penguat ini muncul melalui pengulangan-pengulangan yang disertai oleh penguat yang ada dalam berbagai situasi, sehingga pada akhirnya dapat menguatkan berbagai macam tingkah laku. Prestasi dan keberhasilan menjadi contoh-contoh penguat tergeneralisasi yang hebat dan ekstrim.

Penguat dapat bersifat positif maupun negatif. Penguat yang positif adalah suatu stimulus yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya respon jika penguat ini diberikan pada situasi tersebut. Penguat yang negatif mempunyai efek yang sama namun cenderung untuk dibuang atau dihindari. Dalam eksperimen Skinners terdahulu, makanan menjadi penguat yang positif sebagaimana juga percobaan tentang seekor tikus dengan sebuah lampu.



3. Penguatan dan Hukuman dalam Kelas

Ada dua bentuk penguatan yang dilakukan oleh seorang guru di kelas. Salah satunya adalah pemberian stimulus yang menyenangkan yang disebut penguatan positif seperti pemberian hadiah dan yang lainnya adalah penghapusan stimulus yang tidak menyenangkan yang disebut penguatan negatif.

Dalam hal yang serupa, terdapat dua jenis hukuman yang masing-masing mempunyai sifat kebalikan dari penguatan. Pada satu sisi, hukuman yang terjadi ketika ada stimulus yang menyenangkan cenderung akan dibuang. Di sisi lain, hukuman itu perlu diadakan jika situasi di tempat terjadinya stimulus yang menyenangkan itu sudah dikenal.

a). Penguatan Positif

Sangat banyak contoh tentang penguatan positif ditemukan dalam kelas seperti seorang guru yang tersenyum kepada siswanya, mengatakan sesuatu yang menyenangkan siswanya, membantu siswa menyelesaikan proyek atau pekerjaan khususnya, atau menceritakan kepandaian siswa pada ibunya dan lain sebagainya. Semua contoh-contoh tersebut dapat dijadikan penguatan positif yang dilakukan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

b). Penguatan Negatif

Adapun contoh-contoh penguatan negatif dapat ditemukan dalam bentuk seperti pemberian hukuman oleh seorang guru kepada siswanya, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit, tidak memberikan perhatian, marah orang tua terhadap anaknya, atau hal-hal yang tidak menyenangkan hati siswa. Tingkah laku negatif tertentu seringkali merupakan akibat dari menggunakan *negative reinforcement* (penguatan negatif) yang terlalu banyak.

Hukuman I. Tipe dari hukuman ini meliputi penyajian stimulus yang tidak menyenangkan, biasanya dilakukan sebagai usaha untuk menghilangkan tingkah laku yang tidak diinginkan. Salah satu contohnya seperti tertera dalam tabel 3:2.

Tabel 3: 2 Penguatan Dan Hukuman

Efek-efek stimulus	Menyenangkan	Tidak menyenangkan
Diberikan pada suatu situasi	Penguatan positif Lovella diberi jelly karena hasil kerjanya yang baik.	Hukuman I (hukuman) Hidung Lovella dipijit karena hasil kerjanya jelek.
Dihilangkan dari situasi yang ada	Hukuman : (penalty) Jelly Lovella diambil kembali karena kerjanya jelek.	Penguatan negative (relief) Pijitan di hidung Lovella dilepaskan karena dia berkata "maaf"

Hukuman II (Penalty). Tipe kedua dari hukuman ini berupa penghilangan stimulus yang menyenangkan. Contoh umum yang sering dilakukan oleh guru adalah menahan siswa untuk tidak pulang setelah pelajaran usai. Menahan siswa untuk tidak pulang (stimulus yang tidak menyenangkan) adalah termasuk jenis hukuman.



Tabel 3: 3 Daftar Hukuman di Sekolah

No.	Beberapa Aturan Sekolah	Berat hukuman
1.	Siswa laki-laki dan perempuan bermain bersama-sama	4
2.	Berkelahi	5
3.	Bermain kartu di sekolah	4
4.	Memanjat pohon lebih dari tiga kali	1
5.	Berbohong	7
6.	Mengejek/memanggil dengan nama ejekan terhadap anak lain	4
7.	Mengganggu siswa perempuan	10
8.	Meminum minuman terlarang	8
9.	Berkuku panjang	2
10.	Siswa perempuan pergi ke siswa laki-laki	2
11.	Berkelahi	4
12.	Melempar-melempar sesuatu dengan benda keras	4
13.	Meninggalkan sekolah tanpa ijin	1
14.	Melangar peraturan sekolah	7

c). Pengaruh Penguatan dan Hukuman

Penguatan dapat meningkatkan belajar seseorang, dengan demikian tingkah laku manusia atau hewan dapat dikontrol melalui penggunaan penguatan yang tepat. Seperti apa yang telah dikemukakan oleh Thorndike bahwa sesuatu yang menyenangkan cenderung lebih mudah membekas daripada yang tidak menyenangkan atau menyakitkan, bahkan yang tidak menyenangkan itu cenderung cepat menghilang.

Ada beberapa penolakan dari kaum humanitarian yang menyatakan bahwa hukuman adalah alat yang tidak tepat untuk mengontrol tingkah laku. Hal ini memang jelas bahwa hukuman tidak dapat mengilustrasikan tingkah laku yang diinginkan. Hukuman hanya diarahkan untuk menarik perhatian pada respon-respon yang diharapkan. Hukuman mengarah pada usaha penurunan tingkah laku sedangkan *negative reinforcement* sebagaimana juga *positive reinforcement* mengarah pada peningkatan kemungkinan terjadinya respon. Hal ini sangat tidak berguna dalam proses pembelajaran. Penolakan yang kedua didasarkan pada alasan bahwa hukuman kadang-kadang diikuti oleh sisi-sisi emosional yang tidak diharapkan dan lebih sering dipengaruhi oleh sang pemberi hukuman daripada faktor tingkah laku dari orang yang dihukum. Dengan kata lain, perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pemberian hukuman kadang-kadang dilupakan, walaupun kadang-kadang dilaksanakan juga sekalipun bersifat temporer.

Hukuman mengarah pada usaha penurunan tingkah laku sedangkan *negative reinforcement* seperti juga *positive reinforcement* mengarah pada peningkatan kemungkinan terjadinya respon.

s

Penolakan terhadap pelaksanaan hukuman yang paling akhir masalah pratikal. Pelaksanaan hukuman kadang-kadang tidak berguna sama sekali. Sears, Maccoby dan Lewin (dalam Lefrancois, 1995) melaporkan bahwa orang tua yang suka menghukum anaknya karena anak tersebut terlalu agresif



2

cenderung mempunyai anak-anak yang lebih agresif (nakal). Seorang ibu yang suka menghukum anaknya agar sang anak dapat kencing sendiri di toilet, anak-anak tersebut cenderung akan sering kencing di tempat tidurnya.

d. Control Aversif

Harus diingat bahwa *negative reinforcement* dan hukuman mendeskripsikan dua situasi yang sangat berbeda. Keduanya sering membingungkan dan sulit untuk dibedakan karena biasanya masing-masing meliputi dan melibatkan stimulus yang tidak menyenangkan (*noxious*). Hukuman mengarah pada usaha penurunan tingkah laku sedangkan *negative reinforcement* seperti juga *positif reinforcement* mengarah pada peningkatan kemungkinan terjadinya respon. Seorang anak dapat didorong untuk berbicara dan berkata “silahkan” dan “terima kasih” (*positive reinforcement*).

Kontrol aversif pada tingkah laku mungkin akan menyebabkan terjadinya sesuatu efek yang tidak diinginkan.

Di sisi lain, seorang anak dapat dipukul atau diancam untuk dipukul jika ia mengabaikan perkataan “silahkan” dan “terima kasih.” Akan tetapi hukuman tersebut tidak jadi diberikan jika ia dapat melakukan tingkah laku yang sesuai dengan standar guru tersebut. Walaupun tampaknya janggal, *negative reinforcement* sering digunakan sebagai alat kontrol di sekolah, rumah, mesjid, dan gereja yang digunakan sebagai hukuman. Metode kontrol *aversif* ini (kebalikan kontrol positif) sangat sering digunakan dalam dunia religi. Hal tersebut digunakan seperti penggunaan

sistem yuridis (hukum) yang cenderung memberikan hukuman dari pada memberikan hadiah. Hadiah jarang diberikan untuk suatu kebaikan, namun hukuman segera diberikan jika terdapat tindakan kriminalitas.

Selanjutnya adalah masalah penguatan atau *reinforcement*, yang terdiri dari *negative reinforcement* dan *positive reinforcement*. Sebagai contoh, tatkala saya mengerjakan hal-hal yang “baik” dalam kehidupan saya seperti mencari nafkah makanan atau mencari kekuasaan, harga diri, kehangatan cinta, dan lain sebagainya, maka hal itu cenderung membuat saya melakukan sesuatu yang terkontrol oleh *positive reinforcement*. Atau apakah saya harus bekerja untuk memerangi kemiskinan, kelaparan, ketergantungan, dsb. Masalah tersebut memang sangat sulit untuk dipecahkan karena saya seharusnya tidak merasa bahagia setelah mengetahui bahwa apa yang saya lakukan lebih dikontrol oleh penguatan positif (Lefrancois, 1995). Memang tindakan menghindari belajar (*avoidance of learning*) adalah konsekwensi kontrol *aversif* yang paling sering terjadi. Seorang anak yang mempunyai prestasi baik di sekolah karena hadiah orang tuanya atau gurunya mungkin akan sangat menyenangkan sekolahnya. Akan tetapi, seorang anak yang mempunyai prestasi baik di sekolah karena menghindari hukuman orang tuanya mungkin akan mempunyai reaksi emosional yang berbeda terhadap sekolah. Selain daripada itu, mungkin anak tersebut cenderung menghindari hal-hal yang tidak diwajibkan di sekolah karena dia memperoleh penguatan yang positif tetapi bukan hal yang menyenangkan atau yang memotivasi dirinya. Yang perlu dicatat adalah penggunaan kontrol positif lebih dianjurkan daripada kontrol *aversif* seperti yang dikatakan oleh Skinner.



e. Jadwal Reinforcement

Melalui eksperimen dengan tikus dan burung dara, Skinner mencoba untuk menemukan: hubungan antara type dan besarnya *reinforcement* yang digunakan dan kualitas belajar yang dicapai. Bagaimana hubungan antara cara penggunaan *reinforcement* dan kualitas belajar. Hubungan yang pertama tidak mudah untuk dinyatakan karena type dan jumlah *reinforcement* cenderung mempengaruhi individu dalam hal yang jarang dapat diprediksi. Dari berbagai macam eksperimen jelas dapat dibuktikan bahwa hadiah, meskipun sangat sedikit akan sangat mempengaruhi untuk mengarahkan kepada efektivitas belajar dan dapat menjaga tingkah laku dalam jangka waktu yang lama. Terlalu banyak hadiah yang diberikan juga akan mengakibatkan adanya tingkah laku yang sementara saja. Namun pedoman-pedoman tersebut perlu ditafsirkan dengan tepat dan hati-hati.

Hubungan pada kedua lebih mudah ditentukan, karena dapat diselidiki secara langsung. Pemberian hadiah harus berdasarkan jadwal. Jadwal pemberian hadiah baik secara terus menerus (*continous reinforcement*) maupun secara tidak terus menerus (*internuitent reinforcement*) harus digunakan secara bervariasi. Untuk jenis yang pertama (*continous reinforcement*) diberikan setiap saat ada respon yang benar. Sedangkan jenis yang kedua, hadiah yang diberikan cuma beberapa respon saja tidak diberikan setiap saat. Dalam hal ini ada dua pilihan. Kita dapat memilih dengan memberikan penguatan pada respon-respon dengan proposisi tertentu (*ratio scedule*). Kita juga dapat memberikan hadiah berdasarkan jadwal waktu (jadwal interval). Kita dapat memutuskan untuk memberikan hasil kepada satu respon (anak) dari lima respon yang dilontarkan, atau kita dapat memilih memberikan *reinforcement* terhadap satu respon dari limabelas respon yang ada. Kita dapat juga menggunakan jadwal pemberian *reinforcement* ini secara acak ataupun secara

kombinasi antara dua jadwal di atas.

Di sisi lain, tidak ada pilihan pemberian *reinforcement* dengan didasarkan pada hal-hal yang berbau tahayul oleh karena hal ini tidak menunjukkan sesuatu yang jelas dan rasional. Sebagai contoh, ada punya dua pilihan seperti contoh di bawah ini. Pertama: jika kita memilih A, maka kita tidak bisa memilih pada kemungkinan yang lain. Kedua, jika kita memilih B terdapat dua kemungkinan masing-masing pilihan menawarkan dua pilihan lagi. Dan akhirnya empat pilihan yang terakhir dapat dikombinasi.

Terus menerus

Setiap jawaban/
respon yang benar
diberi penguatan

Berkala (Partial)

	Perbandingan	Interval	Kombinasi
Teratur	Setiap jadwal nomor kelima yang benar, diberi penguatan	Setiap jadwal yang benar pertama kali dalam waktu 15 menit, yang diberi penguatan	Sangat kompleks
Acak	Satu dari setiap lima jawaban yang benar diberi penguatan	Satu dari jawaban rata-rata dalam 15 menit, diberi penguatan (reinforcement)	

Bagan 3:5 Jadwal memberikan penguatan
(Masing-masing type penguatan punya karakteristik pola sendiri-sendiri).



2

Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)

f. Jadwal dan Belajar

Eksperimen-eksperimen diarahkan pada penemuan hubungan antara jadwal pemberian *reinforcement* dan tiga ukuran belajar: nilai atau tingkat belajar. Nilai atau tingkat respon dan tingkah ketidak aktifan. Ternyata dapat dibuktikan bahwa penguatan *reinforcement* yang berkelanjutan akan cenderung untuk meningkatkan angka/tingkat rata-rata belajar. Dalam proses belajar untuk hal-hal yang sederhana misalnya memencet sakelar, tikus akan merasa bingung, lambat dalam belajar. Jika respon-responnya yang benar tidak diberikan penguatan. Dalam praktek di dalam kelas, hal ini berarti belajar tingkat awal khususnya untuk anak kecil, sangat memerlukan penguatan (*reinforcement*) dibandingkan dengan tingkah belajar lanjutannya dengan baik.

Meskipun penguatan yang berterusan (*continous reinforcement*) sering menyebabkan akan adanya kecepatan belajar namun biasanya tidak menghasilkan suatu pengingatan yang lama terhadap apa yang dipelajari. Jadi tingkah laku yang tidak aktif namun diberi penguatan yang berterusan akan cepat mengalami perkembangan tingkah laku yang diberi penguatan secara berkala. Ketidak aktifan berarti penghentian timbulnya respon karena tidak adanya penguatan. *Extinction* pada dasarnya hanyalah merupakan jarak waktu yang terjadi antara awal periode respon yang tidak diberi penguatan dan waktu penghentian tingkah laku.

Penggunaan *extinction* di sekolah sering berupa penundaan pemberian perhatian untuk mencari tingkah laku yang baik dan sangat efektif. Jadi secara umum, jadwal paling baik dalam pemberian *reinforcement* adalah pemberian *reinforcement* berterusan pada masa-masa atau waktu awal dan kemudian diikuti oleh penggunaan *reinforcement* berkala. Penggunaan jenis penguatan secara acak akan dapat menyebabkan tingkat

extinction yang lambat. Tingkat rata-rata nilai respon dipengaruhi juga oleh jadwal yang digunakan. Tingkah laku tikus, seperti dalam eksperimen Skinner menunjukkan bahwa tikus cenderung untuk mengharapkan hadiah.

g. Manusia dan Jadwal Pemberian Reinforcement

Jadi seseorang dapat memberikan *reinforcement* kepada tikus dalam berbagai cara untuk kemudian dilihat hasilnya. Dari dasar inilah banyak disertai dan penelitian umum yang membahas tentang hal tersebut untuk mendapatkan penghargaan dan kekaguman tentang hal tersebut.

Bagaimana tentang manusia? Bagaimana mereka dapat dipengaruhi dan terpengaruh oleh jadwal pemberian penguatan? Jawabannya nampak lebih kurang sama dengan apa yang terjadi dengan hewan. Marquis (Lefrancois, 1995) melakukan sebuah penelitian tentang seorang bayi yang diberi makan secara teratur dan bayi yang diberi makan hanya jika dia minta. Tidak mengherankan jika bayi yang jadwal makannya teratur menunjukkan adanya suatu peningkatan aktivitas yang pesat. Bandura dan Walters (dalam Lefrancois, 1995) membuat pengamatan serupa terhadap anak kecil yang menginginkan perhatian orang tuanya cenderung untuk terkuatkan secara acak, sehingga mempunyai *persistent* yang tinggi. Ternyata penguatan (*reinforcement*) yang berterusan cenderung untuk berpengaruh baik pada manusia juga, sebagaimana yang terjadi pada hewan.

Banyak contoh-contoh efek jadwal *reinforcement* terhadap tingkah laku manusia. Seorang nelayan yang pergi ke tempat penangkapan ikan yang tempatnya sama dari waktu ke waktu, meskipun jarang mendapat ikan (kadang-kadang dapat juga). Dia tidak dapat mendemonstrasikan adanya pengaruh penguatan berkala pada dirinya. Seorang siswa dari desa telah



menjadi bintang pelajar selama 8 tahun, tetapi ia kalah bersaing pada sekolahnya yang baru. Mengetahui pengaruh pemberian penguatan terhadap tingkah laku manusia adalah sangat penting. Misalnya seorang istri yang dipuji oleh suaminya karena masakannya yang enak cenderung untuk terus memasak dengan baik walaupun tanpa diberi penguatan lagi.

Dalam konteks ini, Skinner (dalam Lefrncois, 1995) mengatakan bahwa terkadang kita mengalami kesulitan untuk mengilustrasikan jenis penguatan ini pada manusia. Namun dia menyatakan bahwa tingkah laku yang diberi penguatan secara “aksidental” cenderung untuk terjadi lagi. Skinner memberi contoh, jika seseorang berjalan-jalan di suatu taman menemukan 10 dollar, maka pada waktu yang lain pada saat dia berada di taman tersebut dia akan menajamkan matanya kalau-kalau dia mendapatkan uang lagi.

Ada hal-hal yang dapat dianggap sebagai tingkah laku *supertisious* (tahayul). Misalnya orang yang mengerutkan kening, menggigit bibir dan menarik-menarik rambut ketika berbicara adalah tidak langsung berhubungan dengan proses berpikir secara langsung. Namun lebih cenderung merupakan efek-efek *reinforcement* yang terjadi ketika mereka mengerutkan dahi dan sebagainya.

4. Pembentukan (Shaping)

Banyak para ahli aliran Skinner ingin melatih seekor tikus untuk melakukan sesuatu yang kompleks kemudian diberi penguatan. Namun akhirnya gagal karena tikus tersebut mati sebelum melakukan sesuatu yang diinginkan (*operant*).

Ada eksperimen yang lain yang lebih baik yaitu mengajari seekor tikus dengan prinsip-prinsip *Operant Conditioning*, yang

disebut dengan pembentukan (*shaping*). Pada dasarnya *shaping* meliputi proses pemberian penguatan kepada suatu hewan setiap hewan tersebut dapat melakukan tingkah laku yang diharapkan. Misalnya seekor tikus diajar untuk melakukan sesuatu (mencicit). Experimenter (peneliti) dapat memberikan penguatan setiap saat tikus berhasil melakukannya. Maka lama kelamaan tikus tersebut akan dapat melakukannya dengan tepat dan dapat diprediksi. Jika pada setiap pemberian penguatan tersebut diikuti oleh suara bel misalnya, maka setiap saat dibunyikan bel maka tikus tersebut akan melakukan tingkah laku yang diharapkan.

Dengan alasan-alasan tertentu proses *shaping* dapat disebut juga dengan penguatan differensial pada penafsiran suksesif. Teknik ini adalah teknik yang paling banyak digunakan dalam melatih hewan-hewan. Apakah hal ini mempunyai relevansi dengan kehidupan manusia ?

Manusia dan Shaping

Dua pernyataan dapat dibuat sehubungan dengan peran *shaping* dalam tingkah laku manusia. Pertama, tingkah laku manusia secara konstans dibentuk oleh pemberian *reinforcement*. Kedua, manusia kadang-kadang menggunakan teknik *shaping* untuk mengubah tingkah laku seseorang.

***Shaping* adalah pemberian penguatan untuk melakukan tingkah laku yang diinginkan sehingga cenderung untuk menjadi kebiasaan.**



Pernyataan pertama semata-mata mengakui adanya fakta bahwa banyak tingkah laku manusia dimodifikasi oleh pemberian *reinforcement*. Contohnya, aktivitas yang diberi *reinforcement* cenderung untuk menjadi kebiasaan, sedangkan yang tidak diberi *reinforcement* cenderung untuk diubah. Seseorang pembalap akan mendapatkan *reinforcement* jika pada saat membelok di tikungan tajam dengan kecepatan tinggi dia diberi tepukan, namun jika suatu tepukan itu berkurang maka kepuasannya akan mengalami penurunan. Hal tersebut adalah merupakan ilustrasi yang jelas tentang proses *shaping* sebagai konsekwensi dari hasil tingkah laku.

Banyak sekali contoh-contoh proses *shaping* dalam kelas. Persetujuan teman dapat mempengaruhi tingkah laku siswa secara drastis. Seorang siswa yang berusaha untuk melucu tidak akan terus untuk melucu jika tidak ada seorangpun dari kawannya yang memperhatikannya. Anak tersebut tidak akan menjadi seorang yang suka melucu jika tidak diberi penguatan/*reinforcement* oleh teman-temannya.

Pernyataan yang kedua menyatakan bahwa, manusia cenderung untuk menggunakan prosedur *shaping*, kadang-kadang dengan sengaja untuk mengontrol tingkah laku orang lainnya. Misalnya seseorang akan terus berbicara jika ia merasa disetujui oleh lawan bicaranya, atau sebaliknya seseorang akan segera menghentikan omongannya jika ia tahu bahwa lawan bicaranya tidak menyetujuinya. Hal seperti ini telah banyak diteliti dan dihubungkan dengan proses *verbal conditioning*. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti disuruh berbicara secara bebas dan peneliti cuma berkata "emm-emm", atau membuat isyarat-isyarat yang menyatakan bahwa ia setuju.

B. KONSEP PEMBELAJARAN MENURUT PSIKOLOGI KOGNITIF

1. **Knowing**

Kadang-kadang mengetahui (*knowing*) adalah lebih baik jika dibandingkan dengan membaca, dan mengingat yang dipelajari dari sisi positif. Contohnya pergerakan sangat dipengaruhi oleh adanya *reinforcement* (misalnya gerakan menghindarkan diri dari tangkapan suatu makhluk) dan juga dipengaruhi oleh adanya hukuman (misalnya gerakan pada saat tertangkap musuh dan sebagainya). Jadi di sini kita lihat bahwa proses belajar melalui proses *trial dan error* (mencoba dan gagal) akan membawa kesuksesan belajar. Dan contoh tertentu adalah merupakan contoh kehebatan proses belajar melalui proses *trial dan error* (proses mencoba dan gagal).

***Knowing* merupakan proses belajar melalui proses *trial dan error* (mencoba dan gagal) dengan membaca, mengingat, dan memahami sebagian juga melibatkan sisi-sisi kognitif, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan.**

Namun jenis permainan di atas adalah sangat sederhana dan dapat dijelaskan dengan mudah serta merupakan suatu tingkah laku yang gampang. Dalam proses penguasaan belajar dalam contoh tersebut selain dipengaruhi oleh hadiah/penguatan dan hukuman, hal-hal yang bersifat regular juga turut mempengaruhi. Hal-hal yang bersifat regular tersebut mengikuti pola dan strategi. Juga dapat dikatakan bahwa jenis belajar tersebut sebagian juga melibatkan sisi-sisi kognitif, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang disebut *knowing*.



a. Penjelasan *Cognitive Learning* (Belajar Kognitif)

Seperti yang kita lihat tentang pendekatan kognitif terhadap tingkah laku manusia menekankan pada pentingnya pengetahuan dan skill siswa yang di peroleh sebelumnya. Tidak seperti aliran Behaviorisme yang cenderung memandang bahwa siswaitu pada awalnya sama dan juga yang mementingkan efek-efek tingkah laku. Sedangkan aliran kognitivisme menekankan bahwa kita sering mengambil makna yang berbeda dari suatu pengalaman dan dari berbagai macam hal yang kita pelajari.

Hal yang paling umum dalam teori kognitif adalah asumsi dasar bahwa belajar adalah suatu proses informasi yang aktual. Secara berurutan teori ini mencoba untuk menganalisis masalah belajar yang dihubungkan pada struktur kognitif. Pada tingkat yang sederhana struktur kognitif adalah isi pikiran. Hal ini meliputi konsep-konsep hubungan tentang apa yang ditetapkan oleh pembelajaran di antara konsep-konsep tersebut dan strategi yang digunakan dalam mengabstrasikan konsep-konsep dan dalam pengorganisasiannya pada pengingat jangka panjang. Istilah-istilah tersebut seperti skema atau *script* sering digunakan untuk mendiskripsikan struktur kognitif.

2. Schemata dan Skrip

Para ahli kognitif menekankan bahwa pengetahuan tidak berada dalam suatu kehampaan, namun tergantung pada suatu hubungan-hubungan. Gagne (1985) menyatakan bahwa “semua pengetahuan deklaratif seseorang dapat dikonseptualisasikan sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari proposisi-proposisi yang saling berhubungan”. Dalam konteks ini pengetahuan deklaratif terdiri dari semua fakta yang telah kita pelajari dan semua pengalaman yang kita dapatkan. Ringkasannya pengetahuan deklaratif meliputi pengetahuan terhadap segala sesuatu. Pengetahuan deklaratif berlawanan dengan

pengetahuan prosedural yang meliputi pengetahuan (*Knowing*) tentang bagaimana melakukan sesuatu yaitu, pengetahuan terhadap prosedur untuk melakukan sesuatu. Pengetahuan prosedural juga mengalami adanya kebermaknaan dari suatu hubungan (Anderson 1983).

Pendapat bahwa pengetahuan terdiri dari jaringan-jaringan kerja dari suatu hubungan adalah bukan baru lagi. Ingatlah dari model kontemporer tentang pengingatan jangka panjang adalah berupa suatu jenis hubungan yang bervariasi. Model tersebut disebut model hubungan. Namun yang baru dalam hal ini adalah minat yang baru dalam mengeksplorasi pendapat ini dalam usaha untuk memahami tentang bagaimana kita mempelajari dan mengetahui segala sesuatu dan bagaimana kita berpikir. Berpikir menurut pendapat ini, adalah meliputi suatu proses manipulasi tentang apa-apa yang disajikan secara mentalitas. Dengan kata lain, hal ini meliputi suatu proses pemanipulasian dan pembentukan hubungan antara perihal dan informasi. Hunt (1989) dalam (Lefrancois, 1995). Bab ini mengilustrasikan dan menyederhanakan ide-ide pokok serta berusaha untuk mencari implikasinya dalam dunia pendidikan.

Pertama, yang diilustrasikan dan disederhanakan adalah: mengapa kita menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman bergantung pada hubungan antara elemen-elemen informasi ? apakah makna dari konsep ini.

Perhatikanlah paragraf berikut ini :

“jika balon ditiup maka suaranya tidak akan terbawa karena segala sesuatu akan terlalu jauh dari hal-hal yang benar. Suatu jendela yang tertutup juga akan menahan suara tersebut karena sebagian besar dari bangunan cenderung untuk dilindungi. Karena operasi secara keseluruhan bergantung pada kesiapan tersedianya listrik, maka kerusakan kabel akan menjadi suatu masalah. Tentu saja temannya



dapat berteriak namun suara manusia tidak cukup keras untuk jarak yang sejauh itu. Masalah yang lain adalah bahwa sebuah kawat dapat merusak instrument, kemudian tidak terdengar nada pesan. Hal ini jelas bahwa situasi yang paling baik akan meliputi jarak yang dekat. Kemudian masalah yang timbul akan tidak banyak. Dengan demikian, menghadapi hal-hal yang paling kecil dapat menjadi masalah (Lefrancois, 1995).

Jika anda menganggap paragraf ini sangat membingungkan, janganlah heran, karena setiap orang juga akan menganggap seperti itu. Paragraf tersebut sangat membingungkan atau membuat orang frustrasi karena bahasanya sederhana dan jelas, kalimat-kalimatnya singkat dan langsung serta tidak ada konsep-konsep yang sulit. Namun secara keseluruhan tidak dapat dimengerti. Sekarang apakah paragraf di atas dapat dimengerti. Mengapa sederhana sekali, ilustrasi tersebut memberikan suatu kerangka yang dari situ kita dapat mengerti. Ilustrasi tersebut mengaktifkan sejumlah hal yang oleh para ahli kognitif disebut dengan skema atau dalam bentuk jamak disebut skemata.

Skemata adalah pengandaian untuk struktur kognitif dan pemungisian (*functioning*). Skemata adalah penggabungan dari beberapa bagian pengetahuan yang saling berhubungan yang dapat mendefinisikan suatu konsep. Dari situlah kita akan tahu apa yang disebut dengan sesuatu itu. Contohnya, *schemata* yang relevan dengan pemahaman seseorang tentang “balon” yang disebut dalam paragraf di atas, demikian pula alat-alat musik yang diingat oleh seseorang melalui balon tersebut dan sebagainya. Ketahuilah bahwa masing-masing konsep didefinisikan oleh satu atau lebih hubungan. Contoh, hubungan antara suara musik dan gitar, demikian juga hubungan antara balon dengan barang-barang yang diangkat ke atas.

Skemata adalah penggabungan dari bagian-bagian pengetahuan yang saling berhubungan yang dapat mendefinisikan suatu konsep.

Salah satu aspek dari skemata yang penting dalam respon belajar dan proses pengingatan terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari disebut skrip (*script*). Schank dan Abelson (Lefrancois, 1995) mendeskripsikan skrip sebagai suatu bagian dari struktur kognitif yang berhubungan dengan rutinitas dan urutan. Kita semua tahu tentang rutinitas seperti memakai baju, kaus, celana dan sepatu, minimal kita mengetahui cara-cara untuk pemakaiannya. Hal ini adalah merupakan deskripsi verbal tentang skrip secara umum. Mari kita ambil sebuah contoh berpakaian pada cuaca sangat dingin, maka urutan pemakaiannya adalah sebagai berikut: pertama, memakai jaket kemudian sarung tangan dan seterusnya. Urutannya adalah seperti itu yang disebut skrip. Jika saya ingin sedikit kreatif, saya akan merubah skrip berpakaian itu seperti memakai sarung tangan terlebih terdahulu kemudian memakai jaket. Untuk perubahan tersebut, kita akan merasakan adanya suatu kesulitan dan memerlukan banyak waktu. Contoh lainnya seperti saya mengubah skrip urutan berpakaian yang lain yaitu memakai kaos kaki di luar sepatu, memakai celana dalam di luar dan lain sebagainya, maka hal ini akan menyebabkan saya dianggap sebagai orang yang tolol.

Sebagaimana *schemata*, skrip menyangkut masalah hubungan. Skrip dan skemata mempunyai kegunaan masing-masing. Akan tetapi skrip dan skemata hanya membicarakan pengandaian yang perlu dibuat secara kongret.



2

3. **Specific Memory AIDS (Alat Pembantu Peningkatan Khusus)**

Sebagai tambahan dari pendekatan ini, ada sejumlah teknik yang terkenal untuk meningkatkan kemampuan mengingat. Sebagian besar dari teknik-teknik tersebut merupakan ilustrasi yang sederhana tentang strategi belajar atau berpikir yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Banyak alat-alat pembantu ingatan (*memory aids*) yang menggunakan alat-alat khusus, seperti rima, pola, akronim dan akrostik sebagai contoh alat pembantu ingatan. Misalnya: "September mempunyai 30 hari" adalah salah satu contoh rima yang sederhana sehingga setiap orang tahu berapa jumlah hari dalam bulan September. Demikian juga waktu mendaratnya Columbus di Amerika dapat diingat dengan baik melalui teknik rima. Bilangan "lima juta lima ratus lima puluh ribu dua ratus dua belas" yang ditulis dengan huruf adalah lebih sulit diingat dibandingkan dengan 555-1212 yang ditulis dengan angka. Atau menyebut dengan "tri lima ganda dua belas" (*triple five, double twelve*). Akronim adalah susunan huruf yang dapat membantu mengingat hal-hal yang kompleks, contohnya: NATO, UN dan UNESCO adalah akronim yang sangat terkenal. Roy G. Biv adalah akronim yang lain. Akronim tersebut adalah nama urutan warna-warna pelangi (dalam bahasa Inggris). Akrostik hampir sama dengan akronim. Adapun perbedaannya, akrostik ditulis dalam bentuk kalimat yang tiap-tiap huruf awal dari masing-masing kata merupakan elemen-elemen informasi yang harus diingat. Contoh: "*Men Very easily make jugs serve useful nocturnal purpose*" adalah jenis akrostik untuk mengingat nama-nama planet dari matahari sampai ke Pluto dalam bahasa Inggris.

Sejumlah teknik pembantu ingatan telah dideskripsikan dengan mendetail oleh Higbee (Lefrancois, 1995) dan dibahas

secara ringkas. Alat-alat pembantu ingatan menggunakan imajinasi memory ekstensif. Perlu diingat bahwa materi yang bersifat visual cenderung untuk memberikan efek atau pengaruh yang lebih besar dalam proses pengingatan dan dapat dijabarkan dengan model bila dibandingkan dengan materi non visual.

Teknik yang paling sederhana adalah penggunaan sistem penghubung. Teknik ini memerlukan subjek untuk memvisualisasikan hal-hal yang perlu diingat dan untuk membentuk asosiasi visual yang kuat (*link*). Hal ini dapat diilustrasikan dengan mudah, yaitu memakai daftar tertentu. Jika kita telah menguasai cara ini, maka tidak perlu untuk membuat daftar lagi. Misalnya kita membuat sebuah daftar terdiri hal-hal di bawah ini: roti, garam, kecap, anjing dan pisang. Gambar-gambar yang masuk kedalam ingatan harus dikonsentrasikan karena hal ini akan datang ke dalam pikiran lagi jika kita mengingat tentang roti. Mungkin akan lebih mudah jika kita membayangkan sepotong roti. Sekarang visualisasikan hal yang kedua yaitu garam dan bentuklah suatu hubungan visual antara image yang pertama dengan dengan image yang kedua dan seterusnya. Jadi untuk mengingat barang-barang tersebut kita cukup membayangkan sepotong roti yang di atasnya ditaburi garam dan dituangi kecap dari botol yang dibawa oleh anjing yang membawa pisang ditelinganya. Jadi kita cuma memerlukan waktu beberapa detik untuk mengingat dan menghubungkan barang-barang yang banyak tersebut.

Sistem penghubungan tersebut dapat bekerja dengan sangat bebas meskipun mempunyai beberapa kelemahan seperti kesulitan untuk mengingat hal yang pertama dari kumpulan hal-hal yang perlu kita ingat. Masalah ini dapat diatasi dengan jalan membentuk suatu asosiasi visual antara hal yang pertama dengan keadaan tertentu yang dapat mengingatkan kita akan hal tertentu. Kelemahan yang kedua jika salah satu item dari



asosiasi tersebut tidak dapat diingat., maka tidak ada satupun dari urutan hal-hal tersebut yang dapat diingat. Variasi lain dari sistem *link* (penghubungan) adalah sistem loci. Sistem ini dapat mengatasi masalah kedua pada system *link*. Dalam system loci anda cukup membentuk asosiasi antara hal yang perlu diingat dengan tempat yang sangat familiar dengan anda sehingga hal tersebut dapat divisualisasikan dengan jelas. Kamar dalam suatu rumah dapat menjadi suatu loci yang bagus (loci dari berasal dari kata *locus* yang berarti “tempat”). Daftar yang mengandung sesuatu yang perlu diingat seperti di atas akan sangat mudah diingat jika ia ditempatkan pada suatu ruangan rumah dengan jalan membentuk visualisasi *image* yang kuat tentang objek yang perlu diingat, yaitu yang menjadi salah satu bagian tersebut. Keuntungan dari sistem ini adalah jika kita tidak dapat mengingat apa yang kita tempatkan di dapur, maka kita cukup pergi ke kamar mandi untuk mencoba mengingat apa-apa yang menjadi bagian dari ruangan di kamar mandi tersebut.

Sistem jenis ketiga untuk membantu proses pengingatan adalah sistem *phonetic*. Sistem ini sangat ampuh, meskipun memerlukan banyak usaha. Jika kita dapat menguasai sistem ini, kita akan dapat menjadi seorang yang profesional. Setidak-tidaknya kita dapat mengingat wajah nenek kita yang telah meninggal. Sistem *phonetic* memungkinkan seseorang untuk hal-hal yang secara teratur, dua bagian-dua bagian, empat dan bahkan dapat mengingat hal-hal yang sangat spesifik. (contoh: lima belas jenis hal dalam daftar).

F. RINGKASAN

- 1) Dalam teori pembelajaran behavior dikenal istilah S-R Bond termasuk teori perilaku, yaitu stimulus sebagai penyebab belajar, seperti faktor lingkungan yang menyebabkan adanya respon. Respon didefinisikan sebagai akibat dan reaksi terhadap stimulus.
- 2) Penguatan (*reinforcement*) adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan terjadinya respon. Ada dua macam penguatan, penguatan positif, misalnya memberi hadiah atau pujian dan penguatan negatif, yaitu hal yang tidak menyenangkan. Hukuman adalah penyajian stimulus yang tidak menyenangkan.
- 3) *Shaping* merupakan proses pemberian penguatan kepada siswa agar dapat melakukan tingkah laku yang diharapkan dengan jalan pembentukan, misalnya: melatih anak-anak berkata sopan santun.
- 4) Siswa yang sedang mengalami proses belajar telah memiliki skill atau pengetahuan sebelumnya, sehingga dalam belajar ada unsur kognitif dalam pemrosesan informasi yang disebut knowing (pengetahuan).
- 5) Skemata yaitu penggabungan dari bagian-bagian pengetahuan yang saling berkaitan untuk dapat mendefinisikan suatu konsep.
- 6) *Memory aids* menerapkan teknik untuk menghasilkan ingatan agar lebih kuat.



G. LATIHAN:

- 1) Jelaskan ciri-ciri pembelajaran menurut aliran psikologi belajar behavioristik dan aliran psikologi belajar kognitif.
- 2) Apakah yang dimaksud dengan pemberian reinforcement dan punishment dalam proses pembelajaran ?
- 3) Identifikasi keuntungan dan kerugian dari pemberian *reinforcement* (positif dan negatif)
- 4) Jelaskan maksud adanya *shaping* (pembentukan) dalam teori pembelajaran aliran psikologi behavioristik.
- 5) Jelaskan dengan singkat kedudukan *knowing* dalam pemrosesan informasi.
- 6) Apakah manfaat *Schemata* dalam mempersepsikan pelajaran pada waktu proses pembelajaran ?

BAB IV

TUJUAN DAN UNSUR DINAMIS PEMBELAJARAN

A. PENGANTAR

Secara filosofis tujuan pendidikan sama dengan tujuan hidup. Mungkin tidak ada tujuan pendidikan bagi orang yang tidak memiliki tujuan hidup. Tujuan pendidikan menggambarkan tentang idealisme, cita-cita keadaan individu atau masyarakat yang dikehendaki. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam arti pencapaian yang realistis dari gambaran idealisme tersebut. Tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bukan hanya disebabkan tujuan pembelajaran memberikan arah ke mana harus dituju, tetapi juga memberikan arah ketentuan yang pasti dalam memilih materi, metode, alat/media, evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan. Dengan sebuah rumusan tujuan pembelajaran, maka tingkat keberhasilan proses pembelajaran akan mudah dinilai dan diukur. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dinamis, alat ukur sangat diperlukan dalam proses pelaksanaan sehingga keaktifan pembelajaran dapat ditingkatkan untuk menuju pencapaian tujuan.



B. TUJUAN KHUSUS BAB INI:

Setelah mempelajari bab ini anda diharapkan dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) menjelaskan kepentingan tujuan pembelajaran dalam proses pelaksanaan kegiatan pendidikan.
- 2) menjelaskan ciri-ciri pembelajaran yang dinamis dan efektif.
- 3) menjelaskan bagaimana implementasi pembelajaran yang dinamis.

C. HAKIKAT PEMBELAJARAN

1. Pengertian dan Makna Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa dapat terjadi. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat oleh seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar siswa supaya dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mereka mencapai suatu objektif yang ditentukan pada aspek kognitif dan juga dapat mempengaruhi perubahan sikap pada aspek afektif. Demikian juga, pelajaran dapat mempengaruhi keterampilan siswa pada aspek psikomotor. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja.

Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe”

2 pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat 2 siswa belajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar dengan kemampuan baru.

dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Istilah “pembelajaran” sama dengan “instruction atau pengajaran”. Dengan demikian, pembelajaran (*learning*) 3 diartikan sama dengan perbuatan belajar yang dilakukan oleh siswa sedangkan mengajar (*teaching*) dilakukan oleh guru.

Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana dengan perubahan itu ditemukan kemampuan baru yang terjadi dalam waktu yang relative lama disebabkan adanya usaha.

Kalau dikaitkan dengan kegiatan di sekolah, pembelajaran juga berarti: “kemampuan mengelola komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran secara operasional dan efesiensi” (Martinis Yamin, 2011). 3 Dengan demikian dapat



diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen, yaitu 1) **siswa**, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, 2) **guru**, seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif; 3) **tujuan**, pernyataan tentang perubahan perilaku secara kognitif, psikomotorik, dan afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; 4) **materi pelajaran**, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan; 5) **metode**, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan; 6) **media**, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa; dan 7) **evaluasi**, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

2. Tujuan Pembelajaran

3 Menurut Robert F. Mager (dalam Degeng, 2000) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Selanjutnya Kemp dan David E. Kapel (dalam Hamalik, 2005) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington (1984) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah

berlangsung pembelajaran. Walaupun para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya itu menunjuk esensi yang sama, bahwa 1) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan 2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Berdasarkan pendapat Kemp dan David E. Kapel, perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (*written plan*).

Dalam Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

3. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, saat ini telah terjadi pergeseran dalam perumusan tujuan pembelajaran. W. James Popham dan Eva L. Baker (dalam Hamalik, 2005) mengemukakan pada masa lampau guru diharuskan menuliskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk bahan yang akan dibahas dalam pelajaran, dengan menguraikan topik-topik atau konsep-konsep yang akan dibahas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pada masa lalu nampak lebih mengutamakan pentingnya penguasaan bahan pengajaran bagi siswa dan pada umumnya yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-*



centered). Namun seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memusatkan pada penguasaan bahan sekarang bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau biasa dikenal dengan sebutan penguasaan kompetensi atau performansi. Dalam praktik pendidikan di Indonesia, pergeseran tujuan pembelajaran ini terasa lebih mengemuka sejalan dengan munculnya gagasan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Sedangkan pada kurikulum 2013 tujuan pembelajaran ditujukan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.

3 Selanjutnya, W. James Popham dan Eva L. Baker (dalam Hamalik, 2005) menegaskan bahwa seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajaran dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur, yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sesudah mengikuti pelajaran.

Berbicara tentang perilaku siswa sebagai tujuan belajar, hari ini para ahli pendidikan pada umumnya merujuk dan menggunakan pemikiran Bloom yang dikenal dengan taksonomi Bloom (Lefrancois, 1995) sebagai tujuan pembelajaran. Bloom mengklasifikasikan perilaku individu ke dalam tiga ranah atau kawasan, yaitu (1) kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek intelektual atau berpikir/nalar yang mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*); (2) kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Ini mencakup aspek penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*); dan (3) kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular*

system) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*). Ketiga taksonomi ini dijadikan sebagai kriteria yang digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya.

Sebuah perencanaan pembelajaran tertulis (*written plan/ RPP*) yang dibuat untuk merumuskan tujuan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi perencanaan tersebut harus memenuhi beberapa kaidah atau kriteria tertentu. W. James Popham dan Eva L. Baker menyarankan dua kriteria yang harus dipenuhi dalam memilih tujuan pembelajaran, yaitu: (1) *preferensi nilai guru* yaitu cara pandang dan keyakinan guru mengenai apa yang penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa serta bagaimana cara membelajarkannya; dan (2) *analisis taksonomi perilaku* sebagaimana dikemukakan oleh Bloom di atas. Dengan menganalisis taksonomi perilaku ini, guru akan dapat menentukan dan menitikberatkan bentuk dan jenis pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah seorang guru hendak menitikberatkan pada pembelajaran kognitif, afektif ataukah psikomotor. Namun pelaksanaan kurikulum 2013, guru diarahkan pada penekanan aspek afektif untuk membentuk sikap dan karakter siswa, khususnya pada tingkat pendidikan dasar, setelah itu dilanjutkan dengan aspek kognitif dan psikomotor.

Menurut Oemar Hamalik (2005), komponen-komponen yang harus terkandung dalam tujuan pembelajaran, yaitu (1) perilaku terminal, (2) kondisi atau syarat, dan (3) standar ukuran. Hal senada dikemukakan oleh Mager (dalam Hamzah B. Uno, 2008; Zainal Hakim, 2013) bahwa tujuan pembelajaran sebaiknya mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang harus dikuasainya pada akhir pelajaran;



(2) perlu dinyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut; dan (3) perlu ada petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima.

Berkenaan dengan perumusan tujuan performansi, Dick dan Carey menyatakan bahwa tujuan pembelajaran terdiri atas tiga hal penting yaitu (1) tujuan harus menguraikan apa yang dapat dikerjakan atau diperbuat oleh anak didik; (2) menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat yang hadir pada waktu anak didik berbuat; dan (3) menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan

Telah dikemukakan di atas bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas. Dalam hal ini, Hamzah B. Uno (2008) menekankan pentingnya penguasaan guru tentang tata bahasa karena dari rumusan tujuan pembelajaran itulah dapat digambarkan konsep dan proses berpikir guru yang bersangkutan dalam menuangkan idenya tentang pembelajaran. Pada bagian lain, Dick dan Carey yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno (2008) mengemukakan tentang teknis penyusunan tujuan pembelajaran dalam format ABCD. A=*Audience* (petatar, siswa, mahasiswa, murid dan sasaran didik lainnya), B=*Behavior* (perilaku yang dapat diamati sebagai hasil belajar), C=*Condition* (persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai, dan D=*Degree* (tingkat performansi yang dapat diterima)

4. Tujuan Pembelajaran yang Menunjang Ketercapaian Tujuan Belajar

Pembelajaran dimaksudkan untuk terciptanya suasana yang kondusif sehingga siswa dapat belajar secara efektif. Tujuan

pembelajaran harus dapat menunjang ketercapaian tujuan belajar. Pada mulanya, tatkala pembelajaran hanya dimaksudkan sebagai penyampaian ilmu pengetahuan, pembelajaran tidak terkait dengan belajar, dan juga tujuannya. Pembelajaran tempo dahulu, memang tidak dirancang untuk mengaitkan dengan belajar itu sendiri. Pembelajaran lebih terkonsentrasi pada kegiatan guru dan tidak terkonsentrasi pada kegiatan siswa. Namun hari ini, pembelajaran dirancang untuk dikaitkan dengan belajar. Oleh karena itu, dalam merancang aktivitas pembelajaran, guru harus memfokuskan kepada aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa harus dijadikan titik tolak dalam merancang pembelajaran. Khususnya pada kurikulum 2013 sekarang di mana aktivitas pembelajaran difokuskan pada kegiatan yang mengaktifkan siswa.

Implikasi dari keterkaitan antara kegiatan pembelajaran dan kegiatan belajar siswa tersebut adalah tujuan pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan belajar. Muatan-muatan yang termaktub dalam tujuan belajar haruslah termaktub juga dalam tujuan pembelajaran, seperti yang dicontohkan pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1: Contoh konkrit tujuan pembelajaran yang terkait dengan tujuan belajar adalah sebagai berikut :

Tujuan Belajar	Tujuan Pembelajaran
Setelah menelaah teks butir-butir pertama pancasila, siswa dapat menjelaskan kaitan antara butir pertama dengan butir kedua secara benar dengan menggunakan kata-kata sendiri.	Setelah siswa dibelajarkan dengan cara menelaah teks butir pertama pancasila siswa dapat menjelaskan kaitan antara butir pertama dengan butir kedua secara benar dengan menggunakan kata-kata sendiri.



Setelah mengamati berbagai tumbuh-tumbuhan di kebun percobaan sekolah, siswa dapat membedakan antara tumbuhan yang berkeping satu dan yang berkeping dua.	Setelah dibelajarkan dengan cara mengamati berbagai tumbuh-tumbuhan di kebun percobaan sekolah, siswa dapat membedakan antara tumbuh-tumbuhan yang berkeping satu dengan yang berkeping dua dengan benar.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari contoh pada tabel 3.1 di atas sangatlah jelas, bahwa tujuan pembelajaran yang terkait dengan tujuan belajar siswa (Aunurrahman, 2009; Haryanto, 2000; Zainal Hakim, 2013) adalah:

- 1) punya kesamaan tercapainya tujuan dari segi waktu, yaitu setelah siswa belajar dan atau dibelajarkan;
- 2) punya kesamaan tercapainya tujuan dari segi substansinya, yaitu siswa bisa “apa dan bagaimana” setelah belajar dan atau dibelajarkan;
- 3) punya kesamaan tercapainya tujuan dari segi cara mencapainya;
- 4) punya kesamaan takaran dalam pencapaian tujuan;
- 5) punya kesamaan dari segi pusat kegiatan, yaitu sama-sama berada pada diri siswa.

Contoh yang disebutkan pada tabel 3.1 di atas, jelas menunjukkan adanya kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan tujuan belajar. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran demikian ini dapat menunjang pencapaian tujuan belajar.

3

5. Ciri - ciri Pembelajaran

Eggen &Kamp, Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada beberapa ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya

melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan

- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran, aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- 3) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi
- 4) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- 5) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

D. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN YANG DINAMIS

Pembelajaran yang efektif berlangsung dalam suatu proses berkesinambungan, terarah berdasarkan perencanaan yang matang. Proses pembelajaran itu dilandasi oleh prinsip-prinsip yang fundamental yang akan menentukan apakah pembelajaran berlangsung secara wajar dan berhasil. Beberapa tip yang dapat mendinamiskan pembelajaran adalah seperti berikut:

1. Pengajaran Berbasis Motivasi (Motivation Based Teaching)

Motivasi adalah perubahan energi (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Ada tiga unsur dalam motivasi yang saling berkaitan yaitu: 1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*, 3) motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai



tujuan, 4) motivasi memiliki dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*), dan komponen luar (*outer component*). Apakah motivasi tersebut berdasarkan dari motivasi intrinsik atautkah berasal dari motivasi ekstrinsik. Motivasi mempunyai prinsip-prinsip, antara lain:

- 1) pujian lebih efektif dari pada hukuman;
- 2) semua siswa mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (rasa yang bersifat mendasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan;
- 3) motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar;
- 4) terhadap jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan yang merupakan umpan balik;
- 5) motivasi itu mudah menjalar atau tersebar terhadap orang lain;
- 6) pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi;
- 7) tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru;
- 8) pujian-pujian yang datangnya dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya;
- 9) teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara minat siswa;
- 10) manfaat minat yang telah dimiliki oleh siswa adalah bersifat ekonomis;
- 11) kegiatan-kegiatan yang akan dapat merangsang minat siswa yang lemah mungkin tidak ada artinya (kurang berharga) bagi

para siswa yang tergolong pandai;

- 12) kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa tertentu;
- 13) kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat juga membantu belajar agar menjadi lebih baik;
- 14) tiap siswa mempunyai tingkat-tingkat frustrasi toleransi yang berlainan;
- 15) tekanan kelompok siswa (dalam group) kebanyakan lebih efektif dalam motivasi daripada tekanan/paksaan dari orang dewasa; dan
- 18) motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreatifitas siswa.

2. Pengajaran Berbasis Perbedaan Individual

Individual adalah suatu kesatuan yang masing-masing memiliki ciri khasnya, karena itu tidak ada dua individu yang sama, satu dengan yang lainnya berbeda. Setiap individu berbeda dengan individu lainnya dalam aspek mental, seperti: tingkat kecerdasan, abilitas, minat, ingatan, emosi, kemauan, dan sebagainya. Selain itu, tidak ada dua individu yang sama dalam aspek jasmaniah, seperti bentuk, ukuran, kekuatan, dan daya tahan tubuh. Perbedaan-perbedaan itu masing-masing memiliki keuntungan dan kelemahan.

Ada dua faktor yang menyebabkan terjadinya perbedaan individual, yakni faktor warisan, keturunan, dan faktor pengaruh lingkungan. Antara kedua faktor itu terjadi konvergensi. Mungkin pada satu individu faktor pengaruh keturunan lebih dominan, sedangkan pada individu lainnya pengaruh faktor lingkungan yang lebih dominan. Perbedaan individual dapat dikembalikan pada interaksi antara dua faktor tersebut berdasarkan asumsi, bahwa setiap pertumbuhan dan



perkembangan tentu disebabkan oleh kedua faktor tersebut. Jenis perbedaan individual meliputi: 1) kecerdasan, 2) bakat (*attitude*), 3) keadaan jasmaniah (*physical fitness*), 4) penyesuaian sosial dan emosional (*social and emotional adjusmant*), 5) latar belakang keluarga (*home backround*), 6) hasil belajar (*academic Achievement*), 7) kesulitan-kesulitan dalam handicap jasmani, kesulitan berbicara, kesulitan menyesuaikan sosial, dan 8) siswa yang cerdas dan lamban belajar. Cara melayani perbedaan individual adalah:

- 1) akselerasi dan program terbatas, akselerasi: memberikan kesempatan kepada siswa yang bersangkutan untuk naik ke tingkatan kelas yang berikutnya lebih cepat (*double promotion*) satu atau dua kali sekaligus;
- 2) program tambahan: kepada siswa diberikan tugas-tugas tambahan di dalam setiap tingkatan kelas;
- 3) pengajaran individual: pembelajaran secara perorangan dan siswa mendapatkan bahan pelajaran dengan modul yang mana mereka diminta masing-masing mempelajari modul tersebut;
- 4) pengajaran unit, yaitu: siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Tiap individu mendapat tugas sesuai minat dan kemampuannya. Siswa yang lamban akan memilih tugas dan bahan yang lebih mudah, sedangkan siswa yang cerdas akan memilih tugas yang lebih sulit. Kelompok-kelompok tersebut saling bertukar pengalaman, dan hasil kerja perorangan pada akhirnya menjadi hasil kerja kelompok;
- 5) kelas khusus bagi siswa yang cerdas;
- 6) kelas remedi bagi para siswa yang lamban;
- 7) pengelompokkan berdasarkan abilitas. Berdasarkan abilitas siswa, kelas dibagi menjadi tiga kelompok, yakni: kelompok kurang, kelompok sedang, dan kelompok pandai. Pembagian

kelompok dilakukan setelah guru melakukan penelitian yang saksama terhadap kelas. Berdasarkan kelompok-kelompok abilitas tersebut, guru berkesempatan untuk menyesuaikan dan mendiferensiasi bahan pelajaran dan metode mengajar sesuai individu.

- 8) pengelompokkan informal (kelompok kecil dalam kelas). Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (2-8 siswa). Tiap kelompok terdiri dari individu-individu yang berbeda sesuai dengan minat dan abilitasnya masing-masing. Guru bertindak sebagai konsultan yang bergerak dari satu kelompok ke kelompok lainnya; dan
- 9) supervise periode individualisasi. Metode ini adalah suatu periode dimana para siswa masing-masing mendapatkan kesempatan membaca buku-buku yang berbeda atau mengerjakan hal-hal lain dalam mata pelajaran tertentu sesuai dengan kebutuhan individu, dengan bimbingan atau supervise oleh guru.
- 10) memperkaya dan memperluas kurikulum
- 11) pelajaran pilihan (*Elective Subjects*). Kurikulum perlu menyediakan pula sejumlah mata pelajaran pilihan disamping pendidikan umum. Pelajaran pilihan ini umumnya bertujuan untuk membentuk keterampilan;
- 12) diferensiasi pemberian tugas dan pemberian tugas yang fleksibel;
- 13) sistem Tutorial (*tutoring system*), sistem tutor adalah suatu system dalam memberikan bimbingan kepada murid-murid yang mengalami kesulitan tertentu. Dalam hal ini guru dianggap sebagai tutor.
- 14) bimbingan Individual, bimbingan individual sangat diperlukan bagi siswa yang lamban dan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam belajar;



- 15) modifikasi metode-metode mengajar, guru dapat menggunakan metode mengajar berganti-ganti untuk para siswa yang lamban dan para siswa yang cerdas.

3. Pengajaran Berbasis Aktivitas

Pendidikan tradisional dengan “Sekolah Dengar”-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses pembelajaran. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang disuguhkan oleh guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Guru cukup mempelajari materi dari buku lalu disampaikan kepada siswa. Siswa hanya bertugas menerima dan menelan, mereka diam dan bersikap pasif atau tidak aktif.

Dewasa ini, banyak pandangan dan temuan-temuan baru dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar yang menyebabkan pandangan tersebut berubah. Berdasarkan hasil penelitian para ahli pendidikan itu: pertama, siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan.

Siswa belajar sambil bekerja untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan skill yang bermakna untuk hidup di lingkungannya.

Kedua, setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Adanya berbagai temuan dan pendapat pada gilirannya menyebabkan pandangan anak (siswa) berubah. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran

yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Nilai aktivitas dalam pengajaran bernilai tinggi bagi pengajaran para siswa, karena: 1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; 2) berbuat sendiri untuk mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral; 3) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa; 4) para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri; 5) memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis; 6) mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru; 7) pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistik; 8) pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Asas aktivitas digunakan dalam semua jenis metode pengajaran, baik metode dalam kelas maupun metode mengajar di luar kelas. Hanya saja penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berlainan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan pula pada orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan itu.

4. Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Makna belajar pada hakikatnya adalah suatu interaksi antara individu dan lingkungan. Lingkungan menstimulus individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi ini dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku. Dapat juga



terjadi, individu menyebabkan terjadinya perubahan pada lingkungan, baik yang positif atau bersifat negatif. Hal ini menunjukkan, bahwa fungsi lingkungan merupakan faktor yang penting dalam proses belajar mengajar.

Makna lingkungan bagi kehidupan siswa dapat bermakna “alam sekitar” dan “lingkungan”. Alam sekitar mencakup segala hal yang ada di sekitar kita, baik yang jauh maupun yang dekat letaknya, baik masa silam maupun yang akan datang tidak terikat pada dimensi waktu yang tepat. Lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna dan atau pengaruh tertentu kepada individu.

Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor tradisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan belajar atau pembelajaran atau pendidikan terdiri dari berikut ini :

- 1) lingkungan sosial yaitu lingkungan masyarakat bagi kelompok besar atau kelompok kecil;
- 2) lingkungan personal meliputi individu-individu sebagai suatu pribadi berpengaruh terhadap individu pribadi lainnya;
- 3) lingkungan alam (fisik) meliputi semua sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar; dan
- 4) lingkungan kultural mencakup hasil budaya dan teknologi yang dapat dijadikan sumber belajar dan yang dapat menjadi faktor pendukung pengajaran.

Suatu lingkungan pendidikan atau pembelajaran memiliki fungsi-fungsi (Aunurrahman, 2009, Hariyanto, 2000; Zainal Hakim, 2013) sebagai berikut:

1. Fungsi psikologis

Stimulus bersumber atau berasal dari lingkungan yang merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respons, yang menunjukkan tingkah laku tertentu.

2. Fungsi pedagogis

Lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik, khususnya lingkungan yang sengaja disiapkan sebagai suatu lembaga pendidikan, misalnya keluarga, sekolah, lembaga pelatihan, lembaga-lembaga sosial.

3. Fungsi instruksional

Program instruksional merupakan lingkungan pengajaran atau pembelajaran yang dirancang secara khusus.

Suatu dimensi lingkungan yang sangat penting adalah masyarakat. Dalam konteks ini masyarakat mencakup unsur-unsur individu, kelompok, sumber-sumber alami, sumber budaya, sistem nilai dan norma, kondisi atau situasi serta masalah-masalah, dan berbagai hambatan dalam masyarakat, secara keseluruhan merupakan lingkungan masyarakat.

5. Problem-basic Learning

a. Gambaran Umum

Model pembelajaran *Problem-basic Learning* memposisikan belajar dan pembelajaran yang diorientasikan kepada pemecahan berbagai masalah terutama yang terkait dengan aplikasi materi pembelajaran di dalam kehidupan nyata. Selama siswa melakukan kegiatan pemecahan masalah, guru berperan sebagai tutor yang akan membantu mereka mendefinisikan apa yang mereka tidak tahu dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memahami atau memecahkan masalah.

Pengembangan model ini diantaranya didasari oleh:1) prinsip *Enquiry Learning* yang memandang belajar adalah upaya untuk menemukan sendiri pengetahuan; dan 2) teori-teori psikologi belajar dan pembelajaran modern yang menjelaskan bahwa pengetahuan akan lebih diingat dan dikemukakan



kembali secara lebih efektif jika belajar dan pembelajaran didasarkan dalam konteks manfaatnya di masa depan.

b. Tahapan-Tahapan Pemecahan Masalah

Tahapan pemecahan masalah sangat bergantung pada kompleksitas masalahnya. Untuk masalah yang kompleks yang cakupan dan dimensasinya sangat luas, maka langkah-langkah pemecahan masalah dengan pendekatan akademik dapat dilakukan. Permasalahan yang sederhana dengan cakupan dan dimensi yang relatif sempit dan praktis dapat dipecahkan dengan tahapan-tahapan yang sederhana dan praktis.

6. Cooperative Learning

a. Falsafah *Cooperative Learning*

Berbeda dengan model pembelajaran kompetisi dan model individual *learning* yang menitikberatkan proses dan pencapaian belajar dan pembelajaran pada prestasi setinggi-tingginya yang siswa secara individual, model *cooperative learning* didasari oleh falsafah bahwa manusia adalah makhluk sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran ini tidak mengenal kompetisi antar individu. Model ini juga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kecepatan dan iramanya sendiri. Sebaliknya, model ini menekankan kerjasama atau gotong-royong sesama siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Ada dua kemungkinan kerjasama antar siswa dalam kelompok belajar, yaitu :

- 1) Kooperatif adalah kerjasama antara siswa yang berbeda tingkat kemampuannya.
- 2) Kolaboratif adalah kerjasama antara siswa dengan kemampuan yang setingkat

b. Unsur-Unsur *Cooperative Learning*

Ada lima unsur yang menjadi ciri dari *Cooperative Learning* yang membedakannya dengan model belajar dan pembelajaran yang lain (Jacobs & Jessica Ball, 1998; Hamdani, 2011; Slavin, 1995; Zaenab Hanim, 2004), yaitu: 1) saling ketergantungan positif, 2) keterampilan berkolaborasi, 3) tanggungjawab perseorangan, 4) interaksi dengan cara tatap muka, 5) komunikasi antar anggota, dan 6) evaluasi proses kelompok.

Sebagai contoh ada 10 cara-cara guru melakukan model struktur *Jigsaw* (Aronson 2000), seperti berikut:

- (1) Bagilah siswa ke dalam kelompok heterogend (berbeda jenis kelamin, etnik, bangsa, dan kemampuan) yang terdiri dari empat atau lima orang sebagai anggota kelompok.
- (2) Tunjukkan seorang siswa dari setiap kelompok menjadi seorang pemimpin. Siswa tersebut sepatutnya yang paling dewasa atau pandai dari kelompok tersebut.
- (3) Bagi pelajaran atau tugas ke dalam sebanyak jumlah anggota kelompok, sehingga setiap anggota dalam satu kelompok menerima subtajuk, dengan soal atau bahan yang berbeda.
- (4) Berikan tugas kepada masing-masing siswa dalam kelompok untuk mempelajari satu bahagian atau soal pelajaran sambil dipastikan bahwa siswa tersebut mendapatkan petunjuk guru tentang tugas mereka tersebut.
- (5) Beri waktu kepada setiap siswa tersebut untuk membaca tugasnya masing-masing sampai paham atau sebanyak dua kali, tetapi tidak perlu menghafalnya.
- (6) Bina *expert groups* (kelompok pakar) untuk sementara, dengan memerintahkan seorang pelajar daripada masing-masing kumpulan *Jigsaw* untuk mengikuti siswa yang telah ditetapkan untuk mengerjakan bahagian soal yang sama. Kemudian berikan waktu kepada siswa yang berada di dalam



kelompok pakar ini untuk mendiskusikan kandungan utama daripada bahagian soal tersebut dan mendengarkan informasi yang akan mereka lakukan kepada kelompok *Jigsaw* masing-masing.

- (7) Kembalikan siswa tersebut kembali ke kelompok *Jigsaw* mereka masing-masing.
- (8) Perintahkan masing-masing siswa untuk melaporkan bahagian tugasnya kepada kelompoknya masing-masing. Sarankan siswa lain yang berada di dalam kelompok *Jigsaw* itu untuk bertanya pada hal yang belum jelas.
- (9) Guru sambil memperhatikan proses yang sedang berjalan, hendaklah bergerak memantau dari satu kelompok ke kelompok lain. Kalau ada didapati suatu kelompok yang mendapatkan kesukaran, maka lakukanlah suatu intervensi yang benar. Akan lebih baik lagi jika kesukaran yang ada diselesaikan oleh ketua kelompok sebelum guru mengintervensi ke kelompok yang bersangkutan.
- (10) Akhir daripada pelajaran tersebut berikanlah ujian (kuiz) tentang bahan yang telah didiskusikan, sehingga para siswa dengan cepat menyadari bahwa pelajaran itu bukan hanya sekedar hiburan dan permainan, tetapi benar-benar dipahami. Kemudian berilah penghargaan kepada anggota atau kelompok yang berhasil dengan baik atas kemajuan persembahan mereka.

Model *Jigsaw* ini dapat meningkatkan pertanggungjawaban individual dan kemahiran sosial siswa, karena siswa dibantu oleh siswa yang lebih cerdas untuk menyelesaikan masalah. Dalam kelompok terjadi kolaborasi untuk menyelesaikan soal dengan memikul tanggungjawab bersama.

5. Quantum Teaching

Dalam teknik belajar dan pembelajaran pengertian *quantum* dapat diartikan yaitu mendorong terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan fasilitas belajar lainnya secara terarah sesuai dengan karakteristik diri, potensi, dan kebutuhan individual siswa guna mengarahkan seluruh energinya untuk mencapai kegemilangan dalam belajar.

a. Kerangka Perancangan Belajar

Ada enam unsur yang menjadi kerangka dasar pembelajaran dengan model *Quantum Teaching* :

- 1) Tumbuhkan: sertakan diri mereka (siswa), pikat mereka, puaskan AMBAK (Apa Manfaatnya Bagi Ku).
- 2) Alami: berikan mereka pengalaman belajar, tumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui.”
- 3) Namai: berikan “data” tepat saat minat siswa memuncak.
- 4) Demonstrasikan: berikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan menambatnya sebagai pengalaman pribadi.
- 5) Ulangi: rekatkan gambaran keseluruhannya melalui pengulangan.
- 6) Rayakan: sesuatu yang pantas dipelajari tentu pantas untuk dirayakan jika berhasil dipelajari. Berikan penghargaan kepada kelas atas keberhasilan semua.

b. Prinsip Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligence*) dan Pembelajarannya

Salah satu prinsip yang dijadikan rujukan utama dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *quantum learning* adalah prinsip kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence*). Prinsip



yang dikembangkan oleh Gardner ini memandang bahwa : *pertama*, semua manusia berbakat untuk menjadi jenius jika belajar dan pembelajarannya sesuai dengan minat, karakteristik belajar dan bakatnya. Oleh sebab itu pembelajaran yang menyeragamkan siswa dan menyeragamkan metoda akan mematikan potensi kejeniusan siswa tertentu karena tidak mengakomodir kekhasan minat, karakteristik belajar dan bakatnya.

Kedua: kejeniusan manusia tidak dapat diukur dalam bidang yang sama, karena mereka lahir membawa minat, karakteristik belajar dan bakatnya sendiri-sendiri.

F RINGKASAN

- 1) Tujuan pembelajaran merupakan suatu elemen penting dalam pengembangan kurikulum. Tujuan pembelajaran merupakan acuan merancang pembelajaran, terutama dalam memilih dan menetapkan materi, metode/proses dan menetapkan alat evaluasi. Tujuan juga sebagai alat untuk mengukur keberhasilan sebuah rancangan pembelajaran.
- 2) Seorang guru dalam merencanakan pembelajaran dituntut untuk dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara tegas dan jelas.
- 3) Perumusan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu bagi guru maupun siswa
- 4) Saat ini telah terjadi pergeseran dalam merumuskan tujuan pembelajaran dari penguasaan bahan ke penguasaan performansi.
- 5) Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

- 6) Tujuan pembelajaran seyogyanya dirumuskan secara jelas, yang didalamnya mencakup komponen: *Audience, Behavior, Condition* dan *Degree*
- 7) Unsur yang mendinamiskan pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip yang fundamental yang akan menentukan apakah pengajaran berlangsung secara wajar dan berhasil.

LATIHAN:

Setelah anda selesai mempelajari bab ini silahkan mencoba untuk menjawab latihan berikut ini:

- 1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan tujuan pembelajaran dan bagaimana seorang guru merumuskan tujuan tersebut dalam pembelajaran ?
- 2) Coba identifikasi minimal tiga manfaat tujuan pembelajaran bagi guru dan tiga untuk siswa.
- 3) Jelaskan pergeseran yang terjadi dalam merumuskan tujuan pembelajaran dari penguasaan bahan ke penguasaan performansi sejalan dengan penerapan kurikulum 2013.
- 4) Jelaskan apa yang dimaksud dengan rumusan tujuan pembelajaran mencakup komponen: *Audience, Behavior, Condition* dan *Degree*
- 5) Jelaskan ciri-ciri pembelajaran yang dinamis dan efektif.
- 6) Jelaskan bagaimana implementasi pembelajaran yang dinamis.



DAFTAR PUSTAKA:

Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Hanim, Zaenab. 2004.

Hamdani. 2011. *Srtategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Internet:

http://www.info_pembelajaran.com

http://www.anneahira.com/artikel-pendidikan/belajardan_pembelajaran.htm/2011

http://file.upi.edu/Direktori/DUALMODES/INOVASI_PENDIDIKAN/Modul_1Konsep_Dasar_Inovasi_Pendidikan.pdf

<http://groups.yahoo.com/group/pakguruonline/message/106>.

BAB V
PRINSIP-PRINSIP
BELAJAR DAN
IMPLIKASINYA

A. PENGANTAR

Siswa diperkenalkan pada prinsip-prinsip belajar yang mendasari hakikat belajar sehingga dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi proses belajar dan pembelajaran. Persiapan ini berkaitan dengan faktor individu yang belajar maupun faktor eksternal dari persiapan dan perencanaan pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dan lebih efektif.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN PADA BAB INI

- 1) Menjelaskan arti prinsip belajar dari aspek motivasi siswa dalam menunjang belajar.
- 2) Menjelaskan aspek keaktifan siswa dalam belajar beserta contohnya.
- 3) Menjelaskan prinsip belajar tentang respon siswa terhadap materi.
- 4) Menjelaskan fungsi balikan dari aspek prinsip belajar.
- 5) Menjelaskan aspek penguatan dalam prinsip belajar.
- 6) Menjelaskan perbedaan individu dan pengaruhnya terhadap



2

Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)

belajar beserta contohnya.

- 7) Menjelaskan implikasi prinsip belajar yang sesuai dalam belajar, seperti: meningkatkan usaha belajar.
- 8) Mengidentifikasi apa saja usaha guru dalam meningkatkan pembelajaran.

C. KONSEP PRINSIP BELAJAR DAN IMPLIKASINYA

1. Prinsip-Prinsip Belajar

Adapun prinsip-prinsip belajar yang dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2009; Sitataqwa. 2011) meliputi :

a. Motivasi siswa

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motif lapar yang ada pada kucing adalah sebagai pendorong kucing berkali-kali sehingga waktunya dapat “membuka” makanan yang tertutup. Motif intrinsik dapat mendorong seseorang untuk berbuat sehingga orang itu menjadi sukses dalam bidang ilmu tertentu. Siswa tak akan berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui betapa penting dan berfaedah hasil yang akan dicapai dari belajar itu bagi dirinya. Motivasi siswa ini akan mempengaruhi dan menyadari adanya kebutuhan akan manfaat yang dipelajari untuk perkembangan masa mendatang.

b. Keaktifan Siswa

Guru berusaha membangkitkan dan meningkatkan peranannya untuk menyertakan siswa agar dapat mengerti tentang apa dan bagaimana peranan yang harus mereka lakukan dalam kegiatan belajar. Guru mengupayakan agar kegiatan belajar lebih bervariasi sehingga siswa juga berperan lebih aktif

dalam memecahkan permasalahan belajar. Misalnya bagaimana keaktifan siswa dan peranannya dalam diskusi, dalam belajar mandiri, dalam kelompok belajar, dalam simulasi kelas, dalam berkooperatif mengerjakan tugas, dan lainnya dalam suasana belajar yang lebih hidup.

c. Respon Siswa Terhadap Materi

Adanya fakta bahwa beberapa siswa merespon lebih baik pada materi-materi visual sementara siswa yang lain merespon lebih baik pada materi-materi yang disampaikan secara oral. Ini hanyalah merupakan satu di antara banyak contoh-contoh perbedaan individual yang memungkinkan terjadinya interaksi bakat perlakuan (*Attitude-treatment Interaction*). Pembelajaran-pembelajaran tertentu dapat merespon dengan maksimal pada suatu pendekatan-pendekatan sementara yang lain merespon secara maksimal pada pendekatan-pendekatan lainnya. Perbedaan-perbedaan genetik individu menyebabkan perbedaan-perbedaan potensi dalam belajar. Perbedaan-perbedaan dalam merespon terhadap sosialisasi di sekitarnya juga menyebabkan sedikit atau banyak keuntungan yang diperoleh dari pengalaman dan pendidikan tertentu.

d. Umpan Balik

Umpan balik yang diberikan adalah untuk mengontrol pelajaran siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan guru. Dalam pengontrolan dapat dilihat sampai di mana tingkat pemahaman siswa kepada pokok bahasan atau tugas-tugas yang dikerjakan. Di sisi lain, guru dapat melihat perkembangan interaksi yang terjadi dalam pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Fungsi balikan ini juga untuk meningkatkan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam penguasaan materi dan memperbaiki kelemahan pembelajaran



yang ada. Guru berupaya mengontrol kedua belah pihak sejauh mana siswa memahami pelajaran yang diterima dan apa yang diarahkan oleh guru sejalan dengan pemahaman siswa.

e. Pemberian Penguatan

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab terdahulu, pemberian penguatan merupakan kunci keberhasilan dalam belajar. Ketika guru memberi penguatan dalam pembelajaran siswa melakukan perubahan dengan menunjukkan perilaku yang kuat, dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa merasa diberi dorongan, semangat, penghargaan dan kekuatan sehingga mereka dapat membangkitkan usaha yang gigih dalam mengatasi pelajaran meskipun menghadapi berbagai kesulitan.

f. Perbedaan Individu

Perbedaan genetik menyebabkan adanya perbedaan individu pada siswa dalam kemampuan belajar maupun potensi-potensi pada bidang lain. Perbedaan individu ini dibahas lebih mendalam pada pembahasan berikut.

Pertama: Kemampuan Siswa merupakan perbedaan-perbedaan individu yang paling jelas. Untuk lebih sederhananya, siswa tidak dapat mempelajari sesuatu yang di luar batas kemampuannya, tidak memandang waktu atau metode yang digunakannya. Ikan tidak dapat belajar berbicara, manusia tidak dapat untuk terbang. Dalam prakteknya, perbedaan kemampuan siswa tidak banyak menimbulkan masalah. Bahkan siswa-siswa yang mengalami kelainan otak mungkin tidak dapat mengerti konsep-konsep tertentu (kecuali jika mereka diberi waktu ekstra dan perhatian ekstra pula). Demikian pula pada tingkat pendidikan menengah pertama dan level di atasnya, topik masalah tertentu dipandang sulit bagi beberapa sehingga siswa tidak akan dapat menguasainya dalam tingkat-tingkat tertentu.

Kedua: Pertimbangan Pengembangan. Piaget dan ahli-ahli lain menunjukkan bahwa perkembangan manusia melalui beberapa tingkat-tingkat kualitatif dari perkembangan kognitif hanya mungkin terjadi setelah terdapat perkembangan sebelumnya. Walaupun point masalahnya hanya sederhana, namun sama persis seperti point masalah sebelumnya mengenai kemampuan siswa. Siswa yang belum memiliki *skill* atau pengetahuan yang diperlukan untuk memahami suatu pelajaran tertentu, dia tidak akan mengerti. Jadi pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Kurikulum sekolah telah melaksanakan prinsip ini, namun para pendidik harus memperhatikan tingkat perkembangan ini dalam pengajaran mereka. Perbedaan-perbedaan individu dalam kelas sangat mempengaruhi untuk memenuhi instruksi yang berbeda terhadap siswa yang berbeda pula.

Ketiga: Sifat-Sifat Siswa Lainnya. Para siswa memiliki pola-pola perbedaan umum dalam hal pola-pola kekuatan, kelebihan dan kelemahannya. Sebagian siswa memiliki kelebihan dalam kemampuan verbal tetapi lemah dalam bidang matematika dan sebaliknya. Sebagian siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyerap materi-materi yang disampaikan secara verbal (melalui ceramah kelas maupun melalui materi buku teks). Sementara yang lain lebih suka materi-materi yang disampaikan melalui alat bantu visual seperti diagram, skema, atau gambar. Penghitungan angka-angka murni dapat diserap dengan baik, tetapi mereka menemui kesulitan pada tes kata-kata. Sebagian siswa lain memiliki pola yang lain, ada beberapa siswa yang mudah dalam mengerjakan soal-soal pilihan ganda atau tes-tes obyektif lainnya, sementara yang lain lebih mudah mengerjakan tes-tes essay. Para siswa juga berbeda dalam hal kesukaannya dalam kerjasama secara kelompok dan bekerja sendiri. Kesukaannya pada pembelajaran terstruktur, guru



menentukan persyaratan-persyaratan tertentu dan kesukaannya pada pembelajaran secara bebas, serta kesukaannya pada pembelajaran yang berbeda. Karakteristik siswa tersebut memiliki implikasi terhadap pengajaran yang berbeda. Pengajaran yang bervariasi, terdapat lebih dari satu cara mengajarkan sesuatu, mungkin cara terbaik untuk mengajar tiap-tiap siswa. Siswa dapat menyesuaikan diri dengan faktor-faktor yang memberi motivasi kuat dan menghindari dari kelemahan-kelemahannya. Namun, hal ini jarang dapat dilaksanakan oleh guru yang berarti memperhatikan perbedaan individu tersebut terhadap kelemahan-kelemahannya sering merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari. Hal ini tergantung pada kompetensi guru dalam hal pedagogik.

Guru perlu memahami bahwa pembelajaran akan menyenangkan dan biasanya lebih berhasil ketika pembelajaran itu sendiri sesuai dengan apa yang disukai siswa dengan strategi dan metode yang menyenangkan, hidup dan interaksi. Mungkin jalan terbaik dalam pembelajaran ialah dengan mengajar siswa menggunakan metode-metode dan materi yang sesuai dengan menghindari apa yang tidak menyenangkan.

Keempat: Nature dan Nurture. Masalah selanjutnya dalam psikologi pendidikan adalah masalah kontroversi antara *nature* (keturunan) dan *nature* (pengajaran). Banyak para ahli pendidik menekankan pentingnya *nature* dalam menentukan nasib seseorang, mereka mengklaim bahwa kemampuan seseorang secara keseluruhan ditentukan oleh gen-gen orang tersebut. Kenyataannya adalah bahwa tiap-tiap pola gen unik seseorang (*genotype*) mempengaruhi tingkat yang rendah ataupun tinggi bagi perkembangan fisik dan karakteristik seseorang. Namun sebahagian para ahli juga berbeda dengan pandangan di atas, para ahli tersebut menyatakan bahwa tingkah laku manusia,

bahkan perkembangan intelektualnya dan pencapaian prestasi akademik adalah sangat dipengaruhi oleh lingkungan di mana seseorang itu berada dan dibesarkan. Menurut mereka, faktor *nuture* juga sangat berperan penting sehingga seorang siswa dapat berkembang dan berhasil berdasarkan pengaruh pendidikan dan pengajaran yang dia terima.

2. Implikasi Prinsip Belajar

Implikasi prinsip belajar akan membawa pengaruh kepada peranan guru dan siswa dalam meningkatkan belajar.

a. Peranan Siswa Meningkatkan Usaha Belajar

Permainan dan Kebutuhan akan Prestasi. Mari kita lihat contoh dari suatu studi kasus yang dibuat oleh Alschuler, Tebor dan Mc Tutyre (dalam Omar Hamalik, 2003). Salah satu aplikasi dari prinsip-prinsip belajar meliputi suatu “permainan matematika” yaitu suatu permainan yang memerlukan adanya kontrak antara siswa dengan gurunya. Kontrak tersebut akan menspesifikasikan suatu persentasi dari siswa yang jawaban-jawaban yang benar yang akan berkompetisi pada masing-masing bab. Keberhasilan siswa dalam belajar matematika ditandai dengan jumlah uang yang mereka hasilkan. Masing-masing siswa memulai permainan dengan memegang uang \$2.000 namun, dia membayar iuran pertama yang berhubungan dengan persentase jawaban benar yang ingin mereka persaingkan. Untuk mencapai keberhasilan, masing-masing siswa harus memenuhi obligasi kontraknya.

Kerjasama Versus Kompetisi. Johnson & Johnson (dalam Zaenab Hanim, 2004) menyatakan bahwa salah satu mitos yang berkaitan dengan masalah persaingan yaitu prestasi, kesuksesan dan motivasi umum tergantung pada kesuksesan persaingan dan individu yang lain. Namun Johnson & Johnson menggaris



bawahi teori motivasi prestasi. Hal yang baru itu akan mendorong berkembang perasaan kagum, atau juga suasana konflik, atau tidak logis pada diri siswa. Di samping itu keragu-raguan yang ditimbulkan oleh hal-hal yang baru itu dapat merangsang dorongan ingin tahu atau ingin meneliti dan menemukan bagi siswa, sehingga mereka berusaha mencari penjelasan atau jawaban yang benar. Cara-cara untuk merangsang dorongan ingin tahu siswa adalah sebagai berikut :

- 1) memberikan rangsangan yang menimbulkan kekaguman dalam diri siswa, melalui media, variasi aktivitas belajar, kerja kelompok, dan sebagainya; contoh: (i) masukkan tongkat dalam air yang jernih, dan dalam air tongkat tampak menjadi bengkok, mengapa?; (ii) isilah gelas penuh-penuh dengan air. Kemudian tutup gelas itu dengan selembar kertas. Balikkan gelas itu dengan hati-hati. Ternyata air dalam tidak tumpah, Mengapa?
- 2) Memberikan rangsangan yang meragukan atau menimbulkan konflik antara percaya dan tidak percaya, contohnya: (i) tanyakan kepada siswa, apakah sudut bagian dalam suatu segitiga selalu 180 derajat?; (ii) Tanyakan lagi kepada siswa, apakah semua binatang yang hidup dalam air memiliki insang?
- 3) Memberikan rangsangan yang membingungkan atau tidak jelas. Contoh: (i) di antara siswa mencoba meramalkan penyebab kemacetan yang terjadi di beberapa kota A, B dan C. Berikan fakta-fakta keadaan sosial dan ekonomi masing-masing kota tersebut; (ii) arahkan siswa untuk menemukan pemecahan masalah, misalnya siswa menjadi seorang Presiden dan menemukan kenyataan bahwa jumlah penduduk sangat banyak, tingkat pendidikan rendah, ekonomi lemah, tetapi kekayaan yang terkandung di bumi cukup berlimpah untuk

meningkatkan kesejahteraan bangsanya. Dalam hal ini siswa dituntut untuk mengemukakan berbagai pendapat, dengan catatan tidak ada jawabanpun yang mutlak benar.

- 4) Memberikan rangsangan yang membingungkan atau mengandung tuntutan yang bertentangan. Contoh: (i) memberikan rangsangan dalam bentuk masalah. Misalnya: cara untuk menyembuhkan penderita kanker adalah dengan pemberian kemoterapi, tetapi cara tersebut justru dapat merusak jaringan tubuh di sekitar bagian yang terkena sinar dan merontokkan rambut. Bagaimana jalan keluar dengan alternatif lain? Siswa diminta untuk mendiskusikan jalan keluarnya; (ii) memberikan rangsangan dalam bentuk masalah. Misalnya: pemerintah seharusnya mengeluarkan peraturan larangan merokok untuk meningkatkan kesehatan masyarakat, tetapi kalau tidak ada orang yang merokok, maka penghasilan negara yang besar dari pajak rokok hilang. Demikian juga, jika pabrik rokok ditutup, maka banyak penduduk yang kehilangan mata pencaharian. Siswa diminta pendapatnya untuk memecahkan masalah ini.
- 5) Mengemukakan kepada siswa pandangan yang saling berlawanan tentang suatu masalah dan siswa diminta membahas kedua pandangan yang berbeda itu. Contoh: (i) pendapat yang berlawanan antara aliran Empirisme dan Naturalisme tentang perkembangan manusia. Kaum Empiris berpendapat bahwa perkembangan manusia itu sepenuhnya ditentukan oleh pengaruh lingkungan. Sedangkan kaum Naturalis mengemukakan bahwa perkembangan manusia itu ditentukan oleh sifat-sifat potensial yang dibawa anak sejak lahir. Siswa diminta oleh guru memberikan komentar bagaimana pendapatnya terhadap kedua pandangan yang saling bertentangan itu; (ii) pendapat yang bertentangan dengan nilai atau tata kehidupan masyarakat berdemokrasi.



Satu pendapat mengatakan bahwa kebebasan individu lebih penting. Individu bebas memuaskan dan mencapai apa yang diinginkannya asal dia mampu. Pendapat lain mengutamakan kepentingan bersama dan dinikmati secara bersama pula. Bagaimana pendapat siswa tentang pandangan yang berbeda atau saling berlawanan itu?

Apabila guru memberikan rangsangan-rangsangan yang menimbulkan kekaguman, meragukan atau bertentangan, hal itu berarti guru menimbulkan konflik Konseptual (**Gagne, 1988**) dan motivasi siswa baru akan berakhir jika mereka telah dapat memecahkan masalah atau mengerti apa yang sebenarnya terjadi. Tetapi, **dalam hal ini guru harus** ingat, apabila **siswa-siswa** tidak **dapat** memecahkan masalah atau hal-hal yang bertentangan itu, maka siswa-siswa akan menjadi bosan atau bahkan kecewa dan merasa gagal. Dengan demikian, guru juga harus memandu dan memberi umpan balik agar metode ini tidak akan menjadi gagal untuk membangun minat siswa dalam belajar. Untuk itu guru harus menjelaskan kepada siswa sumber-sumber informasi pemecahan masalah, dan membimbing mereka dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa berpikir. Satu hal yang perlu diperhatikan adalah guru memilih masalah yang tidak terlalu sukar atau terlalu jauh dari jangkauan pemahaman siswa dan mereka diberi wacana dan tugas yang dapat membantu untuk berpikir.

2. Membuat Kejutan

Sewaktu-waktu guru hendaknya melakukan hal-hal yang tidak disangka oleh siswa sebelumnya. Dalam hal ini sebenarnya guru memanfaatkan dorongan ingin tahu. Guru melakukan suatu cara mengajar yang baru atau cara mengevaluasi yang baru atau pelaksanaan interaksi dengan cara yang baru. Kalau biasanya guru mengajar dengan metode diskusi dan ceramah,

maka waktu ini siswa diajak belajar di perpustakaan atau di lapangan seperti melakukan observasi atau penelitian sederhana. Kalau biasanya guru yang memberikan pertanyaan kepada siswa, sekarang siswa diminta untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan kepada guru.

D. RINGKASAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Usaha mengoptimalkan pencapaian pembelajaran dan tujuan belajar sangat ditentukan oleh prinsip belajar yang diterapkan dalam pembelajaran. Komponen prinsip adalah menentukan sampai di mana terjadinya interaksi ketika siswa belajar dalam pembelajaran maupun dalam penyampaian pesan pembelajaran seperti: motivasi siswa sendiri terhadap pelajaran, bagaimana keaktifan dalam belajar atau kemampuan merespon pelajaran, balikan dari guru sebagai kontrol belajar. Penguatan yang diberikan guru juga mendorong dan menghargai kemampuan siswa, maupun perbedaan individu yang sangat berpengaruh besar dalam belajar.
- 2) Selain faktor perbedaan individu yang merupakan *given* dalam gaya belajar, usaha maksimal yang dilakukan tidak mengurangi dari pencapaian tujuan belajar. Dengan usaha yang maksimal dan disertai dengan harapan yang jelas dapat dilakukan meningkatkan upaya pencapaian keberhasilan belajar dan pembelajaran.



E. LATIHAN:

Setelah mempelajari bab ini, anda dipersilahkan menjawab latihan berikut:

- 1) Coba anda identifikasi prinsip apa saja yang dapat menunjang belajar siswa.
- 2) Bagaimana motivasi siswa dalam belajar, coba anda jelaskan dan beri contoh dalam belajar.
- 3) Berikan dua buah contoh siswa dalam merespon pelajaran agar terjadi interaksi belajar.
- 4) Berikan tiga cara siswa meningkatkan usaha belajarnya agar mencapai hasil yang optimal.
- 5) Identifikasi tiga usaha guru dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif sebagaimana implikasi dari prinsip belajar.

BAB VI

KARAKTERISTIK SISWA DALAM BELAJAR

A. PENGANTAR

Pada pokok bahasan ini mengenalkan anda tentang karakteristik siswa yang merupakan kondisi pembelajaran sebagai individu yang unik. Siswa mempunyai karakteristik yang berbeda adalah menunjukkan kualitas perorangan pembelajar. Variable ini terdiri dari kemampuan awal, motivasi belajar, bakat, gaya kognitif, dan intelegensia. Analisis karakteristik ini dilakukan untuk mengetahui kualitas perorangan yang dijadikan petunjuk dalam merancang strategi pembelajaran. Anda mempunyai pengalaman tentang bagaimana mengenal karakteristik siswa dalam belajar yang mempunyai gaya belajar tersendiri, sehingga dalam pembelajaran, guru dapat menyesuaikan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

B. TUJUAN KHUSUS

Setelah selesai mempelajari bab ini dan mengerjakan latihan, diharapkan anda dapat :

- 1) Menjelaskan maksud kemampuan awal siswa dalam rangka menguraikan aspek-aspeknya, kemudian dapat: pengetahuan



bermakna, pengetahuan analisis, pengetahuan sub-ordinat, pengetahuan super-ordinat, pengetahuan setingkat, dan pengetahuan pengalaman sebagai bagian dari kemampuan awal siswa.

- 2) Menjelaskan motivasi belajar sebagai ciri dan karakter siswa dalam rangka menguraikan makna motivasi bagi keberhasilan siswa.
- 3) Menjelaskan makna dan jenis-jenis bakat siswa dalam belajar sebagai bagian dari karakteristik siswa dan pengaruhnya dalam mencapai keberhasilan.
- 4) Menjelaskan makna gaya kognitif sebagai bagian dari karakteristik siswa dan pengaruhnya dalam belajar.
- 5) Menjelaskan kedudukan dan fungsi intelegensia sebagai bagian dari karakteristik siswa dan pengaruhnya dalam kehidupan siswa.

C. KONSEP KARAKTERISTIK SISWA

Siswa yang memiliki berbagai karakteristik menentukan cara belajar dan merespon sesuatu yang berpengaruh dalam pemahaman dan penguasaan pembelajaran, sehingga guru seharusnya mengenali karakteristik siswa dalam pemberian strategi pembelajaran yang efektif.

1. Kemampuan awal dan Kebermaknaan Pembelajaran

Sebenarnya, begitu banyak karakteristik yang bisa diidentifikasi dalam diri siswa, yang ini dapat membawa pengaruh pada pelaksanaan dan hasil pengajaran secara keseluruhan. Bagian ini hanya diuraikan karakteristik yang dikaitkan dengan kemampuan-kemampuan awal yang telah dipelajari yang berguna sebagai pijakan dalam pemilihan strategi pembelajaran yang optimal. Ini dilakukan karena kemampuan awal amat

penting peranannya dalam meningkatkan kebermanaan pembelajaran, yang selanjutnya membawa dampak dalam proses-proses internal yang berlangsung dalam diri siswa ketika belajar.

Kemampuan awal berperanan untuk meningkatkan kebermanaan pembelajaran, berdampak pada proses internal ketika siswa belajar sehingga mengaitkan pengetahuan baru menjadi bermakna.

Suatu teori pembelajaran dapat dikatakan komprehensif apabila ia berurusan dengan bagaimana cara mengoptimalkan proses-proses internal ketika seseorang belajar: perolehan pengorganisasian, serta pengungkapan kembali pengetahuan baru. Pada awal tahun 1960-an, Ausubel mengemukakan bahwa untuk mengoptimalkan perolehan, pengorganisasian, serta pengungkapan pengetahuan baru dapat dilakukan dengan membuat pengetahuan baru itu bermakna bagi siswa (Reigeluth (1983b). Apa yang dikemukakan oleh Ausubel ini telah diterima secara luas oleh pengembang-pengembang teori pembelajaran, bahwa ini dapat dilakukan dengan **mengaitkan pengetahuan baru** itu **dengan pengetahuan yang** telah dimiliki siswa sebelumnya. Berpijak pada hasil pemikiran Ausubel ini, banyak orang pada masa sekarang ini telah belajar secara keliru mengartikan bahwa untuk “ membuat pengetahuan baru bermakna “ hanya dapat dilakukan dengan mengaitkannya dengan pengetahuan tingkat yang lebih tinggi (*superordinat knowledge*) yang telah dimiliki oleh siswa. Itupun berkisar hanya dalam konteks isi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Kini diakui bahwa itu bukan satu-satunya cara, Ausubel (dalam **Reigeluth (1983b)** sendiri telah menunjukkan ketika



ia memperluas teorinya, dari *Subsumption theory* menjadi *assimilation theory*, ia memasukkan jenis kemampuan lain untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna. *Advance organizer* juga dapat dipakai untuk membuat belajar menjadi bermakna dengan mengaitkan pengetahuan lain yang setingkat (yang telah dimiliki oleh siswa) di luar isi pembelajaran yang akan dibicarakan. Cara lain, yang sering diabaikan dalam literatur, adalah mengaitkan pengetahuan baru dengan *specific sensory events* yang tersimpan dalam *experiential data base* seseorang. *Sensory events* diacukan oleh teoritikus pembelajaran sebagai *instances*, dan *experiential data base* serupa dengan apa yang diacukan oleh Linsay dan Norman (Reigeluth (1983b) sebagai *sensori-motor data base*. Mengaitkan pengetahuan baru dengan *experiential data-base* telah menjadi cara yang umum digunakan untuk membuat pengetahuan baru menjadi bermakna ketika masa awal pengembangan teori-teori pembelajaran kognitif.

Peneliti dan pengembang teori pembelajaran telah memperkenalkan cara-cara yang berbeda untuk membuat pengetahuan baru menjadi bermakna, yaitu dengan mengaitkannya pada jenis kemampuan awal yang berbeda. Bagian ini akan menguraikan jenis-jenis kemampuan awal ini, yang dapat digunakan untuk memudahkan perolehan, pengorganisasian, dan pengungkapan kembali pengetahuan baru. Atau, bila ini menggunakan konsepsi psikologi kognitif adalah untuk memudahkan proses penyandian, penyimpanan, dan pengungkapan informasi baru.

a. Klasifikasi Kemampuan Awal

Reigeluth (1983b) mengidentifikasikan tujuh jenis kemampuan awal yang dapat dipakai untuk memudahkan *perolehan, pengorganisasian dan pengungkapan kembali pengetahuan baru*, ketujuh jenis kemampuan awal ini adalah :

- 1) Pengetahuan bermakna tak terorganisasi (*Arbitrarily meaningful knowledge*), sebagai tempat mengaitkan pengetahuan hafalan (yang tak bermakna) untuk memudahkan retensi.
- 2) Pengetahuan analogis (*Analogic knowledge*), yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lain yang amat serupa yang berada di luar isi yang sedang dibicarakan, contoh: mendung dianalogikan dengan hujan.
- 3) Pengetahuan tingkat yang lebih tinggi (*superordinat knowledge*), yang dapat berfungsi sebagai kerangka cantolan bagi pengetahuan baru.
- 4) Pengetahuan setingkat (*coordinate knowledge*), yang dapat memenuhi fungsinya sebagai pengetahuan asosiatif dan atau komaratif.
- 5) Pengetahuan tingkat yang lebih rendah (*Subordinate knowledge*), yang berfungsi untuk mengkonkritkan pengetahuan baru atau juga penyediaan contoh-contoh bagi pengetahuan baru.
- 6) Pengetahuan pengalaman (*experiential knowledge*), yang memiliki fungsi yang sama dengan pengetahuan tingkat yang lebih rendah, yaitu untuk mengkonkritkan dan penyediaan contoh-contoh bagi pengetahuan baru
- 7) Strategi kognitif (*cognitive strategy*), yang menyediakan cara-cara mengolah pengetahuan baru mulai dari penyediaan, penyimpanan, sampai pada pengungkapan kembali pengetahuan yang telah tersimpan dalam ingatan.

Ketujuh jenis kemampuan awal ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu kemampuan–kemampuan yang berkaitan dengan: (1) pengetahuan yang akan diajarkan, (2) pengetahuan yang berada di luar pengetahuan yang akan dibicarakan, dan (3) pengetahuan mengenai keterampilan generik (*generic skill*). Klasifikasi pertama, yang berkaitan dengan pengetahuan yang akan diajarkan, meliputi pengetahuan tingkat tinggi,



pengetahuan setingkat, pengetahuan tingkat lebih rendah, dan pengetahuan pengalaman. Klasifikasi kedua, yang berkaitan dengan pengetahuan yang berada di luar pengetahuan yang akan dibicarakan, meliputi bermakna tak terorganisasi dan pengetahuan analogis. Klasifikasi ketiga, yang berkaitan dengan pengetahuan tentang keterampilan generik, hanya meliputi strategi kognitif.

2. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” dimaksudkan segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang anak tidak berbuat seperti seharusnya, maka harus diselidiki apa sebabnya. Sebab-sebab ini sering bermacam-macam, mungkin ia tak sanggup, sakit, lapar, benci kepada pekerjaan atau kepada guru, tak pandai belajar, sibuk dengan pekerjaan lain, dan sebagainya. Sedangkan usaha-usaha yang mendorong untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak itu mau, ingin melakukannya supaya

Motivasi adalah usaha-usaha yang mendorong untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak itu mau, ingin melakukannya sesuatu supaya berhasil.

berhasil disebut motivasi. Bila ia tidak suka, ia akan berusaha untuk mengelakkannya. Anak-anak akan giat mengangkat batu untuk mendirikan benteng dalam permainan perang-perangan. Tetapi mereka tidak sudi menggeser sebuah batupun kalau pekerjaan itu tidak menarik, kecuali dengan paksaan atau pengawasan. Siswa mempunyai intelegensi tinggi mungkin gagal dalam pelajaran karena kekurangan motivasi. Hasil yang baik tercapai dengan motivasi yang kuat. Siswa yang gagal tak begitu saja dapat dipersalahkan. Mungkin gurulah yang tak

berhasil memberi motivasi yang dapat membangkitkan kegiatan pada anak.

Pemberian motivasi bukan pekerjaan yang mudah. Motivasi yang berhasil bagi seseorang anak atau kelompok mungkin tak berhasil bagi anak atau kelompok lain. Ada beberapa variabel yang berkaitan dengan motivasi, yaitu:

a. Motivasi kebutuhan

Seorang siswa akan terdorong untuk melakukan sesuatu bila merasa suatu kebutuhan. Kebutuhan ini menimbulkan keadaan ke-tak-seimbangan, rasa ketegangan yang meminta pemuasan, agar kembali kepada keadaan keseimbangan. Tak seimbang itu dirasakan sebagai rasa tak puas (*dissatisfaction*). "*Dissatisfaction is an essential element in motivation*". Bila kebutuhan itu telah terpenuhi, telah dipuaskan, aktivitas berkurang atau lenyap (misalnya kalau telah kenyang, atau diploma telah diperoleh) sampai timbul lagi kebutuhan-kebutuhan baru, misalnya ijazah atau kedudukan yang lebih tinggi. Pemenuhan kebutuhan dan rasa tak puas belum cukup dan harus pula diberi jalan yang harus ditempuh untuk memenuhi ke-tak-puasan itu.

Kebutuhan seseorang senantiasa berubah selama hidupnya. Sesuatu yang menarik dan diinginkannya pada suatu saat, tidak lagi diacuhkannya. Itulah sebabnya motif-motif harus dipandang sebagai sesuatu yang dinamis.

b. Macam-macam kebutuhan

Menurut Morgan, anak mempunyai kebutuhan-kebutuhan berikut :

- (1) Kebutuhan untuk berbuat sesuatu demi kegiatan itu sendiri. Perbuatan itu sendiri (berlari-lari, bermain-main, dan sebagainya) mengandung suatu kegembiraan baginya.



Anak yang sehat akan aktif selama ia tidak tidur. Menyuruh anak diam di rumah atau di sekolah, bertentangan dengan hakekat anak. *Activity in itself is a pleasure*. Kita dapat menghubungkan pekerjaan dengan kegembiraan melakukan kegiatan.

- (2) Kebutuhan untuk menyenangkan hati orang lain. Banyak yang kita lakukan, untuk menyenangkan hati orang lain. Harga diri banyak bergantung pada berhasil atau tidaknya usaha itu. Anak-anak rela bekerja apabila dimotivasi untuk melakukan sesuatu untuk orang yang disukainya.
- (3) Kebutuhan untuk mencapai hasil. Hasil baik dalam pekerjaan yang disertai oleh pujian merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dengan giat. Bila hasil pekerjaan tidak diindahkan oleh orang lain, mungkin kegiatan akan berkurang. Pujian harus selalu berhubungan erat dengan prestasi baik. Anak-anak harus diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu dengan hasil baik, sehingga padanya timbul suatu "*Sence of success*" atau perasaan berhasil. Untuk itu berilah pekerjaan yang dapat dilakukannya. Secara bertahap baru tugas itu diperberat. Tak mungkin seseorang menjadi ahli dalam waktu yang singkat.
- (4) Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan. Suatu kesulitan misalnya cacat, mungkin mematahkan semangat dan menimbulkan rasa rendah harga diri, tetapi mungkin juga rasa inferioritas ini menjadi dorongan mencari kompensasi dengan usaha yang luar biasa sehingga ketercapaian anak mengatasi kesulitan banyak tergantung pada sikap lingkungannya.

c. Teori Motivasi

Menurut Maslow seorang ahli ilmu jiwa, dalam motivasi ada suatu hirarkhi, yaitu motivasi itu mempunyai tingkatan dari bawah sampai ke atas :

- (1) Kebutuhan fisiologis, seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat, dan sebagainya.
- (2) Kebutuhan akan keamanan (*security*), yakni rasa terlindung bebas dari takut dan kecemasan.
- (3) Kebutuhan akan penghargaan, yaitu: cinta dan kasih, rasa diterima dan dihargai dalam suatu kelompok (keluarga, sekolah, teman sebaya).
- (4) Kebutuhan aktualisasi diri, yaitu: untuk mewujudkan diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi.

Suatu hal yang penting, ialah, bahwa motivasi pada setiap tingkat di atas hanya dapat dibangkitkan apabila telah dipenuhi tingkat motivasi yang dibawahnya. Bila kita ingin anak belajar dengan baik (tingkat 5), maka haruslah terpenuhi tingkat (1) sampai dengan (4). Anak yang lapar, merasa tak aman, yang tak dikasihi, yang tidak diterima sebagai anggota masyarakat kelas akan goncang harga dirinya, tidak akan dapat belajar dengan baik.

d. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi sangat penting dalam belajar siswa. Seorang guru mempunyai peranan penting untuk memotivasi siswa agar meningkat gairah belajar. Perhatikan beberapa contoh berikut, Tensing dan Hillary rela menderita susah payah untuk mencapai puncak Mount Everest. Tukang beca mengayuh becak di panas terik atau hujan lebat membawa muatannya melalui jalan yang



mendaki. Pemain bulutangkis berlatih berjam-jam lamanya setiap hari untuk menghadapi pertandingan internasional. Siswa mengurung dirinya di dalam kamar untuk menyiapkan dirinya menempuh ujian. Di belakang setiap perbuatan tersebut terdapat suatu motivasi yang mendorong kita melakukannya untuk melakukannya agar keinginan dan kebutuhannya terwujud. Itulah pentingnya fungsi motivasi untuk mendorong seseorang gigih memperjuangkannya agar tercapai maksud dan tujuannya.

Kondisi belajar juga diperlukan motivasi. Makna motivasi antara lain adalah: “*Motivation is an essential condition of learning*”. Hasil belajarpun banyak ditentukan oleh motivasi. Makin tepat motivasi yang kita berikan, makin berhasil pelajaran itu. Motivasi menentukan intensitas usaha anak belajar. Motivasi melepaskan energi atau tenaga yang ada pada seseorang. Setiap motivasi bertalian erat dengan suatu tujuan. Tensing dan Hillary mungkin ingin membuktikan kesanggupan manusia untuk melakukan puncak tertinggi itu. Tukang becak menahankan panas dan hujan untuk mencari nafkah bagi anak istrinya.

Aktivitas mempunyai tiga fungsi, yakni :

- (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- (2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- (3) Menseleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dengan mengenyampingkan perbuatan-perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu. Seorang yang betul-betul bertekad menang dalam pertandingan, tak akan menghabiskan waktunya bermain kartu, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Dalam bahasa sehari-hari motivasi dinyatakan dengan hasrat, keinginan, maksud, tekad, kemauan, dorongan, kebutuhan, kehendak, cita-cita, kehausan, dan sebagainya yang ini juga merupakan karakteristik keberhasilan siswa.

e. Motivasi instrinsik dan ekstrinsik

Apa motif atau sebab anak belajar? Siswa belajar disebabkan oleh: (1) belajar karena didorong keinginan untuk mengetahuinya, (2) dan belajar supaya mendapat angka yang baik, naik kelas, dan mendapat ijazah. Dalam hal pertama ia didorong oleh motivasi intrinsik yakni ia ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu. Dalam belajar telah terkandung tujuan untuk menambah pengetahuan. Makna intrinsik adalah: "*Intrinsic motivation are inherent in the learning situations and meet pupil needs and purposes*". Demikian pula bila seseorang main badminton untuk menikmatinya, didorong oleh motivasi intrinsik, yakni "*for the pleasure of the activity*".

Sebaliknya bila seseorang belajar untuk mencapai penghargaan berupa angka, hadiah, diploma, dan sebagainya ia didorong oleh motivasi ekstrinsik. Oleh sebab itu, tujuan-tujuan itu terletak di luar perbuatan itu, yakni tidak terkandung di dalam perbuatan itu sendiri. "*The goal is artificially introduced*". Tujuan itu bukan sesuatu yang wajar dalam kegiatan. Anak-anak didorong oleh motivasi intrinsik, bila mereka belajar agar lebih sanggup mengatasi kesulitan-kesulitan hidup, agar memperoleh pengertian, pengetahuan, sikap baik, penguasaan kecakapan. Hasil-hasil itu sendiri telah merupakan hadiah, yakni: "*The reward of a thing well done is to have done it*" (Emson). Ganjaran bagi sesuatu yang dilakukan dengan baik ialah melakukannya, jadi motivasi ekstrinsik disini tidak perlu.

Akan tetapi di sekolah sering digunakan motivasi ekstrinsik seperti angka-angka, pujian, ijazah, kenaikan tingkat, celan,



hukum dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik dipakai oleh karena pelajaran-pelajaran yang diberikan guru sering tidak langsung sendirinya menarik perhatian siswa, dan guru kurang mampu untuk membangkitkan minat anak. Membangkitkan motivasi tidak mudah. Untuk itu guru perlu mengenal siswa lebih jauh, dan mempunyai kesanggupan kreatif untuk menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa.

f. Motivasi yang diperkaya (pengayaan)

Guru dapat menggunakan bermacam-macam motivasi agar siswa belajar. Tak semua motivasi itu sama hakikatnya, malahan ada pula yang dapat merusak. Guru melakukan beberapa cara untuk membangkitkan motivasi siswa, yaitu:

1) Memberi angka (nilai)

Banyak siswa belajar untuk memperoleh nilai baik, untuk itu sebahagian dari mereka berusaha dengan segenap tenaganya untuk meraih nilai yang baik. Nilai itu bagi mereka merupakan motivasi yang kuat. Akan tetapi ada pula yang bekerja untuk naik kelas saja. Oleh karenan itu, angka itu harus benar-benar menggambarkan hasil belajar siswa. Namun jika siswa belajar semata-mata untuk mencapai nilai tidak akan memberi hasil belajar yang sejati tanpa memahami apa yang ingin diraihnya untuk meningkatkan kompetensi.

2) Hadiah

Pemberian hadiah memang diperlukan akan tetapi tidak selalu merupakan motivasi. Hadiah untuk suatu gambar yang terbaik, tidak menarik bagi mereka yang tak mempunyai bakat menggambar. Tak banyak orang menjadi walikota, walaupun jabatan itu terbuka bagi semua orang. Kalau hadiah itu rasanya tak tercapai, maka tak akan membangkitkan motivasi. Hadiah memang dapat membangkitkan motivasi, bila setiap orang

mempunyai harapan untuk memperolehnya. Bagi siswa, hadiah juga dapat merusak, bila hadiah itu menyimpangkan pikiran anak dari tujuan belajar yang sebenarnya.

3) Saingan Sehat

Saingan sehat sering digunakan alat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi di lapangan industri, perdagangan, dan juga di sekolah. Persaingan sering mempertinggi hasil belajar, apakah itu persaingan individual maupun persaingan antar kelompok. Tapi perlu diingat bahwa sikap siswa berbeda-beda dalam memahami persaingan. Ada siswa yang ingin mempertinggi harga diri bila menang dalam persaingan. Ada yang tak suka tak berani bersaing. Ada siswa acuh tak acuh, karena tak ada harapan menang misalnya. Persaingan terkadang dapat merusak, misalnya jika yang tampil hanya siswa yang baik saja dengan merendahkan harga diri siswa yang lain. Dalam persaingan ada rasa peserta diancam oleh rasa takut akan kegagalan, sehingga persaingan merusak suasana komunikasi sosial.

Dalam dunia pendidikan terkini, hendaknya siswa diarahkan pada kondisi yang menjalin kerjasama dan bukan persaingan individu. Sekarang model-model pembelajaran akan ini menggiring siswa untuk tidak melakukan bahwa hanya yang kuat akan hidup, melainkan slogan kita sekarang adalah menggalang kebersamaan, bekerjasama untuk kita. Menurut Piaget bahwa kecerdasan akan bertambah jika siswa diarahkan untuk menjalin hidup sosial dan saling berinteraksi sesamanya. Nasib dunia ini tergantung pada kesanggupan umat manusia untuk bekerja sama, oleh sebab manusia telah mempunyai alat untuk menghancurkan dunia.

4) Mengetahui hasil

Kalau kita melihat grafik kemajuan, melihat hasil baik



pekerjaan maka dapat memperbesar kegiatan belajar. Sukses mempertinggi usaha dan memperbesar minat. Orang suka melakukan pekerjaan dalam hal mana diharapkan memperoleh sukses. Karena itu bawalah siswa dari sukses yang satu kepada sukses yang satu lagi. Alangkah baiknya jika kita menunjukkan hasil yang diperoleh siswa sehingga mereka dapat melihat dan meningkatkan kemampuan dan minat berikutnya.

5) Tugas yang menantang

Jika kita memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh sukses dalam pelajaran, itu bukan berarti bahwa mereka harus diberi pekerjaan yang mudah saja. Tugas yang sulit mengandung tantangan bagi kesanggupan siswa, akan merangsang untuk mengeluarkan segenap tenaga mereka. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah tugas itu selalu dalam batas kesanggupan siswa untuk mengerjakannya. Sebaiknya, tugas yang diberikan untuk menghadapkan siswa terhadap masalah yang merupakan motivasi yang baik.

6) Pujian

Pujian adalah sebagai akibat pekerjaan yang diselesaikan dengan baik, Hal ini merupakan motivasi yang baik. Pujian yang tak beralasan dan terlalu sering diberikan, hilang artinya. Dalam kenyataan bahwa pujian lebih bermanfaat daripada hukuman atau celaan. Akan tetapi, guru hendaknya mencari sesuatu hal yang positif ada pada diri setiap siswa yang dapat dijadikan dasar untuk memberi suatu pujian. Misalnya tulisannya, ketelitiannya, tingkah lakunya, dan sebagainya. Pujian juga memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi harga diri siswa selama itu bersifat wajar dan objektif. Artinya kita wajar memberikan *reward* kepada yang melakukan hal yang baik atau berprestasi.

7) Teguran dan kecaman

Teguran atau kecaman dilakukan untuk memperbaiki perilaku siswa yang membuat kesalahan, malas, dan berkelakuan tidak baik. Teguran bukan untuk mencari kesalahan siswa

8) Sarkasme

Sindiran dan celaan yang dilakukan oleh guru dapat menyakiti perasaan siswa. Seorang guru adalah sebagai pendidik, jangan melakukan hal yang tak layak disebut pendidik yang menjadikan siswa sebagai korban dan frustrasi. Guru harus memilih kata dan bahasa yang *educated*, karena ucapan guru yang sejuk atau kasar diingat siswa apakah itu mendidik atau menyakiti mereka. Seorang guru yang menyikapi siswa dengan hati akan dikenang mereka sepanjang hayat.

9) Hukuman

Hukuman dapat diberikan dalam bentuk hukuman badan, pengasingan, celaan, kecaman, sarkasme (sindiran), dan sebagainya. Akan tetapi, ketika guru menjatuhkan hukuman kepada siswa adalah merupakan hukuman yang mendidik dan disadari, sehingga bentuk hukuman tersebut dapat menurunkan perilaku siswa yang negatif berubah menjadi positif. Bentuk hukuman adalah untuk memperbaiki sikap siswa, bukan untuk menyakiti mereka sebaiknya hindari hukuman badan.

10) Standar atau taraf aspirasi (*level of aspiration*)

Tingkat aspirasi ditentukan oleh tingkat sosial orang tua dalam masyarakat. Taraf ini menentukan tingkat tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Adakalanya keadaan ini efektif tetapi kadang-kadang juga dapat merusak. Mengapa?, tidak selalu aspirasi orang tua sejalan dengan kondisi atau kemampuan anak.



11) Minat

Minat yang tumbuh dalam diri siswa akan berpengaruh positif terhadap pelajaran yang diikutinya dan berjalan lancar. Misalnya: siswa rajin belajar jika ada minat. Sebaliknya, siswa malas belajar atau gagal karena tidak adanya minat. Minat antara lain dapat dibangkitkan dengan cara sebagai berikut: (1) bangkitkan suatu kebutuhan yang diharapkan siswa seperti kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan, kebutuhan untuk menghargai keindahan, kebersihan dan sebagainya; (2) kaitkan dengan pengalaman siswa yang lampau; (3) beri kesempatan kepada siswa untuk mendapat hasil yang lebih baik dari sebelumnya, maka guru harus memperhatikan bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu; dan (4) gunakan berbagai strategi dan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa, misalnya: siswa diajak berdiskusi, kerja kelompok membaca, demonstrasi, dan sebagainya. Apalagi kurikulum 2013 sekarang seyogianya dapat menghantarkan siswa kepada pendekatan saintifik yang menarik minat mereka karena melakukan berbagai aktivitas dalam suasana belajar.

3. Bakat

a. Apakah bakat itu sesungguhnya ?

Bakat adalah suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkannya dengan suatu latihan khusus untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus, misalnya berupa kemampuan

Bakat adalah suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkannya dengan suatu latihan khusus untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus.



berbahasa, kemampuan bermain musik, dan lain-lain. Seseorang yang berbakat musik, misalnya, dengan latihan yang sama dengan orang lain yang tidak berbakat musik, akan lebih cepat menguasai keterampilan tersebut. Jadi, suatu kondisi yang khusus pada seseorang berupa suatu potensi disertai latihan atau belajar, dapat mengembangkan suatu kemahiran tertentu yang bersifatnya khusus. Maka seseorang yang memiliki potensi musik, bila ia belajar musik akan lebih cepat mahir dibandingkan dengan orang lain yang tidak mempunyai potensi musik. Potensi adalah daya yang tersedia pada seseorang yang memungkinkan berkembangnya ciri-ciri tertentu. Daya ini sudah ada sejak berkembangnya ciri-ciri tertentu. Daya ini sudah ada sejak ia dilahirkan, atau dibawa sejak lahir.

Pengertian mengenai definisi ini menghilangkan kesimpangsiuran pendapat-pendapat seperti :

- 1). Bakat di sini tidaklah diturunkan. Kata-kata seperti “dilahirkan dengan kemampuan X” sesungguhnya tidak benar. Tidak dapat dikatakan berapa besar sifat keturunan dan berapa yang dipengaruhi oleh lingkungan. *Aptitude* atau bakat merupakan interaksi dari faktor keturunan dan faktor lingkungan. Seorang lahir dengan potensi-potensi tertentu, dan segera setelah ia lahir ia mulai belajar. Setelah itu, semua yang dipelajarinya memungkinkan untuk belajar lebih banyak lagi dengan rangsangan dari luar, yaitu lingkungan tempat ia berada. Apa yang dibawanya sejak lahir dan apa yang dipelajari dalam lingkungan tadi membuat seseorang mempunyai ciri-ciri khusus dalam kemampuan-kemampuannya yang dinamakan *aptitude* atau bakat.
- 2). Hal yang penting lainnya dari definisi di atas ialah bahwa definisi tersebut cukup luas. *Aptitude* atau bakat dalam arti ini mencakup ciri-ciri lain yang dapat memberi kondisi atau



suasana supaya bakat tadi terealisasi, termasuk intelegensi, kepribadian, interes atau minat, dan keterampilan-keterampilan khusus.

Seperti diketahui, sebagai manusia mewarisi setiap unsur yang dipunyai sebagai manusia, dan juga mewarisi segala kemungkinan yang maksimal sebagai manusia. Dalam proses interaksi antar faktor keturunan dan faktor-faktor lingkungan, faktor keturunan dikembangkan melalui olahan lingkungan, misalnya melalui latihan. Pengaruh lingkungan, dalam hal ini misalnya latihan, dibatasi oleh keterbatasan yang juga diturunkan tadi. Misalnya, meski seseorang itu dilatih dengan keras untuk berbicara, namun dia tidak akan dapat berbicara karena keterbatasan dalam berbicara yang diturunkan. Sebaliknya, kemungkinan-kemungkinan berkembangnya hal-hal yang diturunkan tadi dibatasi oleh lingkungan dengan cara sebagai berikut:

- 1) lingkungan yang memungkinkan munculnya kebiasaan atau kemampuan yang terpendam (laten), dan ia dapat menekan munculnya kemampuan lainnya diakibatkan oleh tidak adanya kesempatan untuk berfungsinya kemampuan tersebut;
- 2) lingkungan menyediakan kemungkinan-kemungkinan untuk melatih atau mengulang-ulang suatu keterampilan, baik keterampilan fisik maupun keterampilan mental;
- 3) lingkungan membantu menjuruskan, spesialisasi, mengarahkan secara khusus, misalnya keterampilan motorik, seseorang dapat menyanyi karena dipacu oleh lingkungannya;
- 4) lingkungan juga memberi “ hadiah ” atau *goal* yang sesuai yang menyebabkan peningkatan dorongan belajar mengenai satu segi, dan menguranginya kesempatan belajar pada segi yang lain.

Maka dapat disimpulkan bahwa *aptitude* atau bakat adalah suatu kapasitas untuk belajar sesuatu. (Arti “kapasitas” adalah kemampuan tertentu). Jadi, dalam merealisasikan bermacam-macam kemampuan yang diturunkan tersebut, terjadi “seleksi” oleh lingkungan yang membentuk dengan cara “berebut” untuk muncul, yang diatur oleh keterbatasan-keterbatasan di atas. Misalnya pada seseorang dengan bakat musik, kemampuan itu tidak akan muncul bila tidak ada kesempatan untuk merealisasikan bakat tersebut.

Selain itu, faktor-faktor yang diturunkan itu berfungsinya bergantung kepada kondisi-kondisi tertentu, seperti adanya syarat “kematangan”, dengan diperolehnya latihan pada saat yang tepat, dan lain-lain. Misalnya pada struktur otot dan saraf, harus terjadi kematangan psikofisik, baru dapat berfungsi bila dilatih pada saat yang tepat. Bila tidak, maka faktor keturunan tersebut hilang kemungkinannya akan kesempatan untuk muncul, dan tidak pernah tampil dalam tingkah laku, bahkan juga pada kesadaran kita. Misalnya anak belajar berjalan, bila pada saat otot kaki anak tersebut tepat matang ia tidak diajari berjalan maka kemampuan berjalannya akan terlambat.

Potensi yang diturunkan itu selain potensi susunan saraf otot pada contoh di atas yang memungkinkan pengembangan bakat berjalan, bakat berbicara, dan lain-lain. Ada pula potensi kemampuan kognisi atau alat-alat pengertian manusia seperti kemampuan mengerti kata-kata, kemampuan mengerti konsep-konsep hubungan, dan lain-lain. Dan potensi kemampuan afektif atau kemampuan berperan seperti kehangatan perasaan, hubungan antar manusia, dan berbagai macam jenis potensi ini dapat bersama-sama membentuk dan merealisasi satu bakat tertentu. Misalnya bakat menjadi salesman yang baik, selain memerlukan alat-alat kognisi yang baik seperti ia harus pandai hitung-menghitung, pandai mengutarakan maksudnya dengan



kata-kata, juga sangat memerlukan potensi afektif, yaitu ia harus mempunyai kemampuan untuk dapat berhubungan dengan baik dengan orang lain. Tanpa potensi afektif ini ia tetap tidak dapat berkembang menjadi salesman atau bakat salasmen tidak dapat berkembang. Lingkungan yang mempengaruhi pengembangan bakat dapat berupa:

- 1) lingkungan sosial, proses pengembangannya melalui proses sosialisasi, misalnya bagaimana kebudayaan tertentu membentuk tingkah laku tertentu;
- 2) lingkungan edukasi, pengembangannya melalui proses pendidikan formal seperti bagaimana yang diajarkan di sekolah;
- 3) besarnya atau banyaknya latihan, pengembangannya melalui proses *training* atau latihan pada keterampilan tertentu itu;
- 4) hambatan-hambatan yang didapat atau ada dalam lingkungan, misalnya “ kemiskinan rangsangan mental” cara pengasuh anak yang khusus dan sebagainya;
- 5) dengan kemungkinan untuk mengekspresikan atau mengutarakan bakat, misalnya apakah diberikan les atau latihan yang cukup, apakah tersedia alat musik, dan sebagainya.

Lingkungan-lingkungan tersebut di atas berperan dalam pengembangan bakat secara khusus, bergantung pada bagaimana kemampuan tersebut. Misalnya bagi keterampilan bakat musik, sangat perlu pula adanya instrumen musik sebagai alat untuk mengekspresikan kemampuan bermain musik tadi. Tanpa ini, bakat juga tidak terampil.

b. Variabel-variable yang Mempengaruhi Bakat.

Bakat baru seseorang muncul atau terampil bila ia memperoleh kesempatan untuk mengembangkannya dan

potensi yang dikembangkannya didukung oleh lingkungannya melalui proses belajar. Bisa jadi, bakat seseorang tidak akan berkembang, karena merupakan potensi yang tersembunyi (laten), kalau seseorang tersebut tidak menyadari sadar atau tidak tahu bahwa ia mempunyai kemampuan yang menonjol di bidang tertentu. Salah satu fungsi tes bakat adalah dapat menilai ada tidaknya bakat seseorang dalam bidang tertentu. Tetapi, meskipun seseorang itu memiliki potensi tetap bakat tidak akan berkembang dengan baik bila orang tidak mempunyai minat dalam bidang tertentu, misalnya bakat dalam musik, atau tanpa interest terhadap hitung menghitung walaupun seseorang itu mempunyai potensi menjadi ahli matematika.

Bakat tersebut juga tetap kurang berkembang atau tidak menonjol bila tidak disertai dengan motivasi yang tinggi. Motivasi mempunyai korelasi yang kuat dengan daya juang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Jika seseorang kurang kuat memotivasi diri untuk menjadi musikus atau penari, maka adanya rintangan yang kecil saja dalam belajar musik sudah cukup untuk menghilangkan semangat berlatih, sehingga seseorang itu tidak pernah sampai pada kapasitas itu. Motivasi ini penting karena mengingat bahwa bakat adalah identik dengan kapasitas belajar. Misalnya bakat dalam seni, sebagai contoh: Indonesia Mencari Bakat (IMB), banyak muncul orang yang berbakat tertentu sebagai musikus, penyanyi, penari, pelukis, dan sebagainya, yang mereka betul-betul teruji dengan perjuangan dan usaha yang maksimal untuk meraih bakat tertentu.

Bakat juga berhubungan dengan nilai atau bagaimana cara seseorang memberi arti terhadap pekerjaan yang menjadi bakatnya. Misalnya bagaimana seseorang tersebut memperoleh bakat pemain sepak bola yang ternama tentu memberi arti yang positif terhadap prestasi pekerjaan yang menjadi bakatnya,



dengan cara yang sportif sehingga ia mendapat penghargaan yang tinggi.

Bakat juga berkaitan dengan kepribadian. Hal ini telah dibuktikan dari penelitian bahwa anak-anak yang mempunyai bakat yang sesuai biasanya perkembangan kepribadiannya secara psikologis dinilai lebih positif dibandingkan dengan anak-anak yang tidak sesuai bakatnya. Keadaan ini disebabkan oleh keberhasilan yang diperolehnya, serta penggunaan bakat-bakatnya akan mempengaruhi penyesuaian emosionalnya, komunikasi sosialnya, dan konsep dirinya.

Pembentukan konsep diri yang positif menunjukkan adanya pengaruh yang timbal-balik antara bakat dan kepribadian seseorang. Proses kehidupan seseorang yang terjadi adalah sebagai berikut:

Prestasi yang dicapai seorang siswa di sekolahnya menunjukkan sukses dalam lingkungan bermainnya, atau sukses juga dalam situasi-situasi yang lain, akan membantu pembentukan konsep dirinya, pembentukan kepercayaan diri, dan sebagainya. Dan konsep diri yang terbentuk itu akan sangat mempengaruhi bagaimana prestasinya dalam tingkat-tingkat perkembangan selanjutnya, demikian seterusnya.

Maka jelas bagi kita, jika siswa dihadapkan pada kegagalan yang karena bakat yang tidak sesuai (padahal intelegensinya cukup baik), ia akan mengalami berbagai-bagai akibat negatif, misalnya ia mempunyai konsep bahwa dirinya tidak mampu, lalu mengakibatkan ia makin kurang mempunyai kepercayaan diri sedangkan faktor ini sangat penting bagi titik tolak perkembangannya ke tingkat perkembangan selanjutnya.

Karena pengaruh yang sangat erat dari variabel- variabel di atas terhadap bakat, maka sangat sukar untuk menyusun alat tes

yang benar-benar hanya mengandung bakat. Banyak diusahakan membuat tes yang murni, tetapi setelah diteliti, kemudian ternyata bahwa bakat selalu tercampur dengan variabel-variabel seperti motivasi, minat, sikap-sikapnya terhadap sesuatu, dan sebagainya. Variabel-variabel ini dianggap sebagai variabel penentu yang penting bagi perkembangan bakat.

Achievement atau prestasi yang ditampilkan seseorang merupakan *resultante* antarbakat dan interes seseorang. Adapun bakat dan interes ada korelasi, tetapi tidak selamanya sejalan. Oleh karena itu, pengukuran keduanya dapat meramalkan lebih tepat daripada bila hanya satu saja.

Mengapa perlu pula diketahui minat atau interes seseorang? Alasannya sebagai berikut:

- 1) Sering seseorang tidak mengetahui detail suatu pekerjaan sehingga ia tidak tahu apakah ia benar-benar tertarik oleh pekerjaan itu. Dengan mengetahui interes seseorang, mengetahui pula identifikasinya, pilihan teman, rekreasinya, mata pelajaran yang disenangi, dapat diketahui siapa dia sesungguhnya, lebih dapat diramalkan ingin menjadi apa ia nantinya. Sebab sesungguhnya bakat adalah realisasi dari potensinya untuk masa yang akan datang.
- 2) Seringkali gambaran mengenai suatu profesi itu salah sehingga orang kurang siap akan sikap – sikap tertentu yang diminta oleh pekerjaan itu. Misalnya pekerjaan dokter digambarkan enak seperti dalam film-film. Sering pilihan atas suatu pekerjaan mewakili kebutuhan emosi dasar seseorang. Oleh karena itu, kesesuaian antara bakat dan interes, ini penting bagi kepuasan hidupnya.

Hasil-hasil penelitian di bawah ini menggambarkan bahwa setiap bidang pekerjaan bila dianalisis mempunyai kekhususan bakat tertentu. Misalnya ditunjukkan adanya kekurangan bakat



tertentu pada orang-orang yang berprestasi rendah, yakni ditemukan mereka rata-rata kurang mampu berpikir fleksibel dan kurang taktis.

Biasanya kesukaran pengembangan bakat dalam prakteknya adalah antara mata pelajaran yang harus dikuasai murid pada saat ini dengan kepentingannya bagi pengembangan bakatnya yang akan datang kurang dapat dilihat hubungannya oleh si murid sehingga sukar bagi guru untuk meyakinkan padanya bahwa mempelajari mata pelajaran itu penting. Sukar menanamkan pada murid interest pada matematika, misalnya, kalau murid tidak melihat hubungan kegunaan matematika bagi pengembangan bakatnya dalam bidang pekerjaan insinyur.

c. Tes Bakat dan Gunanya.

Di atas telah nyata bahwa tes ini menunjukkan kekuatan dan kelemahan kita pada bidang tertentu yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pilihan suatu bidang studi atau pekerjaan.

- 1) Apakah menguntungkan bagi saya untuk melanjutkan kuliah di universitas tertentu, dan memilih kuliah dalam bidang apa?
- 2) Untuk menilai kesesuaian antara kurikulum tertentu yang khusus bentuknya dengan bakat kelompok anak-anak tertentu, misalnya kesesuaian antara belajar membaca dengan metode SAS bagi anak-anak terbelakang mentalnya.
- 3) Untuk kegunaan penjurusan kelas, melihat kecenderungan kekuatan seseorang bagi penentuan jurusan misalnya, Paspal, Sos, Bud.
- 4) Dapat menjawab pertanyaan apakah murid sudah betul-betul siap untuk menerima mata pelajaran baru yang harus dikuasainya, misalnya pelajaran matematika untuk kelas berapa yang harus diberikan sesuai dengan tingkat cara berpikir anak.

- 5) Dalam masalah-masalah kenakalan yang berhubungan dengan tingkah laku disiplin (berhubungan dengan sekolah maupun sehari-hari) sering diperlukan data tambahan. Data mengenai bakat dan prestasi sekolah dapat memecahkan persoalan. Mungkin adanya ketidak sesuaian bakat menimbulkan masalah harga diri pada anak.
- 6) Khusus bagi negara-negara berkembang, tes bakat ini dapat saya katakan mempunyai fungsi yang sangat penting mengingat terbatasnya tempat yang tersedia pada bidang pendidikan atau pekerjaan, yakni untuk memilih calon-calon yang paling mempunyai kemungkinan yang terbesar dari sejumlah pelamar.
- 7) Karena justru kebebasan kita untuk memilih karier ini mengharuskan kita secara bertanggung jawab berpikir realistis mengenai nasib diri sendiri, maka harus dengan pasti kita mengetahui bakat kita. Maka keputusan-keputusan yang akan diambil akan lebih tepat dan efisien dalam hal waktu dan biaya.
- 8) Berhubung dengan makin luasnya fungsi konseling dimana konselor harus mengenal secara luas sebanyak-banyaknya mengenai kemampuan dan keahlian klien sehingga ia dapat dikembangkan semaksimal mungkin, maka kurang cukup bila hanya diketahui satu-satunya bakatnya saja mengingat ikut campurnya bermacam-macam variable dalam berhasilnya bakat tadi. Maka jelaslah perlu dikenal pula bakat yang bermacam-macam dari klien tadi..

Hugo A.Musterberg adalah salah sesorang yang memprakarsai pembuatan tes bakat yang pertama kali. Mula-mula dipakainya pada masa Perang Dunia I untuk pilot, pengemudi, yang lalu meluas ke bidang industri.

Di antara tahun 20 dan 30-an tes yang digunakan terutama



adalah tes intelegensi. Pada waktu itu dianggap tes intelegensi umum merupakan satu-satunya tes yang mutlak untuk dapat menentukan kemampuan seseorang.

Seperti diketahui, tes intelegensi dapat mengukur macam-macam segi yang penting yang menunjang bagi berfungsinya intelegensi seseorang, yang keluar sebagai satu angka, yaitu antara lain sebagai nilai IQ. Jadi, dari bermacam-macam aspek intelegensi umum disimpulkan sebagai satu nilai IQ.

Tes intelegensi umum, meskipun mengandung bermacam-macam segi seperti misalnya kemampuan bahasa, semuanya ini menunjang satu angka sebagai keseluruhan unit intelegensi, jadi sesungguhnya tidak bisa dan tidak boleh masing-masing segi di simpulkan sendiri-sendiri.

Tes intelensi umum lama-kelamaan dianggap terbatas mengingat tidak semua fungsi yang terpenting tercakup di dalamnya karena hanya beberapa segi intelegensi saja yang tercakup, yaitu hanya mengandung kemampuan-kemampuan yang dianggap diperlukan bagi hidupnya individu dalam lingkungan kebudayaan tempat tes tersebut dibuat. Dua puluh tahun kemudian tes ini disebut sebagai *scholastic aptitude test* karena ia dianggap hanya mengandung bakat-bakat yang diperlukan bagi keberhasilan anak dalam pendidikan sekolah. Sebab ada ahli-ahli yang menganggap bukan hanya faktor-faktor tersebut penting dalam suatu kebudayaan tertentu, melainkan ada faktor-faktor lain yang lebih penting bagi kelangsungan hidup dalam kebudayaan itu.

Lama-lama dirasakan bahwa hanya dengan tes intelegensi saja tidak dapat menggambarkan kemampuan yang bermacam-macam. Lalu dirasakan perlunya satu tes lain yang dapat mengukur aspek-aspek yang bermacam-macam secara khusus karena pada kenyataannya ada perbedaan antara satu individu

dengan yang lainnya mengenai profil kemampuannya, misalnya seorang menonjol di bidang bahasa, seorang lainnya uat di bidang teknik, dengan kelemahan-kelemahan yang berbeda-beda pula. Maka dirasakan perlunya penciptaan tes bakat kemampuan sebagai pelengkap intelegensi, untuk mengukur kemampuan tadi.

Ditemukannya metode analisis faktor makin memungkinkan untuk mendapatkan kelompok sifat-sifat tertentu bagu satu bakat tertentu, yang lalu menjadi dasar teoretis bagi pembentukan bermacam-macam tes bakat.

Pernah dianggap bahwa bakat adalah identik dengan intelegensi. Anggaran yang salah ini tidak dapat terlepas dari sejarah. Karena dulu yang dianggap intelegensi adalah kepandaian-kepandaian yang diperlukan untuk berhasilnya seseorang di sekolah (berdasarkan asumsi bahwa apa yang diajarkan kepada anak adalah apa yang paling diperlukannya untuk mengelola hidupnya), maka tes intelegensi adalah *scholastic aptitude test* atau tes bakat-bakat sekolah, atau bakat-bakat untuk berhasil dalam prestasi sekolah.

Sangatlah keliru untuk menganggap kemampuan intelegentif manusia hanya dari segi alat kognisi (= alat pengertian) saja. Sebab, adanya faktor-faktor lain yang ikut berperan seperti bakat, motivasi, dan lain-lain, dapat menyebabkan salah perkiraan mengenai kemampuannya kalau hanya berdasarkan intelegensi saja. Jadi tes bakat diperlukan sebagai penambahan keterangan yang lebih terinci mengenai kemampuan manusia.

Dibandingkan dengan *achievement test* yang mengukur prestasi seseorang berdasarkan apa yang telah dipelajarinya, tes bakat mengukur berapa besar kemungkinan belajar seseorang, tes bakat untuk meramalkan apa yang dapat dilakukan seseorang pada waktu yang akan datang, fungsinya adalah sebagai tes peramalan.



Dasar tes bakat adalah membandingkan profil nilai-nilai seseorang dengan profil nilai orang lain yang dianggap berkemampuan tinggi mengenai bidang tertentu. Dengan demikian, terukur kadar bakatnya dengan menyimpulkan kekuatan atau kelemahannya dalam segi itu.

Ketepatan penggunaan dasar pemikiran ini sangat bergantung pada analisis psikologis yang teliti dan tepat mengenai kegiatan tertentu itu. Misalnya, bila dapat dianalisis dengan tepat sifat-sifat apa yang ada pada seorang seniman, maka dapat dibuat tes yang dapat meramalkan bakat pekerjaan seniman. Macam – macam tes bakat:

- 1) *Multiple aptitude batteries*, yaitu tes bakat yang mengukur bermacam-macam kemampuan seperti pengertian bahasa, kemampuan angka-angka, penglihatan kekurangan, penalaran dalam berhitung, kecepatan persepsi. Dengan tes ini dapat dilihat kemampuan, kekuatan, kelemahan seseorang yang masing-masing dinyatakan dalam angka – angka tersendiri, hasilnya adalah profil angka-angka . Berbeda-beda dengan tes intelegensi umum, semua aspek intelegensi keluar sebagai satu angka, antara lain IQ. Tes ini merupakan tes bakat yang tertua, sudah sejak Perang Dunia Pertama.
- 2) *Special aptitude test*, atau *single aptitude test*, atau tes bakat khusus, yakni tes yang hanya mengukur satu bakat khusus tertentu. Misalnya tes yang dikenal sebagai tes bakat mekanis, tes bakat Klerk, tes bakat musik, tes bakat seni, dan lain – lain. Tes bakat khusus ini perlu dibuat disamping *multiple aptitude test* karena bakat-bakat tertentu yang tidak tercakup dalam *multiple aptitude test*, sebab kemampuan ini memerlukan situasi yang sangat khusus. Selain itu, bagi kepentingan praktis, diciptakan tes bagi setiap bakat untuk keperluan yang khusus.

Tes-tes multiple aptitude batterier yang dikenal misalnya DAT (*Differential Aptitude Test*), GATB (*General Aptitude Test Batteries*). Tes-tes spesial *aptitude* yang dikenal antara lain adalah *misical aptitude test (Seashore)*, *artistcal aptitude (Mejer)*, dan sebagainya.

d. Bagaimana Mengembangkan Bakat ?

Latihan dan proses belajar sangat menentukan bagi pengembangan bakat, serta sifat khusus pada siswa tidak sama dengan orang dewasa pada tingkat- tingkat perkembangan tertentu, yaitu :

- 1) siswa berada dalam masa ketika keadaannya selalu bertumbuh dan berubah, dan bagaimana bentuk perubahan itu sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Ciri khusus seorang siswa adalah mempunyai dorongan besar untuk belajar, maka pada saat itu tugas orang tua yang utama adalah menunjang proses itu menyediakan kesempatan agar proses belajar terjadi, dan memberikan kelonggaran untuk belajar sendiri , tidak dipaksakan.
- 3) ada tahap-tahap khusus dalam perkembangan siswa yang pada saat tersebut paling mudah untuk menerima suatu macam cara belajar tertentu dari pada kesempatan lainnya. Pada saat tersebut mungkin bakat psikis tertentu paling dimungkinkan berkembang, yang pada tiap tahap berikutnya akan hilang, misalnya bakat berbicara. Sebab sering kita lihat ada masa-masa tertentu ketika anak-anak sangat tertarik luar biasa pada suatu hal dan sangat menonjol pada suatu aspek, lebih dari pada di masa-masa lainnya.

Karena ciri khas tersebut di atas, maka bila hendak mengembangkan bakat siswa, gunakan kesempatan tepat tersebut di atas.



4. Gaya Kognitif

Waber (1990) mengemukakan bahwa gaya kognitif adalah kecenderungan pendekatan pemecahan masalah, yang menjadi ciri perilaku seseorang dalam menghadapi berbagai situasi dan isi domain. Untuk melihat jenis gaya kognitif dilakukan dengan tes gaya kognitif.

Berbagai perangkat tes untuk mengidentifikasi jenis gaya kognitif telah dikembangkan oleh para pakar, seperti GEFT (*Group Embedded Figure Test*), MFFT (*Matching Familiar Figuri Test*), RFT (*Rod and*

Gaya kognitif adalah kecenderungan pendekatan pemecahan masalah, yang menjadi ciri perilaku seseorang dalam menghadapi berbagai situasi dan isi domain.

Frame Test), dan tes profil gaya kognitif yang dikembangkan oleh Nasional Association of Secondary School Principals (NASSP). Tes-tes tersebut, umumnya dikembangkan untuk mengidentifikasi jenis gaya kognitif dikaitkan dengan jenis kemampuan kognitif tertentu (Keefe dalam Degeng, 2000). GEFT, misalnya, merupakan tes untuk mengidentifikasi jenis gaya kognitif yang dikaitkan dengan kemampuan kognitif dalam melakukan analisis (Globerson, 1990; Keefe, 1987). Ini berarti, pemilihan perangkat tes gaya kognitif tidak dapat lepas dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang pada gilirannya dipakai sebagai pijakan untuk menetapkan strategi pembelajaran. Dengan kata lain, prediksi kecocokan strategi pembelajaran yang dipakai dan kecenderungan pemrosesan informasi siswa yang bermuara pada keberhasilan pembelajaran (Globerson, 1990) hendaknya dipakai sebagai pertimbangan dalam memilih perangkat tes gaya kognitif.

Dalam GEFT, subyek diminta untuk mengenali suatu bentuk gambar sederhana dari suatu pola kompleks di mana

bentuk gambar sederhana tersebut tersembunyi. Makin mudah seseorang mengenali bentuk-bentuk sederhana dalam pola-pola kompleks di mana bentuk-bentuk sederhana tersebut tersembunyi, berarti makin tinggi skor yang diperoleh, maka ia dikategorikan sebagai memiliki gaya kognitif *Field Independent* (FI). Sebaliknya, makin sulit seseorang mengenali bentuk-bentuk sederhana dari pola-pola kompleks di mana bentuk-bentuk sederhana tersebut tersembunyi, berarti makin rendah skor yang diperoleh, maka ia dikategorikan sebagai memiliki gaya kognitif *Field Defendent* (FD).

5. Intelegensia

a. Bagaimana Ciri-ciri Perbuatan Intelejen?

Suatu perbuatan dapat dianggap intelejen bila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut.

- 1) Masalah yang dihadapi banyak atau sedikit merupakan masalah yang baru bagi yang bersangkutan. Misalnya ada soal: mengapa api jika ditutup dengan sehelai sarung akan padam? Ditanyakan kepada anak yang baru sekolah dapat menjawab dengan betul, maka jawaban itu intelejen.
- 3) Perbuatan intelejen sifatnya serasi tujuan dan ekonomis. Untuk mencapai tujuan yang hendak diselesaikannya, dicarinya jalan yang dapat menghemat waktu maupun tenaga. Saudara kehilangan dompet di suatu lapangan. Bagaimana mencarinya? Bagaimana menebang pohon-pohon di rimba raya, agar dalam waktu singkat dapat merobohkan banyak pohon? Cara mengambil buah kelapa di Lampung dengan memakai galah yang panjang, sedangkan di daerah Jawa pada umumnya dengan memanjat batangnya satu-satu. Mengapa?
- 4) Masalah yang dihadapi, harus mengandung suatu tingkat kesulitan bagi yang bersangkutan. Ada suatu masalah



yang bagi orang dewasa mudah memecahkannya atau menjawabnya, hampir tiada berfikir, sedang bagi anak-anak dijawabnya dengan otak, tetapi dapat. Jawaban anak itu intelegen.

- 5) Keterangan pemecahannya harus dapat diterima oleh masyarakat. Apa yang harus anda perbuat jika anda lapar? Kalau jawabannya: saya harus mencari makanan. Tentu saja jawaban itu tidak intelegen.
- 6) Dalam berbuat intelegen seringkali menggunakan daya mengabstraksi. Pada waktu berpikir, tanggapan-tanggapan dan ingatan-ingatan yang tidak perlu harus disingkirkan. Apakah persamaan antara jendela dan daun pintu? Jawaban yang benar memerlukan daya mengabstraksi.
- 7) Perbuatan intelegen bercirikan kecepatan. Proses pemecahannya relatif cepat, sesuai dengan masalah yang dihadapi.
- 8) Membutuhkan pemusatan perhatian dan menghindari perasaan yang mengganggu jalannya pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Apa yang akan saudara perbuat jika sekonyong-konyong saudara melihat orang yang tertubruk mobil dan pertolongan saudara sangat diperlukan?

5

b. Faktor-faktor Apakah yang Mempengaruhi Intelijensi Seseorang?

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intelegensi, sehingga terdapat perbedaan intelegensi seseorang dengan yang lain adalah sebagai berikut.

- 1) *Pembawaan*. Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. "Batas kesanggupan kita", yakni dapat tidaknya memecahkan suatu soal, pertama-tama ditentukan oleh pembawaan kita. Orang itu ada yang pintar ada yang bodoh. Meskipun menerima latihan dan pelajaran

yang sama, perbedaan-perbedaan itu tetap ada.

- 2) *Kematangan*. Tiap orang dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Tiap orang (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Jika kita menemui siswa tidak dapat memecahkan soal-soal tertentu, karena soal-soal itu masih terlampau sukar baginya. Artinya itu belum sesuai dengan factor kematangannya. Organ-organ tubuhnya dan fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang untuk melakukan mengenai soal itu. Kematangan berhubungan erat dengan umur.
- 3) *Pembentukan*. Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelejensinya. Kita dapat membedakan pembentukan yang sengaja (seperti yang dilakukan di sekolah-sekolah) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
- 4) *Minat dan pembawaan yang khas*. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motives*). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik
- 5) *Kebebasan*. Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah. Manusia mempunyai kebebasan metode, juga bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Dengan adanya kebebasan ini berarti bahwa minat itu tidak selamanya



menjadi syarat dalam perbuatan intelegensi seseorang.

Semua faktor tersebut di atas ada sangkut-pautnya satu sama lain. Untuk menentukan intelegensi atau tidaknya seorang anak, kita tidak dapat hanya berpedoman kepada salah satu faktor tersebut di atas. Intelegensi adalah faktor total. Keseluruhan pribadi turut serta menentukan dalam perbuatan intelegensi seseorang.

c. **Bagaimana Hubungan Inteligensi dengan Kehidupan Seseorang ?**

Dengan pertanyaan tersebut mari kita lihat bagaimana korelasi antara intelegensi seseorang dengan kehidupannya. Dalam kenyataan sebenarnya sulit untuk menentukannya. Memang kecerdasan atau intelegensi seseorang memainkan peranan yang penting dalam kehidupannya. Akan tetapi kehidupan adalah sangat kompleks. Inteligensi bukan satu-satunya faktor yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang. Banyak lagi faktor yang lain.

Pertama, faktor kesehatan dan ada tidaknya kesempatan, tidak dapat kita abaikan. Orang yang sakit-sakitan saja meskipun intelegensinya tinggi dapat gagal dalam usaha mengembangkan dirinya dalam kehidupannya. Demikian pula meskipun cerdas jika tidak ada kesempatan mengembangkan dirinya dapat gagal pula.

Kedua, watak (pribadi) seseorang sangat berpengaruh dan juga turut menentukan. Banyak di antara orang-orang yang sebenarnya memiliki intelegensi yang cukup tinggi, tetapi tidak mendapat kemajuan dalam kehidupannya. Ini disebabkan oleh misalnya, kurang kemampuan bergaul dengan orang-orang lain dalam masyarakat, atau kurang memiliki cita-cita yang tinggi, sehingga tidak /kurang adanya usaha untuk mencapainya.

Sebaliknya, ada pula seorang yang sebenarnya memiliki inteligensi yang sedang saja, dapat lebih maju dan mendapat kehidupan yang lebih layak berkat ketekunan dan keuletannya dan tidak banyak faktor-faktor yang mengganggu atau merintanginya. Akan tetapi inteligensi yang rendah menghambat pula usaha seseorang untuk maju dan berkembang, meskipun orang itu ulet dan bertekun dalam usahanya.

Sebagai kesimpulan dapat kita katakan: bahwa kecerdasan atau inteligensi seseorang memberi kemungkinan bergerak dan berkembang dalam bidang tertentu dalam kehidupannya. Sampai di mana kemungkinan tadi dapat direalisasikan, tergantung pula kepada kehendak dan pribadi serta kesempatan yang ada.

Kecerdasan atau inteligensi seseorang memberi kemungkinan bergerak dan berkembang dalam bidang tertentu dalam kehidupannya. Tetapi tidak terdapat korelasi yang tetap antara tingkat inteligensi dengan tingkat kehidupan seseorang, tergantung pada ketekunan dan keuletannya.

Jelaslah sekarang bahwa tidak terdapat korelasi yang tetap antara tingkat inteligensi dengan tingkat kehidupan seseorang. Dari hasil-hasil penyelidikan yang dilakukan ahli antropologi dan psikologi, juga masih disangsikan adanya korelasi yang tetap antara bentuk atau berat otak dengan inteligensi, antara bentuk tubuh dengan dasar kejahatan dan antara inteligensi dengan kemiskinan.



D. RINGKASAN

- 1) Karakteristik siswa mempunyai variabel kemampuan awal, motivasi belajar, bakat, dan inteligensi.
- 2) Kemampuan awal meningkatkan kebermaknaan pembelajaran yang membawa dampak untuk memudahkan proses internal siswa ketika belajar meliputi: pengetahuan bermakna, pengetahuan analogis, pengetahuan tingkat yang lebih tinggi, pengetahuan setingkat, pengetahuan tingkat yang lebih rendah, pengetahuan pengalaman dan strategi kognitif.
- 3) Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan kegiatan aktif dalam belajar meliputi intrinsik dan ekstrinsik.
- 4) Bakat merupakan sesuatu kondisi pada seseorang yang memungkinkan dengan latihan khusus dapat mencapai kesuksesan dalam pengetahuan, keterampilan khusus seperti bakat seni, berpikir verbal, melatih kecakapan dan lain-lain.
- 5) Gaya kognitif merupakan kecenderungan seseorang untuk memecahkan masalah, yang menjadi ciri perilaku seseorang, meliputi *field dependent* dan *field independent*.
- 6) Intelegensi adalah ⁵ kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru yang menggunakan alat berpikir sesuai dengan tujuan dan ciri-ciri intelegensi seseorang.

E. LATIHAN

- 1) Coba anda jelaskan bagaimana kedudukan kemampuan awal seseorang siswa dalam menghadapi pelajaran baru !
- 2) Apakah peranan motivasi intrinsik dalam menunjang belajar dan pembelajaran bagi seorang siswa untuk mencapai perolehan belajarnya ?
- 3) Berikan komentar anda tentang lingkungan yang bagaimana dapat mempengaruhi bakat seseorang!
- 4) Apa yang dimaksud dengan *field dependent* dan *field independent* dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.?
- 5) Coba anda identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi intelegensi seseorang!



BAB VII

PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA

A. PENGANTAR

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila adanya pendidik atau guru, peserta didik (siswa), materi (bahan pelajaran), media pembelajaran (sarana prasarana), metode dan strategi-strategi pembelajaran yang ada di dalamnya.

Belajar memerlukan keterlibatan mental dan tindakan belajar itu sendiri. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Sering kali, siswa tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berfikir keras. Kesadaran baru yang harus diutamakan adalah peran anak didik sebagai aktor bukannya guru. Selama ini yang lebih ditonjolkan adalah guru sementara siswa diposisikan sebagai objek. Untuk itu, guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif dalam kelas terutama pada peran siswa. Dalam hal ini mau tidak mau seorang guru dituntut profesional dalam pengelolaan kelas.

Kita tahu bahwa siswa belajar paling baik dengan cara melakukan. Di dalam makalah ini akan dibahas mengenai

strategi-strategi khusus dan praktis yang dapat digunakan untuk semua materi pelajaran. Strategi-strategi ini dirancang untuk menghidupkan suasana kelas yang mengaktifkan siswa. Beberapa dari strategi tersebut sangat menyenangkan dan mengarahkan kepada hal yang serius, tetapi semuanya dimaksudkan untuk mendalami kegiatan belajar dan ingatan siswa serta mengaktifkan siswa di dalam proses pembelajaran.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN PADA BAB INI

Tujuan penulisan bab ini adalah untuk mengetahui dan mendalami berbagai hal terkait dengan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, yaitu:

- 1) menjelaskan pengertian pembelajaran aktif;
- 2) mengidentifikasi tipe-tipe belajar pada siswa;
- 3) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran yang mengaktifkan siswa;
- 4) menganalisis strategi-strategi pembelajaran yang mengaktifkan siswa;
- 5) memberi argumentasi alasan-alasan penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa;
- 6) menjelaskan teknik-teknik khusus untuk mengaktifkan siswa.

C. PENGERTIAN PEMBELAJARAN AKTIF

Soegeng Ysh (2012) menyatakan bahwa pengertian pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para siswa dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Pembelajaran yang aktif itu diturunkan dari dua asumsi dasar, yaitu: (1) bahwa belajar pada dasarnya adalah proses yang aktif, dan (2) bahwa orang yang berbeda, belajar dengan cara yang berbeda pula.



Menurut Silberman (2007) pengertian pembelajaran aktif adalah belajar yang meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal.

Pembelajaran Aktif adalah melibatkan semua siswa secara aktif melakukan kegiatan berbagai cara: bertanya, menjawab, berdiskusi, memberi ide, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir secara kritis dan kreatif secara individu atau kelompok dan untuk mencapai tujuan.

Pembelajaran

1 pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru sehingga berjalan dengan baik apabila adanya pendidik atau guru, peserta didik (siswa), materi (bahan pelajaran), media pembelajaran (sarana prasarana), metode dan strategi-strategi pembelajaran yang ada di dalamnya melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah semua kegiatan peserta didik yang dikerahkan dalam proses pembelajaran dengan cara bertanya, dan menjawab, berdiskusi, memberi ide, menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir secara kritis dan kreatif secara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

Sementara dalam pembelajaran PAIKEM adalah singkatan dari *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan* adalah bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa hingga siswa aktif bertanya kepada hal yang menantang, menjawab, dan mengemukakan gagasan.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang menjadikan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk

interaksi antara siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

D. GAYA BELAJAR SISWA

Seorang pendidik perlu mengenali gaya belajar siswa, karena gaya belajar seseorang akan membawanya kepada ekspektasi yang tinggi, sehingga pembelajaran dapat menjadi efektif. Gaya belajar yang berbeda antara satu dengan lain menunjukkan bagaimana seorang siswa dapat menyatakan tipe yang dinginkannya untuk menangkap daya serapnya terhadap informasi. Guru perlu mempersiapkan pembelajaran untuk siswa yang gaya belajarnya berbeda. Gaya belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Gaya Belajar Visual

Bagi siswa yang menunjukkan gaya belajar visual memegang peranan penting melalui mata/penglihatan (visual). Dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak dititikberatkan pada peragaan/media. Peranan multimedia sangat berarti bagi siswa untuk menangkap dan memahami pelajaran. Siswa diajak ke obyek-obyek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau dibawa ke alam yang sebenarnya, misalnya: karya wisata atau dengan menggunakan strategi *Contextual Teaching Learning* (CTL). Seorang anak yang cenderung belajar dengan gambar secara visual membutuhkan gambar dengan kata-kata.

2. Gaya Belajar Auditif

Siswa yang menunjukkan gaya belajar auditif mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya).



Sikap siswa tersebut sangat mudah menyerap pelajaran dengan cara mendengar meskipun tanpa melihat apa yang dipelajarinya, misalkan cukup dengan mendengarkan informasi melalui radio. Dalam hal ini, guru seharusnya memperhatikan siswanya hingga ke alat pendengarannya. Elaine Herron, seorang guru di Kansas berusaha mengenali siswanya yang cenderung belajar dengan suara. (Thomas Lickona, 2012)

3. Gaya Belajar Kinestik

Siswa yang gaya belajarnya bersifat kinestik memerlukan gerak dan sentuhan. Semakin banyak siswa yang bersangkutan menyentuh sesuatu dalam belajar bahkan melakukan gaya bergerak, maka pembelajaran semakin efektif. Untuk itu, guru sebaiknya dalam pembelajaran banyak menyediakan media dan alat peraga yang ini mudah merangsang pemahaman dan penerimaan materi pelajaran bagi siswa.

4. Gaya Belajar Kombinitif

1 Ada kalanya siswa memiliki gaya belajar kombinitif, siswa dapat dan mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat indera. Dia dapat menerima pelajaran dengan mata dan telinga sekaligus ketika belajar. Gaya ini dapat membawa siswa lebih kompleks dalam belajar sehingga dapat menyerap pelajaran lebih tinggi dan lebih efektif.

E. PRINSIP-PRINSIP MENGAKTIFKAN SISWA BELAJAR

Tugas guru selain membimbing juga mengarahkan siswa untuk aktif belajar. 2 Oleh karena itu, guru perlu berusaha untuk mengaktifkan siswa belajar. Maka guru dituntut dapat menciptakan kondisi yang merangsang dan menantang daya pikir siswa sehingga ia aktif dalam merespon pelajaran. Menurut

Conny Semiawan (1986: 10) menyatakan bahwa ¹ ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk mengaktifkan siswa belajar. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. Memberi Motivasi ¹

Motivasi ¹ adalah daya yang dimiliki seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Seorang guru perlu mengetahui apa yang menjadi pendorong siswanya dalam belajar atau melakukan sesuatu. Hal ini sesuai dengan peran seorang guru yaitu sebagai motivator, agar senantiasa membangkitkan dan meningkatkan motivasi positif untuk belajar. Ada dua motivasi yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri anak disebut *Motivasi Intrinsik* dan motivasi dari luar diri peserta didik disebut *Motivasi Ekstrinsik*.

Seperti telah dibahas pada bab berikutnya, motivasi dari dalam dapat dilakukan dengan menggairahkan perasaan ingin tahu anak, mencoba-coba, keinginan untuk berhasil. Motivasi ini senantiasa baiknya selalu ditumbuhkan dalam diri anak. Motivasi dari luar dapat dilakukan dengan memberikan melalui pemberian pujian atau penghargaan pada siswa agar ia lebih terpacu dalam belajar. Ada beberapa hal untuk mengaktifkan siswa.

¹ **Pertama: Memperhatikan Latar dan Konteks.** Agar pemahaman siswa meningkat dan terarah maka materi pelajaran yang diberikan harus saling berkaitan sesuai dengan konteksnya. Untuk itu, pada setiap pembelajaran guru perlu mengetahui terlebih dahulu tingkat pengetahuan keterampilan, dan pengalaman yang telah dimiliki siswa agar materi yang dipelajari mereka bermakna dan mempunyai kesan dalam kehidupannya. Dalam setiap pembelajaran, materi yang akan diajarkan harus dikaitkan dengan tingkat pengetahuan dan



pengalaman yang telah dimiliki siswa. Dengan cara ini siswa akan mudah menguasai pelajaran yang baru.

Kedua: Keterarahan atau Fokus. Agar proses pembelajaran berjalan terarah, terfokus, dan lancar, pada setiap akan mengajar perlu dibuat perencanaan didasarkan pada tujuan yang akan dicapai atau masalah apa yang akan dipecahkan dan bagaimana cara memecahkannya. Misalnya ketika guru akan mengajarkan tentang 'manfaat udara dalam kehidupan manusia' maka fokus pengajaran adalah tentang udara, meliputi: pengertian udara, di mana terdapat udara, manfaat udara bagi kehidupan manusia, hewan, dan lain-lain. Lakukan secara interaktif antara guru dan siswa. Mintalah pendapat siswa untuk menjawab hal tersebut menurut pengetahuan dan pengalamannya.

Ketiga: Hubungan sosial atau sosialisasi. Kerja sama guru dan siswa atau antara siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sudah disiapkan guru pada saat membuat rencana pembelajaran. Siswa perlu dilatih untuk belajar bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Keempat: Belajar Sambil Bekerja. Pada dasarnya anak-anak menyukai belajar sambil bekerja atau melakukan sesuatu kegiatan. Dalam proses pembelajaran guru telah merancang dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja atau beraktifitas yang merangsang kemampuan otot dan berpikirnya, semakin dewasa kadar bekerja siswa akan berkurang dan kadar berpikirnya akan meningkat. Hal ini bukan berarti anak tidak memiliki kemampuan bekerja tetapi kemampuannya untuk berpikir ke arah yang lebih tinggi akan meningkat. Sesuai dengan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan adalah: *Perbedaan Perorangan.* Setiap siswa memiliki bakat, latar belakang kehidupan, kemampuan, tingkat pengetahuan, sikap dan kebiasaan yang berbeda karena

setiap individu memiliki keunikan atau perbedaan siswa agar pembelajaran berjalan lancar. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami tentang kondisi setiap siswa mendorong, sehingga guru memperlakukan siswa secara berbeda dan bersikap lebih bijaksana dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada dalam kelas.

Kelima: Prinsip Menemukan. Dalam pembelajaran tidak semua materi yang akan disampaikan kepada siswa. Pada dasarnya setiap siswa telah memiliki pengetahuan awal dan potensi untuk menemukan sendiri pengetahuan tersebut. Berikan siswa konsep-konsep inti dan mintalah siswa untuk menemukan dan membuktikannya sendiri konsep-konsep lain yang terkait dengan cara memberi pertanyaan yang merangsang daya pikir, menumbuhkan rasa ingin tahu dan menemukannya sendiri apa yang diperlukan terkait dengan pelajaran. Proses belajar aktif dapat mengurangi rasa bosan anak dalam belajar, oleh karena siswa dirangsang aktif berbuat dan berinteraksi dengan temannya. Hal ini dapat dilakukan guru dengan menggunakan strategi pembelajaran misalnya: inkuri, metode projek, discovery, pembelajaran kooperati, dan lainnya.

Keenam: Memecahkan Masalah. Untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri yang dihadapi dalam kehidupan siswa, maka kegiatan pembelajaran harus diarahkan pada pemecahan masalah. Hal ini penting untuk membantu siswa menumbuhkan kepekaannya pada masalah-masalah yang ada disekitarnya. Terlebih dahulu siswa dihadapkan pada masalah rumit, kemudian mereka dilatih untuk memecahkan masalahnya dengan baik yang penting adalah siswa memahami apa yang dihadapinya dan diajarkan untuk bertanggung jawab untuk memecahkannya sendiri sesuai kemampuan. Bila cara belajar untuk memecahkan masalah dilatihkan pada anak maka proses cara belajar siswa aktif akan berhasil.



2

Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)

2. Memberikan Umpan Balik Yang Bermakna

Umpan balik atau respon yang diberikan guru merupakan justifikasi guru yang tidak memvonis perilaku siswa ketika melakukan bertanya, memberi pendapat, ide, atau menunjukkan hasil karyanya. Jangan sampai guru mengatakan “tidak”, “salah”, “betul”, “baik” (Martinis Yamin, 2011). Sebagai contoh siswa bertanya: Pak/ibu apakah banjir disebabkan hujan?, maka sebagai umpan balik yang baik dari guru: “menurut ananda bagaimana terjadinya banjir?” Umpan balik seperti itu guru mengajak siswa untuk berpikir memberi pendapat untuk mengembangkan ide, menilai dan memberi kesimpulan sehingga siswa tidak tergantung, bebas, dan rileks mengemukakan jawaban. Siswa berusaha mengembangkan dan memusatkan segala pengetahuan dan pengalamannya dan guru memancing siswa untuk aktif dan kreatif sehingga pembelajaranpun lebih hidup dan menyenangkan.

F. STRATEGI MENGAKTIFKAN SISWA BELAJAR

Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktifitas-aktifitas pembelajaran yang ini merupakan satu keharusan untuk membangun kerja kelompok dalam waktu singkat supaya membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Dengan demikian guru sebagai fasilitator dituntut agar mempunyai kemampuan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa.

Kumpulan awal strategi ini akan membantu para siswa untuk lebih mengenal dan memahami kembali atau membangun semangat tim dengan sebuah kelompok yang telah saling mengenal satu sama lain. Siswa dibagi dalam tim kelompok kecil dan ketika tim ingin bekerja, anjurkan mereka mengaitkan

kegiatan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan di kelas bahkan coba membuat eksperimen dengan strategi-strategi baru untuk siswa. Ada beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengaktifkan siswa (Soegeng, 2012; Semiawan Conny, 1986; Silberman, M, . 2007; Sitataqwa., 2011) antara lain adalah sebagai berikut.

1. Reconnecting (Menghubungkan kembali)

Ketika guru ingin memulai pelajaran, maka hal yang sangat penting adalah bagaimana membuat siswa aktif dari awal. Ketika pembelajaran belum selesai, bagaimana guru menggunakan waktu untuk mengaitkan kembali pelajaran yang telah dibahas dengan yang lalu bersama siswa, sehingga siswa aktif mengingat kembali. Prosedur dalam melaksanakan strategi ini adalah sebagai berikut: (1) siswa diingatkan kembali tentang materi pelajaran sebelumnya, sebelum meneruskan pelajaran hari ini; (2) ajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran sebelumnya; (3) dapatkan respons dari pertanyaan yang diajukan kepada siswa secara bergantian; dan (4) hubungkan dengan topik pola berpikir jaman sekarang. Dengan demikian, cara siswa berpikir semakin terarah dan kuat untuk memahami suatu konsep baru.

2. Inquiring Minds What To Know (Membangkitkan Rasa Ingin Tahu)

Hal yang penting juga adalah guru berupaya untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dengan mendorong spekulasi mengenai topik atau persoalan. Walaupun mungkin para siswa menyimpang pengetahuan tentang materi pelajaran yang tidak tercakup sebelumnya jika mereka terlibat sejak awal dalam sebuah pengalaman pengajaran kelas penuh. Prosedur dalam melaksanakan strategi ini adalah: (1) berikan satu pertanyaan



kepada siswa dengan berharap bahwa beberapa siswa lainya mengetahui jawabannya; (2) doronglah siswa untuk berspekulasi dan menebak bebas dalam suayu masalah; (3) bentuklah keingintahuan tentang jawaban yang sebenarnya dan janganlah memberi umpan balik dengan segera, terima semua tebakan; dan (4) gunakan pernyataan sebagai petunjuk ke arah apa yang sekiranya diajarkan pada siswa.

3. Learning Start With A Question (Belajar Memulai dengan Sebuah Pertanyaan)

Proses mempelajari sesuatu yang baru adalah lebih efektif jika siswa tersebut aktif mencari pola daripada menerima begitu saja. Satu cara menciptakan pola belajar aktif ini adalah merangsang siswa untuk bertanya tentang mata pelajaran mereka, tanpa penjelasan dari pengajar lebih dahulu. Strategi sederhana ini merangsang siswa untuk memulai dengan bertanya, kunci belajar. Prosedur dalam melaksanakan strategi ini adalah sebagai berikut: 1) bagikan bahan belajar dan mintalah siswa belajar berpasangan atau bertiga, 2) siswa diminta membuat pertanyaan tentang hal yang belum dimengerti, 3) kumpulkan semua pertanyaan dan kelompokkan jenisnya, dan 4) mulailah menjawab dari hal yang mereka tanyakan.

4. The Power Of Two (Kekuatan Berdua)

Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan belajar siswa secara kolaboratif dan mendorong kepentingan dan keuntungan sinergi itu. Karenanya, dua kepala tentu lebih baik dari pada satu. Prosedur dalam melaksanakan strategi ini adalah sebagai berikut: (1) ajukan satu pertanyaan atau permasalahan yang membutuhkan pemikiran/perenungan; (2) siswa diminta menjawab secara tertulis; dan (3) kelompokkan siswa secara berpasangan (dua): (i) minta mereka saling menjelaskan

dan mendiskusikan jawaban baru; (ii) *brainstorming*, siswa membandingkan jawaban hasil diskusi antara kelompok; dan (iii) klasifikasikan dan simpulkan agar siswa memperoleh pemahaman yang utuh.

5. Everyone Is A Teacher Here (Setiap Orang Adalah Guru)

Cara merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap siswa lain. Prosedur dalam melaksanakan model ini adalah sebagai berikut: (1) bagikan kertas atau dan mintalah siswa menulis pertanyaan tentang materi atau hasil belajar yang harus didiskusikan; (2) kumpulkan kertas dan kocok lalu bagikan kepada siswa secara acak; (3) undang sukarelawan (siswa) untuk membacakan dan menjawab atau memberi tanggapan; (4) kembangkan diskusi dari pertanyaan tersebut; (5) klasifikasi hasil diskusi agar siswa memperoleh pemahaman.

6. Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif (PK) merupakan satu strategi yang sangat kaya akan model-modelnya. Ini dikembangkan oleh Johnson and Johnson kemudian diteliti dan diikuti oleh banyak pakar-pakar lainnya di mana strategi ini sangat populer dan banyak diterapkan dalam pembelajaran.

Slavin (1995) mendefinisikan PK sebagai satu teknik pengajaran yang siswanya bekerja secara kooperatif dalam sesuatu kelompok yang heterogenus yang anggotanya terdiri dari empat hingga dengan enam orang. Menurut Monis (1995) bahwa PK adalah sebuah metode atau pendekatan yang



di dalamnya terdiri daripada kelompok siswa yang saling memberi ide, membantu, mengambil bahagian bersama, dan bekerjasama antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran kooperatif juga merupakan kerjasama dalam kelompok kecil dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Widyantini, 2006).

Di sudut lain, Stone (1991) yang bekerjasama dengan Kagan Spencer telah mengembangkan PK di laboratorium mereka di The University Of California. Stone

PK adalah mendorong siswa untuk saling bekerjasama, saling membantu, berbagi ide, dan memberi penghargaan untuk mencapai prestasi belajar.

menyatakan bahwa PK merupakan pendekatan yang dilakukan supaya siswa dapat berinteraksi satu sama lainnya untuk menanamkan pemahaman keefektifan kandungan pelajaran dan bekerjasama secara aktif dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok. Dari semua pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan belajar kelompok kecil dalam memecahkan masalah belajar secara bekerjasama untuk meningkatkan pencapaian akademik dan keterampilan sosial.

a. Falsafah Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)

Berbeda dengan model pembelajaran kompetisi dan model *individual learning* yang menitikberatkan proses dan pencapaian belajar serta pencapaian hasil belajar yang tinggi dicapai oleh siswa secara individual. Model pembelajaran kooperatif didasari oleh falsafah bahwa manusia adalah makhluk sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran ini tidak mengenal kompetisi antar individu. Model ini juga tidak memberikan kesempatan kepada

siswa untuk belajar dengan kecepatan dan iramanya sendiri. Sebaliknya, menurut Lie model ini menekankan kerjasama atau gotong-royong sesama siswa dalam mempelajari materi pembelajaran (Silberman, M, 2007). Ada dua kemungkinan kerjasama antar siswa dalam kelompok belajar, yaitu: 1) kooperatif adalah kerjasama antara siswa yang berbeda tingkat kemampuannya; dan 2) kolaboratif merupakan kerjasama antara siswa dengan kemampuan yang setingkat. Jadi, makna dari pembelajaran kooperatif dalam kelompok kecil adalah mendorong siswa untuk saling bekerjasama, saling membantu, berbagi ide, dan memberi penghargaan untuk mencapai prestasi belajar (Zaenab Hanim, 2004)

b. Unsur-Unsur *Cooperative Learning*

Johnson and Johnson (dalam Zaenab Hanim: 2004) menyatakan ada lima unsur yang menjadi ciri dari *Cooperative Learning* yang membedakannya dengan model belajar dan pembelajaran yang lain, yaitu: PIES. Jika kelima ciri belum terlihat dari pembelajaran belum mencerminkan pembelajaran kooperatif, yaitu: 1) *positive interdependent* (saling ketergantungan positif), 2) *individual accountability* (tanggungjawab perseorangan), 3) *equal participation* (partisipasi antar anggota), 4) *simultaneous interaction* (berinteraksi sesama anggota dengan tatap muka), dan sebagai tambahan 5) ada evaluasi kelompok kerja.

c. Sasaran Pembelajaran Kooperatif

Slavin menyatakan bahwa ada tiga karakteristik pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya di kelas, yaitu: 1) penghargaan kelompok, 2) pertanggungjawaban individu, dan 3) pemerataan untuk memperoleh keberhasilan (Isjoni, 2012; 31)



7. Quantum Teaching

a. Pengertian

Dalam teknik belajar dan pembelajaran pengertian quantum dapat diartikan yaitu mendorong terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan fasilitas belajar lainnya secara terarah sesuai dengan karakteristik diri, potensi, dan kebutuhan individual siswa guna mengerahkan seluruh energinya untuk mencapai kegemilangan dalam belajar.

b. Kerangka Perancangan Belajar

Ada enam unsur yang menjadi kerangka dasar pembelajaran dengan model *Quantum Teaching*: pertama, tumbuhkan, yaitu usaha menumbuhkan energy pada diri siswa dengan cara memikat dan memuaskan mereka dengan slogan: AMBAK (Apa Manfaatnya Bagi Ku). Kedua, Alami, yaitu: dengan cara memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, tumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui”. Ketiga, namai: berikan “data” tepat saat minat siswa memuncak. Keempat, demonstrasikan: yaitu: tunjukkan dan berikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman yang mereka peroleh. Dengan perlakuan beberapa cara di atas dapat menumbuhkan energi yang ada pada diri setiap siswa untuk menunjukkan semangat belajar dan berbuat langsung. Siswa dapat belajar aktif dengan mengerahkan segala kemampuan yang ada.

G. KELEBIHAN PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA

Ada beberapa alasan menggunakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, antara lain: 1) memiliki pengaruh yang kuat pada pembelajaran pada siswa; 2) strategi-strategi pengembangan pembelajaran aktif lebih mampu merangsang

peningkatkan keterampilan berpikir siswa, tidak saja terfokus pada peningkatan penguasaan isi; 3) melibatkan para siswa dalam tugas-tugas berpikir tingkat lebih tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi; 4) berbagai gaya belajar dapat dilayani dengan sebaik-baiknya dengan melibatkan semua siswa dalam kegiatan-kegiatan belajar aktif.

H. TEKNIK KHUSUS MENGAKTIFKAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN

Apapun strategi pembelajaran yang digunakan, guru tetap memerlukan teknik khusus untuk mengaktifkan kelas (Silberman, 2007). Berikut dikemukakan teknik khusus yang diperlukan untuk mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1. Humor and Joking

Ungkapan atau cerita-cerita lucu terkait dengan pokok bahasan, untuk menyegarkan situasi pembelajaran dapat memancing dan menumbuhkan rasa humor dikalangan siswa. Kelakar yang keluar secara spontan membuat siswa termotivasi dan menghidupkan proses pembelajaran. Situasi yang nyaman dan humor pada tempatnya membuat siswa merasa rileks, luwes, dan komunikatif.

2. Questioning

Ada cara menerapkan teknik-teknik bertanya yang tepat untuk memancing keterlibatan belajar siswa. Penerapan teknik bertanya yang tepat dapat menuntut siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk menguraikan suatu persoalan atau menemukan jawaban-jawaban atas tugas yang diberikan. Jenis pertanyaan tidak bersifat menguji atau menghakimi, namun ini adalah untuk menghidupkan suasana



pembelajaran agar lebih aktif dan siswa siap menghadapi pertanyaan tersebut.

3. Brainstorming

Bagaimana teknik untuk memancing curah pendapat di kalangan siswa yang terkait dengan isu-isu tertentu atau tentang hal yang akan dipelajari agar siswa dapat mengaitkan antara pengetahuan dan pengalaman sebelumnya dengan pokok bahasan yang akan dipelajarinya. Teknik ini dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti penentuan tugas belajar, curah pendapat mengenai suatu kejadian atau isu, atau keperluan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Teknik ini sangat baik untuk mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Educative Touching

Sentuhan akrab yang diberikan guru kepada siswa merupakan perbuatan yang memotivasi siswa belajar, seperti memegang pundak atau mengusap kepala siswa. Sentuhan ini dilakukan dengan cara simpati dan empati terhadap siswa di saat yang tepat akan memberikan efek psikologis yang mendukung aktivitas belajar siswa karena sentuhan ini adalah bagian motivasi non verbal dari guru. Sentuhan seperti itu bersifat positif untuk memberi semangat belajar dan kesejukan hati saat siswa mengerjakan tugas dan ketika mengalami kesulitan belajar. Secara umum guru menunjukkan perhatian penuh terhadap aktivitas dan perilaku belajar siswa, sehingga siswa merasa diperhatikan.

5. Motivate Through Personal Relationship

Seorang guru berusaha memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan bermacam cara melalui hubungan personal. Hubungan pribadi siswa dan guru merupakan pendekatan emosional antara pendidik dengan anak didiknya sebagai pembentukan kepribadian dan karakter. Guru yang baik tidak saja memberikan pengetahuan tetapi juga bertindak sebagai orang tua yang membentuk pribadi anak, sehingga guru mendidik dengan cinta dan penuh kasih sayang kepada anak didiknya. Kesan sikap guru yang penuh dengan sentuhan emosional akan berkesan positif bagi siswa. Guru dekat dengan siswa mendidik dengan hati dan kasih sayang. Barbara (2005) menyatakan bahwa: *“They actually need the most love, patience, or understanding when they least deserve it and usually when they don’t deserve it at all”*

6. Kuis dan Game.

Kuis atau *game* menunjukkan situasi permainan dalam membahas atau mempelajari pokok bahasan tertentu. Topik-topik tertentu akan lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk dipelajari jika pembelajarannya dilakukan dalam bentuk kuis atau *game* tertentu. Siswa merasa riang dan gembira dengan cara belajar sambil bermain secara rileks dengan model sebagai berikut.

- 1) *Modeling* yaitu pemberian contoh atau peragaan terhadap kompetensi atau perilaku belajar tertentu yang diharapkan dikuasai siswa. Siswa dapat lebih mudah memahami suatu pokok bahasan jika bagian-bagian yang menjadi unit pembelajarannya diberi contoh atau peragaan kongkrit oleh guru.
- 2) *Immediate feedback and rewards, contingent-specific-credible*



prise, yaitu pemberian balikan dan penghargaan kepada siswa dengan segera setelah menunjukkan kinerja belajar yang efektif. Teknik ini jika dilakukan dengan tepat, dapat mendorong keterlibatan belajar lanjut yang lebih intensif.

- 3) *Independent practice and seatwork*, yaitu tugas-tugas belajar untuk diselesaikan secara mandiri oleh siswa, baik selama proses pembelajaran dalam kelas, ataupun sebagai tugas pekerjaan rumah.
- 4) *Authentic assignment*, yaitu memberikan tugas yang berkaitan langsung dengan dunia faktual yang ada di sekitar siswa. Ini bisa berupa pemberian tugas yang terkait dengan pengalaman pribadi siswa (*self experience report*) atau yang terkait dengan kejadian-kejadian yang terjadi, diamati, dialami setiap hari di lingkungan sekitar mereka.
- 5) *Small group discussion*, yaitu pemberian tugas belajar yang harus dikerjakan secara bersama oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Teknik ini memberikan peluang kepada seluruh anggota tim untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dengan beberapa teknik di atas dapat dilakukan guru yang mengaktifkan siswa belajar dengan strategi dan model pembelajaran yang dipilih. Namun guru harus pandai merancang pembelajaran dalam menentukan langkah-langkah yang tepat, efektif, konstruktif dan menghidupkan suasana belajar yang menggunakan strategi dan teknik tersebut di atas.

I. RINGKASAN

- 1) Pembelajaran yang mengaktifkan siswa merupakan keterampilan atau kemampuan dalam mengelola dan mengoprasikan suatu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi tertentu secara cermat dan teliti agar siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Di dalam belajar dikenal beberapa gaya belajar, yaitu: gaya belajar Visual (penglihatan), Auditif (pendengaran), Kinestik (gerak dan sentuhan), dan Kombinatif.
- 3) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran juga memiliki prinsip-prinsip antara lain motivasi, latar dan konteks, keterarahan atau fokus, hubungan sosial atau sosialisasi, belajar sambil bermain dan berbuat, perbedaan perorangan, prinsip menemukan, dan pemecahan masalah.
- 4) Strategi-strategi yang digunakan dalam mengaktifkan siswa antara lain adalah *Reconnecting* (Menghubungkan kembali), *Inquiring Minds To Know* (Membangkitkan Rasa Ingin tahu), *Learning Starts With A Question* (Belajar dimulai dengan sebuah pertanyaan), *The power Of Two* (Kekuatan Berdua), dan *Everyone Is A Teacher Here* (Setiap Orang Adalah Guru).
- 5) Alasan-alasan penerapan dan keuntungan pembelajaran yang mengaktifkan siswa di sekolah adalah memberi pengaruh yang kuat kepada siswa untuk berpikir kritis, meningkatkan keterampilan berpikir, dan berpikir pada tingkat soal yang tinggi.



J. LATIHAN

Setelah anda mempelajari bab ini coba jawab latihan berikut agar memahaminya:

- 1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan pembelajaran yang mengaktifkan siswa menurut beberapa ahli dan beri contoh dalam prosesnya.
- 2) Identifikasi beberapa gaya belajar siswa, kemudian kaitkan dengan pembelajaran yang mengaktifkan mereka.
- 3) Jelaskan beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yang mengaktifkan siswa.
- 4) Coba anda analisis beberapa strategi yang mengaktifkan siswa belajar untuk mengembangkan kepada pendekatan saintifik.
- 5) Berikan beberapa argumentasi kelebihan penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa.
- 6) Jelaskan teknik-teknik khusus untuk mengaktifkan siswa belajar yang dapat menerapkan interaksi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Blackburn, R, Barbara. 2005. *Classroom Motivation from A to Z: How to Engage Your Students in Learning*. New York. Eye On Education Inc.
- Soegeng, A.Y. 2012. *Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Semarang: IKIP PGRI.
- Semiawan, Conny, dkk. 1986. *Pendekatan Keterampilan Proses: bagaimana mengaktifkan siswa dalam belajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- ¹ Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sitataqwa. 2011. *Prinsip-Prinsip Mengaktifkan Siswa*. [http//html](http://html).
- Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Lickona, Thomas. 2012. *Educating for Character: mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Terjemahan Oleh Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



BAB VIII

**MOTIVASI BELAJAR
DAN UNSUR YANG
MEMPENGARUHI**

A. PENGANTAR

Motivasi belajar siswa adalah sebagai ujung tombak keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan belajar. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi dapat diidentifikasi dan diklasifikasikan secara fleksibel untuk dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Variabel unsur yang mempengaruhi motivasi berhubungan dengan kemampuan awal siswa dalam menyerap pesan belajar, keaktifan siswa, kondisi lingkungan dan upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar. Variabel motivasi belajar meliputi optimalisasi terhadap prinsip-prinsip belajar yang menjadi pijakan dalam menentukan strategi pembelajaran.

B. TUJUAN KHUSUS

Setelah mempelajari bab ini, anda dapat :

- 1) mengklasifikasikan upaya meningkatkan motivasi belajar melalui optimalisasi prinsip belajar;
- 3) menjelaskan hubungan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam mengoptimalkan keaktifan siswa dalam mempertimbangkan prinsip belajar;

- 4) mengklasifikasikan unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, di antaranya berkaitan kemampuan awal, kondisi siswa, keaktifan, kondisi lingkungan, dan upaya yang dilakukan oleh guru dalam mempengaruhi motivasi belajar;
- 5) menjelaskan hubungan penguatan dan balikan dalam mengoptimalkan prinsip belajar sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar;
- 6) menjelaskan strategi harapan siswa meningkatkan motivasi belajar.

C. UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

1. Motivasi dan Maknanya

Motivasi berawal dari kata motif, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Sebagai contoh: seseorang untuk berhasil ujian membuatnya belajar lebih aktif dan intensif. Contoh lain, kebutuhan akan pengakuan sosial mendorong seseorang untuk melakukan upaya kegiatan sosial atau mendapatkan posisi di masyarakat.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan

Motivasi adalah perubahan energy dan daya penggerak dalam diri seseorang untuk menjadi aktif pada saat-saat tertentu supaya mencapai keberhasilan.



munculnya “*feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting, yaitu: *pertama*, motivasi dapat mengawali terjadinya perubahan energi pada isetiap diri individu manusia. *Kedua*, motivasi ditandai dengan munculnya rasa “*feeling*”, afeksi seseorang. *Ketiga*, motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Sedangkan James O. Whittaker memberi definisi secara umum tentang motivasi. Menurutnya motivasi adalah kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut. Dengan demikian, motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan rasa tidak suka itu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Beberapa penelitian tentang prestasi belajar menunjukkan bahwa motivasi sebagai faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Tokoh-tokoh pendidikan seperti Mc Clelland (1985), Bandura (1977), Bloom (1980), Winer (1986), Fyans dan Maerh (1987) melakukan berbagai penelitian tentang peranan motivasi dalam belajar dan menemukan hasil yang menarik. Dalam studi yang dilakukan Fyans dan Maerh bahwa di antara tiga faktor, yaitu latar belakang keluarga, kondisi/ konteks sekolah dan motivasi, faktor yang terakhir merupakan prediktor yang paling baik untuk prestasi belajar. Walberg dkk (1983), menyimpulkan bahwa motivasi mempunyai kontribusi antara 11 sampai 20 persen terhadap prestasi belajar.

Studi yang dilakukan Suciati (Anneahira, 2008), menyimpulkan bahwa kontribusi motivasi sebesar 36 persen, sedangkan McClelland menunjukkan bahwa motivasi berprestasi (*achievement motivation*) mempunyai kontribusi sampai 64 persen terhadap prestasi belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan itu dilakukan dengan kesungguhan hati dan terus menerus dalam rangka mencapai tujuan. Peranan guru dalam memotivasi siswa sangat menentukan pemahaman dan kreativitas mereka dalam aktivitas pembelajaran, yaitu: dalam diskusi kelas, kerja kelompok, membuat laporan, dan pemecahan masalah, bahkan melalui perbincangan yang kooperatif.

Johnson dan Johnson (1990) menyatakan bahwa antara peranan guru adalah meyakinkan siswa supaya mereka dapat berhasil di dalam pekerjaan yang kooperatif bersama teman sebaya. Dalam hal ini, guru mesti berupaya mendorong siswa supaya mereka mampu membangun yang mendukung, menerima, memperhatikan, dan komited pada kelompok kerja. Motivasi guru secara lisan dan bukan lisan sangat bermakna untuk memberi semangat kepada siswa mengeluarkan pendapat, ide, saran, bertanya dan menjawab dalam belajar, sehingga mereka membangun keterampilan sosial apabila mereka bekerja dalam kelompok di kelas. Oleh itu, siswa dapat melakukan pelbagai aktivitas dengan mengikuti arahan guru. Motivasi guru secara lisan atau verbal adalah seperti perkataan guru yang merangsang siswa dalam bekerjasama. Motivasi guru secara bukan lisan atau non verbal adalah seperti pemberian umpan balik terhadap tugas kelompok atau individu, serta penguatan siswa terhadap siswa setelah aktivitas kelompok selesai.



2. Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berprestasi

Mc Clean dan Winter (dalam Blackburn, R, Barbara. 2005) telah menyajikan suatu data untuk menyatakan bahwa motivasi terhadap prestasi pada orang-orang dewasa dapat ditingkatkan. Namun kita harus mengetahui bahwa “perangsangan” motivasi pencapaian prestasi cenderung bersifat stabil pada orang-orang tertentu daripada orang-orang yang lain. Mc. Clean dan Winter menyatakan bahwa suatu kursus selama 6 bulan yang mana partisipasinya dapat belajar tentang pemikiran dan tindakan yang berhubungan dengan tingkah laku untuk mencapai prestasi, misalnya berpikir tentang orientasi waktu yang akan datang, melihat pentingnya mengambil resiko secara cepat, dan belajar bagaimana caranya memperincikan tujuan-tujuan.

Data-data yang terkumpul menunjukkan bahwa para bisnisan Amerika dan India mempunyai pertumbuhan karier yang lebih tinggi (promosi-promosi kerja, mulai usaha sendiri) dibandingkan dengan kelompok orang-orang yang tidak mengikuti training ini. Namun orang-orang yang tidak berada dalam lingkungan yang bersifat responsif terhadap peningkatan motivasi prestasi, yaitu adanya sedikit kesempatan untuk menggunakan sedikit prinsip-prinsip motivasi prestasi. Mereka tidak diijinkan untuk mengasuransikan tanggung jawab personal atau membuat keputusan yang berhubungan dengan pekerjaan, tidak menunjukkan adanya efek-efek positif dari pelaksanaan program training tersebut.

Meningkatkan motivasi prestasi dalam pembelajaran berhubungan antara tingkah laku pengambilan resiko dan pencapaian serta penggunaan *feedback* untuk memodifikasi tujuan (tujuan pengajaran). Tujuan-tujuan yang gampang bukanlah merupakan pemecahannya, karena tujuan-tujuan tersebut memberikan sedikit kepuasan dan cuma mengandung

penguasaan materi baru yang sangat sedikit. Namun kadang-kadang pemberian tugas yang mudah akan berguna juga. Keberhasilan waktu-waktu awal dapat membuat siswa merasa sadar bahwa sebenarnya dia juga dapat mencapai tujuan/mengerjakan tugasnya. Tujuan-tujuan yang sulit akan menyebabkan adanya harapan yang tipis dalam tercapainya tujuan dan dapat menyebabkan kegagalan prestasi dan ketidakberhasilan. Siswa yang punya motivasi prestasi yang rendah cenderung melakukan hal-hal yang tidak realistis dalam mencapai tujuan tingkat tinggi maupun tingkat rendah sehingga menyulitkan mereka untuk memfungsikan dirinya sebagai seorang siswa yang *independent*. Salah satu cara membantu siswa untuk mengembangkan prediksi yang lebih realistis adalah dengan cara membantu mereka untuk memahami keuntungan/perlunya pengasumsian tujuan-tujuan yang mewakili adanya tugas-tugas yang sulit secara moderat.

Dalam istilah-istilah praktis, ada beberapa cara yang memungkinkan suatu tugas dapat dilakukan. Banyak permainan akademis yang membuat siswa memahami hubungan yang erat antara usaha dan keberhasilan. Misalnya: permainan bisnis (biasanya digunakan dalam kursus-kursus yang menuntut adanya prestasi kerja) yang memaksa siswa untuk menyusun model-model yang dapat dibentuk mainan. Model-model tersebut dapat dijual untuk mendapatkan keuntungan. Namun para partisipan harus “membeli” bahan-bahan baku yang diperlukan dalam pembuatan model-model tersebut. Dengan menggunakan waktu yang disediakan dan dengan menggunakan keterampilan-keterampilan yang ada (kecepatan menyusun). Para partisipan harus menentukan berapa banyak bahan baku yang harus dibelinya. Jika ia telalu sedikit dalam membeli bahan (punya waktu banyak namun material bahan habis), maka ia tidak dapat memaksimalkan keuntungannya,



namun jika ia terlalu banyak membeli bahan-bahannya lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang disediakan untuk menyusun model, maka ia dapat disebut mengalami kegagalan pula. Beberapa permainan yang lain dapat disusun untuk memaksa partisipan untuk menganalisis secara cermat resiko-resiko yang terdapat pada penyusunan tujuan.

Penggunaan *feedback* adalah untuk menetapkan tujuan-tujuan yang realistis terjadi sangat penting setelah siswa menyadari perlunya penyusunan tujuan-tujuan yang sulit. Jelas, jika siswa tidak diberikan tujuan-tujuan yang sulit, maka mereka memerlukan mekanisme untuk menghitung kesulitan relatif dari tugas-tugas yang diberikan. Catatan-catatan *feedback* menguraikan tentang kinerja masa lalu tipe-tipe tugas yang serupa dan sumber-sumber informasi yang lain. Guru mungkin mempunyai berbagai macam tugas pada unsur-unsur pembelajaran (tugas-tugas pada kotak biru sangat sulit, tugas pada kotak kuning agak mudah, dan sebagainya) adalah sangat penting jika siswa pertama kali mencoba menyusun tujuan-tujuan yang realistis.

Seperti yang ditunjukkan oleh Alschuler (Blackburn, R, Barbara. 2005), pertama-tama siswa perlu memfokuskan pada tugas tugas-tugas “ganda” dan juga memfokuskan pada tugas-tugas yang berhubungan dengan keikutsertaan individu, sehingga kesuksesan atau kegagalan akan mempunyai makna yang nyata. Tugas-tugas seperti “selesaikan proyek ini” menyatakan adanya ketololan dan tugas-tugas yang “harus mengerjakan hal ini” tidak dapat menyebarkan minat individu. Tujuan-tujuan yang menyatakan adanya penjabaran kehebatan akademis dan merefleksikan keterlibatan individu lebih dianjurkan, contoh: “saya ingin memberikan presentasi di kelas yang lebih baik dari pada saya kerjakan /lakukan pada presentasi yang lalu; saya ingin membuat setiap orang mendengarkan

dan bahkan saya berusaha untuk mengajar dengan sesuatu yang baru). Tugas guru selanjutnya adalah membantu siswa mendiagnosis masalah-masalah yang menentukan kesuksesan penyelesaian tugas-tugasnya. Tugas-tugas yang lain adalah membantu siswa menerjemahkan tugas-tugas jangka panjang dan bertanggung jawab pada unit-unit kecil. Alschuler, Tabor dan Mc Intyoe mengungkapkan seperti cuplikan di bawah ini.

Siswa: “Jika siswa telah menentukan tujuan-tujuannya yaitu pertanyaan-pertanyaan pencapaian tujuan, maka langkah selanjutnya adalah mendiskusikan tujuan-tujuan tersebut dan menentukan metode-metode *feedback* yang konkrit serta mengukur kemajuannya. Suatu dialog seringkali kita lakukan dengan seperti ini.

Guru: “ Saya lihat tujuan adalah mendapatkan nilai B pada pelajaran Aljabar. Apa rencanamu untuk mencapai tujuan hal ini?

Siswa: “ Saya akan belajar lebih gigih”.

Guru: “ Apa yang kamu maksud dengan belajar lebih gigih ?”

Siswa: “ Belajar lebih lama seperti satu jam setiap hari “.

Respon tersebut menyatakan adanya usaha siswa dalam menyusun tujuan. Kadang-kadang siswa tidak tahu bagaimana tentang membuat rencana secara mendetail. Contohnya, jika seorang gadis menyatakan diri untuk diet, maka ia akan “makan sedikit dan menimbang badan setiap hari”. Dia akan kurang berhasil bila dibandingkan dia meneliti lingkungannya dan mempelajari ekuivalensi kalori dan mengetahui berapa kalori yang dikeluarkan setiap hari yang memungkinkan adanya pengurangan berat 2 kg per minggu. Demikian juga suatu proyek biologi dapat dibagi dalam empat atau lima bagian dengan batas waktu tertentu dibandingkan jam-jam yang digunakan setiap hari. Dalam belajar sering kali siswa membaca lebih banyak



dari halaman ke halaman ataupun mengerjakan tugas-tugas matematika lebih banyak /belajar lebih giat, namun lebih banyak tidak selalu lebih baik. Yang penting adalah mengimajinasikan dan meyakini tujuan-tujuan sementara dan membuat point-point pengecek. Belajarlah tiga jam dengan tiga masalah belajar dalam pikiran. Pada akhir jam tulislah suatu paragraf yang berisi jawaban-jawaban dari tiga masalah tersebut. Daftarkanlah hal-hal yang menjadi masalah dan daftarkanlah cara-cara untuk memecahkannya.

Membantu siswa mengasumsikan tanggung jawab individu untuk kesuksesan mereka mungkin akan sangat sulit. Namun, konsisten dengan deskripsi tentang perlunya tercapainya prestasi adalah dilanjutkan dengan melibatkan tugas-tugas yang diinginkan siswa untuk diselesaikan dalam tugas-tugas yang dapat dipengaruhi oleh tugas-tugas tersebut. Dalam pada itu, jika siswa melihat adanya keuntungan akan adanya pengambilan resiko yang moderat dan memiliki *feedback* untuk digunakan dalam memantapkan tugas-tugas yang realistik, maka dia dapat menghargainya dengan mencari situasi-situasi yang tergantung pada usaha-usaha personalnya dan mulai berusaha mencapai kesuksesan akademik.

Struktur *pemberian penghargaan* dalam kelas akan menentukan dan mengontrol tingkah laku siswa. Kuncinya adalah bagaimana proses tersebut dilaksanakan. Dalam hal ini, kita mungkin bertanya “bagaimanakah permainan kelas dilakukan?” Dapatkah semua siswa melakukannya ataukah sebagian saja? Apakah keberhasilan berhubungan dengan usaha? Apakah siswa menyadari adanya tujuan-tujuan belajar dan kemungkinan-kemungkinann hambatan yang ada?.

3. Optimalisasi Motivasi belajar

Untuk mengoptimalkan motivasi siswa perlu dipahami bahwa motivasi muncul dari sifat-sifat motivasi, yaitu:

a. Motivasi Intrinsik (Dorongan dari dalam diri sendiri)

Apa motif atau sebab anak belajar? Dalam hal pertama ia didorong oleh motivasi intrinsik, misalnya seseorang belajar karena didorong ingin tahu, ia ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu. Dalam belajar telah terkandung tujuan untuk menambah pengetahuan. Demikian pula orang bermain badminton untuk menikmatinya, maka hal ini didorong oleh motivasi intrinsik. Contoh lain, seorang anak gigih belajar untuk mencapai sukses, karena dia mempunyai tujuan dan cita-cita yang tinggi meski dia adalah seorang anak yatim piatu, akhirnya dia pun berhasil menggapai cita-citanya. Seorang pengamen berusaha berjuang dan ulet bermain biola, akhirnya dia berhasil masuk ke dalam orang-orang yang berbakat dalam Indonesia mencari Bakat (IMB) di Trans TV. Ini dapat terjadi karena dorongan faktor dalam dirinya yang membuat orang dapat melakukan apa saja. Glasser telah menyatakan dalam wawancara beliau dengan Schultz (1990) bahwa setiap orang perlu dimotivasi secara internal sebagai keperluan yang memberikan kekuatan, kebebasan, rasa cinta dan kenyamanan.

Motivasi adalah perubahan energy dan daya penggerak dalam diri seseorang untuk menjadi aktif pada saat-saat tertentu supaya mencapai keberhasilan.



b. Motivasi Ekstrinsik (Dorongan dari Luar Dirinya)

Sebagai ilustrasi dari kedua contoh di bawah ini adalah: 1) siswa belajar karena didorong keinginan untuk mengetahuinya, dan 2) siswa belajar supaya mendapat angka yang baik, naik kelas, dan mendapat ijazah. Dalam hal pertama siswa didorong oleh motivasi *intrinsic*, yakni dia ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu. Dalam belajar telah terkandung tujuan untuk menambah pengetahuan. Perbuatan belajar timbul dan dorongan dari dalam dirinya sendiri. Demikian pula bila seseorang main badminton untuk menikmatinya, didorong oleh motivasi intrinsik, yakni *“for the pleasure of the activity”*.

Sebaliknya bila seseorang belajar untuk mencapai penghargaan berupa angka, hadiah, diploma, dan sebagainya ia didorong oleh motivasi *ekstrinsik* seperti ilustrasi kedua di atas. Oleh sebab itu, tujuan-tujuan itu terletak di luar perbuatan itu, yakni tidak terkandung di dalam perbuatan itu sendiri.

Tujuan itu bukan sesuatu yang wajar dalam kegiatan. Anak-anak didorong oleh motivasi *intrinsic*, bila mereka belajar agar lebih sanggup mengatasi kesulitan-kesulitan hidup, agar memperoleh pengertian, pengetahuan, sikap baik, penguasaan kecakapan. Hasil-hasil itu sendiri telah merupakan hadiah. Emerson menyatakan: *“The reward of a thing well done is to have done it”*. Ganjaran bagi sesuatu yang dilakukan dengan baik ialah melakukannya, jadi motivasi ekstrinsik di sini tidak perlu. Akan tetapi di sekolah sering digunakan motivasi ekstrinsik seperti angka-angka, pujian, ijazah,

Motivasi ekstrinsik adalah: “The goal is artificially introduced”. Tujuan itu bukan sesuatu yang wajar dalam kegiatan. Ada dorongan faktor luar yang membuatnya gigih meraih sesuatu;

kenaikan tingkat, celaan, hukum dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik dipakai oleh sebab pelajaran-pelajaran sering tidak dengan sendirinya menarik dan guru kurang mampu untuk membangkitkan minat anak. Membangkitkan motivasi tidak mudah. Untuk itu guru perlu mengenal siswa lebih jauh, dan mempunyai kesanggupan kreatif untuk menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa.

c. Bagaimana Guru Memperkaya Motivasi Belajar Siswa (Pengayaan)

Guru dapat menggunakan bermacam-macam cara untuk memberi motivasi agar siswa giat belajar. Tak semua motivasi itu sama dan memberi efek positif, bahkan ada pula yang dapat merusak. Pengayaan yang diberikan guru kepada siswa bertujuan untuk mendorong mereka agar menyadari betapa penting suatu perbuatan yang lebih gigih lagi untuk dioptimalkan sehingga perbuatan tersebut dapat mencapai perbaikan dan peningkatan. Ada beberapa cara seperti di bawah ini.

1) Memberi Angka (nilai)

Banyak siswa belajar untuk mencapai nilai baik, lalu dia berusaha belajar dengan segenap tenaganya untuk meraih nilai yang baik. Nilai itu bagi mereka merupakan motivasi yang kuat. Akan tetapi ada pula yang bekerja untuk naik kelas saja. Angka itu harus benar-benar menggambarkan hasil belajar anak. Namun belajar semata-mata untuk mencapai nilai tidak akan memberi hasil belajar yang sejati. Sebagai contoh dari pengalaman seseorang: ketika ia belajar di sebuah perguruan agama, maka ia belajar dan menghafal surah-surah Al Qur'an dan Hadits dengan ulet sampai lancar. Namun tujuan belajar tersebut adalah untuk mencapai angka kelulusan yang baik, bukan untuk memiliki pengetahuan yang ia kuasai sehingga lambat laun hafalan yang begitu



banyak hilang dari ingatan kurang bermakna sesuai dengan tujuan jangka pendeknya untuk lulus ujian. jika siswa belajar semata-mata untuk mencapai nilai tidak akan memberi hasil belajar yang sejati tanpa memahami apa yang ingin diraihinya untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan.

2) Hadiah

Juga hadiah tidak selalu merupakan motivasi. Hadiah untuk suatu gambar yang terbaik, tidak menarik bagi mereka yang tak mempunyai bakat menggambar. Tak banyak orang menjadi walikota, walaupun jabatan itu terbuka bagi semua orang. Kalau hadiah itu rasanya tak tercapai, maka tak akan membangkitkan motivasi. Hadiah memang dapat membangkitkan motivasi, bila setiap orang mempunyai harapan untuk memperolehnya. Bagi siswa, hadiah juga dapat merusak, bila hadiah itu menyimpang pikiran anak dari tujuan belajar yang sebenarnya. Tujuan itu bukan suatu perbuatan yang wajar dalam kegiatan. Sebaiknya anak-anak didorong motivasi intrinsik, bila mereka belajar agar lebih sanggup mengatasi kesulitan-kesulitan hidup, agar memperoleh pengertian, pengetahuann, sikap baik, penguasaan kecakapan, hasil-hasil itu sendiri telah merupakan hadiah.

3) Saingan Sehat

Saingan sehat sering digunakan alat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi di lapangan industri, perdagangan, dan juga di sekolah. Persaingan sering mempertinggi hasil belajar, apakah itu persaingan individual maupun persaingan antar kelompok. Tapi perlu diingat bahwa sikap siswa berbeda-beda dalam memahami persaingan. Ada siswa yang ingin mempertinggi harga diri bila memang dalam persaingan. Ada yang tak suka tak berani bersaing. Ada siswa acuh tak acuh, karena tak ada harapan menang misalnya. Persaingan

terkadang dapat merusak, misalnya jika yang tampil hanya siswa yang baik saja dengan merendahkan harga diri siswa yang lain. Dalam persaingan ada rasa perasaan diancam oleh rasa takut akan kegagalan, sehingga persaingan merusak suasana komunikasi sosial.

Dalam dunia pendidikan terkini, hendaknya siswa diarahkan pada kondisi yang menjalin kerjasama dan bukan persaingan individu. Sekarang model-model pembelajaran banyak menggiring siswa untuk tidak melakukan bahwa hanya yang kuat akan hidup, melainkan slogan kita sekarang adalah menggalang kebersamaan, bekerjasama untuk kekitaan. Menurut Piaget bahwa kecerdasan akan bertambah jika siswa diarahkan untuk mejalin hidup sosial dan saling berinteraksi sesamanya. Nasib dunia ini tergantung pada kesanggupan umat manusia untuk bekerja sama, oleh sebab manusia telah mempunyai alat untuk menghancurkan dunia.

4) Mengetahui hasil

Kalau kita melihat grafik kemajuan, melihat hasil baik pekerjaan maka dapat memperbesar kegiatan belajar. Sukses mempertinggi usaha dan memperbesar minat. Orang suka melakukan pekerjaan dalam hal mana diharapkan memperoleh sukses. Karena itu bawalah siswa dari sukses yang satu kepada sukses yang satu lagi. Alangkah baiknya jika kita menunjukkan hasil yang diperoleh siswa sehingga mereka dapat melihat dan meningkatkan motivasi meningkatkan kemampuan dan minat berikutnya.

5) Tugas yang Menantang

Jika kita memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh sukses dalam pelajaran, itu bukan berarti bahwa mereka harus diberi pekerjaan yang mudah saja. Tugas yang sulit mengandung tantangan bagi kesanggupan siswa, akan



merangsang untuk mengeluarkan segenap tenaga mereka. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah tugas itu selalu dalam batas kesanggupan siswa untuk mengerjakannya. Sebaiknya, tugas yang diberikan untuk menghadapkan siswa terhadap masalah yang merupakan motivasi yang baik.

6) Pujian

Pujian adalah sebagai akibat pekerjaan yang diselesaikan dengan baik, Hal ini merupakan motivasi yang baik. Pujian yang tak beralasan dan terlalu sering diberikan, hilang artinya, tidak memberi makna bahkan sebaliknya. Dalam kenyataan bahwa pujian lebih bermanfaat daripada hukuman atau celaan. Akan tetapi, guru hendaknya mencari sesuatu hal yang positif ada pada diri setiap siswa yang dapat dijadikan dasar untuk memberi suatu pujian. Misalnya tulisannya, ketelitiannya, tingkah lakunya, dan sebagainya. Pujian juga memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi harga diri siswa selama itu bersifat wajar dan objektif. Artinya kita wajar memberikan reward kepada yang melakukan hal yang baik atau berprestasi, sehingga siswa berusaha mempertahankan keberhasilannya.

7) Teguran dan Kecaman

Teguran atau kecaman dilakukan untuk memperbaiki perilaku siswa yang membuat kesalahan, malas, dan berkelakuan tidak baik. Teguran bukan untuk mencari kesalahan siswa, tetapi untuk mengingatkan dan menyadarkan mereka agar lebih teliti dan berhati-hati.

8) Sarkasme

Sindiran dan celaan yang dilakukan oleh guru dapat menyakiti perasaan siswa. Seorang guru adalah sebagai pendidik, jangan melakukan hal yang tak layak terhadap siswa. Guru disebut pendidik tetapi menjadikan siswa sebagai korban dan frustrasi.

Guru harus memilih kata dan bahasa yang *educated*, karena ucapan guru yang sejuk atau kasar diingat siswa apakah itu mendidik atau menyakiti mereka. Seorang guru yang menyikapi siswa dengan hati akan dikenang mereka sepanjang hayat karena telah menanamkan ilmu dan akhlak kepada diri siswa. Akan tetapi siswa juga akan selalu teringat ucapan guru yang menyakitkannya. Dari sini guru juga dapat belajar dan mengevaluasi diri tentang sikapnya dalam mendidik siswa. Kalau kita berusaha menanam yang baik akan dikenang yang baik, dan sebaliknya menanam yang kasar akan menghasilkan efek yang negatif. Oleh itu, cara celaan ini sebaiknya dihindari guru.

9) Hukuman

Hukuman dapat diberikan dalam bentuk hukuman badan, pengasingan, celaan, kecaman, sarkasme (sindiran), dan sebagainya. Akan tetapi, ketika guru menjatuhkan hukuman kepada siswa adalah merupakan hukuman yang mendidik dan disadari, sehingga bentuk hukuman tersebut dapat menurunkan perilaku siswa yang negatif berubah menjadi positif. Bentuk hukuman adalah untuk memperbaiki sikap siswa, bukan untuk menyakiti mereka dan sebaiknya hindari hukuman badan.

10) Standar atau taraf aspirasi (*level of aspiration*)

Tingkat aspirasi ditentukan oleh tingkat sosial orang tua dalam masyarakat. Taraf ini menentukan tingkat tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Adakalanya keadaan ini efektif tetapi kadang-kadang juga dapat merusak. Mengapa?, tidak selalu aspirasi orang tua sejalan dengan kondisi atau kemampuan anak. Terkadang ada orang tua yang memaksakan kehendaknya kepada anak dan bertentangan dengan minat dan keinginan anak itu sendiri. Kondisi seperti ini tidak



memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan diri dan potensinya.

11) Minat

Minat yang tumbuh dalam diri siswa akan berpengaruh positif terhadap pelajaran yang diikutinya dan berjalan lancar. Misalnya: siswa rajin belajar jika ada minat. Sebaliknya, siswa malas belajar atau gagal karena tidak adanya minat. Minat antara lain dapat dibangkitkan dengan cara sebagai berikut: (1) bangkitkan suatu kebutuhan yang diharapkan siswa seperti kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan, kebutuhan untuk menghargai keindahan, kebersihan dan sebagainya; (2) kaitkan dengan pengalaman siswa yang lampau; (3) beri kesempatan kepada siswa untuk mendapat hasil yang lebih baik dari sebelumnya, maka guru harus memperhatikan bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu; dan (4) gunakan berbagai strategi dan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa, misalnya: siswa diajak berdiskusi, kerja kelompok membaca, demonstrasi, dan sebagainya. Apalagi kurikulum 2013 sekarang seyogianya dapat menghantarkan siswa kepada pendekatan saintifik yang menarik minat mereka karena melakukan berbagai aktivitas dalam suasana belajar.

12) Hasrat untuk belajar

Tanpa suatu hasrat atau maksud seseorang untuk belajar kurang mendukung mencapai keberhasilan, karena tidak disertai oleh keinginan dari dirinya sendiri, sehingga pekerjaan yang terpaksa akan menghasilkan sesuatu yang rendah nilainya tidak timbul dari dirinya. Bila seseorang belajar supaya mendapatkan angka yang baik, naik kelas, mendapat ijazah, untuk mencari penghargaan berupa angka, hadiah, dan sebagainya, ia didorong oleh motivasi ekstrinsik,

oleh tujuan-tujuan itu terletak di luar pengetahuan itu, yakni tidak terkandung di dalam perbuatan itu sendiri.

D. TEORI MOTIVASI MASLOW.

Menurut teori kebutuhan Maslow, di dalam diri tiap individu terdapat sejumlah kebutuhan yang tersusun secara berjenjang, mulai dari kebutuhan yang paling rendah tetapi mendasar (*physiological needs*) sampai pada jenjang paling tinggi (*self actualization*). Setiap individu mempunyai keinginan untuk mengaktualisasi diri, yang oleh Carl R. Rogers disebut dorongan untuk menjadi dirinya sendiri (*to becoming a person*). Siswapun memiliki dorongan untuk menjadi dirinya sendiri, karena di dalam dirinya terdapat kemampuan untuk mengerti dirinya sendiri, menentukan hidupnya sendiri, dan menangani sendiri masalah yang dihadapinya. Itulah sebabnya, dalam proses pembelajaran hendaknya diciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengaktualisasi dirinya. Kebutuhan terhadap dirinya tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar: Hirarki Kebutuhan Dasar Menurut Maslow.



2

Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)

Aktualisasi diri merupakan suatu proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi-potensi psikologis yang unik. Proses aktualisasi diri seseorang berkembang sejalan dengan perkembangan hidupnya karena setiap individu, dia dilahirkan disertai potensi tumbuh-kembang baik secara fisik maupun secara phisik masing-masing. Proses tumbuh-kembang pada setiap individu mengikuti tahapan, arah, irama, dan tempo sendiri-sendiri, yang ditandai oleh berbagai ciri atau karakteristiknya masing-masing.

E. UNSUR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR

Banyak hal yang dapat mempengaruhi bangkitnya motivasi belajar bagi siswa, antara lain.

1. Kondisi dan Pengalaman Siswa

Dalam mengajar guru hendaknya mempergunakan contoh-contoh yang ada di lingkungan siswa. Pemberian contoh dalam mengajar akan memudahkan siswa memahami apa yang sedang dipelajari. Hal ini akan menjadikan pelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Dalam memberikan contoh hendaknya disesuaikan dengan pengalaman siswa. Kalau dapat, pengalaman siswa sendiri dijadikan contoh. Misalnya kalau anda menjelaskan kepada siswa cara membuat daftar kepustakaan untuk penulisan buku, maka gunakan buku-buku yang dipakai oleh siswa untuk melihat pengarang, judul penerbit dan tahun penerbitan. Jangan mempergunakan buku-buku yang dimiliki oleh guru yang tidak dimiliki siswa. Bila anda ingin siswa menjaga atau bagaimana cara menghindari banjir, maka beri contoh lingkungan di sekitar siswa, seperti sampah jangan berserakan di mana-mana karena akan menyumbat aliran air, dan sebagainya. Seandainya contoh-contoh itu ada

di lingkungan siswa, maka ini sangat menarik dan berarti bagi siswa untuk mempelajarinya.

2. Kondisi yang Unik

Ketika guru menjelaskan konsep-konsep atau prinsip-prinsip ilmu pengetahuan berikanlah contoh yang khas (unik) yang tidak diketahui oleh siswa sebelumnya. Cara ini baru dilakukan kalau proses belajar sudah berlangsung dan siswa sudah tertarik. Gunanya untuk mempertahankan minat siswa agar tetap tinggi dan mampu menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya untuk menjelaskan hukum ekonomi tentang hubungan antara “tuntutan dan pengadaan” dan “kenaikan atau penurunan harga” maka pergunakan contoh penjualan karcis di gedung bioskop, atau harga BBM. Atau sifat burung layang terbang jauh menerawang lautan, sehingga burung tersebut dapat sambil terbang dan tidur. Contoh ini sangat jarang diketahui siswa sehingga mereka tertarik untuk mengetahuinya.

3. Mengaktifkan Siswa Belajar

Apa yang harus dilakukan guru agar siswa aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Misalnya dalam group diskusi siswa dapat mengungkapkan pikiran dalam pemecahan masalah dan memimpin kawan-kawannya sebagai instruktur, mengkombinasikan ide dalam bahasan atau sanggahan yang berat atau ringan. Siswa diminta memberi komentar kemudian dievaluasi oleh kawanannya. Setiap siswa berpartisipasi dalam evaluasi komentar kawan yang lain sehingga tiap pertanyaan dapat diselesaikan.



Guru menyiapkan strategi pembelajaran yang menggairahkan siswa aktif belajar. Dalam perencanaan, guru tentu menyiapkan tugas yang merangsang dan menantang, media yang mendukung, aktivitas yang jelas, pemberian penguatan dan umpan balik, penilaian yang melibatkan semua keaktifan siswa. Penilaian menyentuh semua aspek kompetensi siswa dalam kemampuan penalaran mereka, pembentukan sikap dan keterampilan berpikir dan bertindak. Tentu ini diupayakan dalam bentuk kerja kelompok yang menampak “pendekatan saintifik (ilmiah)”, di mana siswa dirangsang untuk menanya, menalar, menjawab, mencoba, dan membentuk jejaring. Guru berupaya mengembangkan pertanyaan yang produktif kepada siswa, sehingga siswa mengasah dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Strategi yang perlu disiapkan oleh guru ketika dalam pembelajaran agar melibatkan semua siswa aktif (Martinis Yamin, 2011: 79) antara lain adalah: 1) mempersiapkan pertanyaan yang berpikir kritis dan produktif, 2) menyediakan umpan balik yang bermakna, 3) membentuk belajar kelompok, 4) menyiapkan penilaian yang melibatkan semua kompetensi siswa dan peluang yang menunjukkan semua kinerja siswa. Strategi ini dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, inkuiri, pembelajaran projek, discorery, dan lainnya.

4. Kondisi Lingkungan Akademis/Belajar

Kondisi (situasi) akademis di lingkungan masyarakat sekolah perlu diciptakan dan dididik oleh guru. Dalam hal ini sekolah merupakan masyarakat kecil yang suasananya dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Suasana sekolah yang sangat menghargai prestasi akademis akan mendorong siswa untuk banyak melakukan kegiatan akademis. Suasana sekolah perlu dirubah, diarahkan dan ditingkatkan sehingga

menitik beratkan kegiatan akademis, lebih menghargai kegiatan-kegiatan seminar, diskusi-diskusi kelas, dan lomba-lomba karya ilmiah dibandingkan hanya melulu kegiatan pesta-pesta olahraga misalnya. Kendati demikian, hal ini tidak berarti kegiatan olahraga tidak penting dalam diri siswa, dan ini juga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam akademis. Guru hendaknya menjaga agar kegiatan yang bersifat hobi tidak lebih ditonjolkan dalam kegiatan lingkungan akademis, tetapi ini merupakan selingan sebagai refreshing dan untuk mencapai prestasi tertentu.

5. Bagaimana Upaya Guru Melakukan dan Menciptakan Kondisi Belajar

Untuk melakukan kondisi belajar yang nyaman dan kondusif, guru juga perlu menciptakan berbagai kegiatan yang memotivasi siswa (Anneahira, 2010; Joegolan, 2009; Nazzun, 2009) sebagaimana berikut.

a. Penggunaan Simulasi dan Permainan

Simulasi dan permainan adalah bagian dari memotivasi siswa dalam belajar, karena hal itu dapat meningkatkan interaksi, menghindarkan aspek-aspek yang benar-benar sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari, dan mungkin siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Misalnya, dalam pembahasan tema belajar tentang jenis-jenis dan peranan Lembaga-Lembaga Tinggi Negara dalam mata pelajaran Kewarganegaraan, maka simulasi dapat dilakukan. Guru membagi tugas kepada siswa, ada yang diberi peranan sebagai Presiden, anggota MPR, DPR, BPK, KPK. Dengan skenario yang disiapkan, siswa menjalankan simulasi dengan peranan masing-masing yang telah ditetapkan atau ditugaskan. Dengan bermain peran ini, siswa akan menjadi jelas dan paham dengan peranan setiap lembaga dan



kaitannya antara satu lembaga dengan yang lainnya. Contoh lain, misalnya siswa dikenalkan mengenal “bentuk bangunan” dalam pelajaran matematika. Siswa diberi permainan sebuah papan berpaku-paku dan sebuah karet gelang. Dengan kedua benda ini siswa boleh membuat “bentuk bangunan” apa saja, seperti segi tiga, segi empat, belah ketupat, dan sebagainya. Atau beberapa potongan lidi dan karet, siswa diminta merangkai dan membentuk ruang bangun segitiga, prisma, dan sebagainya. Dengan permainan yang menggunakan media sederhana ini, siswa semakin tertarik, tidak jenuh, dan bersemangat bekerja bersama kawan dalam kelompok.

Banyak permainan yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mempengaruhi motivasibelajar. Namun dalam memilih permainan, guru hendaknya mempertimbangkan beberapa pertanyaan agar permainan yang dipilih untuk mengajar itu benar-benar efektif dalam meningkatkan belajar siswa, yaitu: 1) apakah permainan itu benar-benar akan meningkatkan dan meningkatkan perhatian siswa?; dan apakah siswa benar-benar terlibat dan tertarik dalam permainan itu sehingga mereka mendapat rangsangan dan merespon hal-hal yang dikehendaki, bukan sekedar main-main belaka dan kurang efektif. Satu hal yang harus dijaga, masa permainan tidak terlalu lama atau terlalu sering digunakan sehingga menimbulkan kebosanan pada diri siswa.

b. Persaingan dan Kerja Kelompok

Memotivasi siswa dengan memakai cara persaingan hendak-nya dikurangi. Siswa bersaing dalam suasana yang hanya ada kemungkinan beberapa siswa saja yang akan berhasil atau lulus, walaupun bagaimana tingkat usaha yang telah dilakukan oleh siswa, terkadang merasa gagal. Atau dengan kata

lain siswa diharuskan berlomba untuk bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi.

Persaingan dalam belajar dapat dikurangi dengan memupuk kerjasama di samping membimbing siswa belajar mandiri, sehingga semua

siswa mendapatkan sukses. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan aktifitas dan tujuan belajar yang berbeda sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing siswa sehingga persaingan tidak terlalu subur. Rangsangan yang diberikan sekolah disesuaikan dengan bakat siswa memungkinkan semua siswa dapat mencapai sukses. Oleh karenanya, sebaiknya siswa dibentuk dalam kelompok kecil yang melibatkan semua karakteristik siswa. Menurut Ajsuksmo (1997) bahwa kegiatan proses pembelajaran dalam kelompok kecil lebih mengarahkan siswa kepada aktivitas yang kepelbagaian. Siswa belajar menjadi lebih positif, aktif, dan kritis untuk menerima informasi bersama teman sejawat dalam kelompok kecil, sehingga kegiatan ini dapat menghindari aksi persaingan individu yang kurang sehat. Dengan demikian, siswa lebih bertanggung jawab dalam

Pembelajaran Kooperatif adalah mendorong siswa untuk saling bekerjasama, saling membantu, berbagi ide, dan memberi penghargaan untuk mencapai prestasi belajar.

Persaingan di antara siswa dalam suasana yang hanya ada kemungkinan beberapa siswa saja yang akan berhasil atau lulus, bagaimana tingkat usaha yang telah dilakukan oleh siswa kemungkinan ada kegagalan.

proses pembelajaran (Zaenab Hanim, 2004). Hal ini sejalan dengan Johnson dan Johnson (1990) yang menyatakan bahwa kelompok kecil menghindari persaingan individu yang kurang



sehat, tetapi ini menghendaki siswa agar dipersiapkan dengan cara kooperatif. Menurut mereka, pembinaannya bermula dari sekolah dengan cara berusaha mengembangkan sikap kehidupan siswa untuk berintegrasi dengan alam dan lingkungan sekitarnya di mana mereka berada. Menurut mereka pula, guru haruslah mengajar siswa mengikuti teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Dalam belajar kelompok, peranan guru dalam memotivasi siswa sangat menentukan pemahaman dan kreativitas mereka dalam berdiskusi yang kooperatif. Kemudian, Stevens dan Slavin (1995) menyatakan dalam penelitian mereka terhadap siswa pendidikan khusus bahwa dalam belajar kelompok (pembelajaran kelompok kecil), siswa perlu diberi motivasi untuk melakukan keterampilan berkolaborasi yang mereka bina secara kooperatif dalam kelompok kecil. Menurut mereka, guru juga perlu meyakinkan siswa bahwa semua siswa pasti belajar bersama dan setiap siswa harus memperoleh kemampuan tanggung jawab individu. Siswa memerlukan dorongan dan arahan yang jelas dari guru agar mereka paham dalam melakukan sesuatu yang mesti mereka lakukan dalam aktivitas kelompok kecil.

c. Keterlibatan Siswa Dalam Belajar

Sesuatu yang menyebabkan siswa tidak mau terlibat dalam proses belajar perlu dihindarkan. Seperti sudah kita ketahui sebelumnya bahwa motivasi yang kuat akan muncul dengan melibatkan siswa dalam aktifitas belajar. Mereka mengerjakan tugas-tugas, bekerja kelompok, bersimulasi, melakukan permainan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan lainnya. Guru harus menjaga jangan sampai siswa-siswa tidak mau melibatkan dirinya dalam proses belajar. Oleh karena itu, hal-hal berikut ini perlu dihindari:

- 1) siswa kehilangan harga diri karena gagal memahami ide-ide yang dikemukakan atau menyelesaikan tugas-tugas dengan benar;
- 2) siswa merasa tidak senang secara fisik dalam suasana belajar yang dilakukannya. Misalnya karena keadaan yang menyebabkan ia duduk terlalu lama, mendengarkan penjelasan-penjelasan dengan nada suara tidak enak, memandang penampilan tulisan atau gambar pada papan tulis yang terlalu jauh sehingga apa yang ditulis oleh guru tidak jelas;
- 3) kecewa karena tidak memperoleh penguatan-penguatan atau penghargaan dari guru pada hal siswa telah melihat suatu yang patut mendapatkan penghargaan dan penguatan;
- 4) terhenti atau dihentikan bekerja selagi aktifitas belajar itu dirasakan menarik dan menggairahkan;
- 5) guru mengatakan sesuatu dalam melakukan aktifitas siswa yang tidak menggugah untuk mereka memahami dan berhasil menyelesaikan tugas-tugas belajar.

d. Keaktifan dan Keterlibatan Siswa

Sebagaimana telah disinggung di atas, agar guru mengupayakan keaktifan siswa dengan terlibat langsung dalam bentuk aktifitas belajar di sekolah, seperti diskusi sehingga mampu berpartisipasi dan memimpinya, kerja kelompok, berpartisipasi dalam kegiatan akademik yang meningkatkan motivasi belajar. Siswa didorong untuk menyadari betapa penting peranannya dalam kegiatan pembelajaran.

e. Kesuksesan, Kegagalan, *Feedback*, Penguatan (Penghargaan)

Keberhasilan yang dicapai siswa akan meningkatkan tingkat aspirasi mereka, seperti harapan terhadap performa pada tugas-



tugas tertentu. Namun pengalaman masa lalu siswa adalah faktor yang sangat penting dan turut mempengaruhi efek-efek langsung dalam kegagalan atau keberhasilan dari suatu tugas. Sears menguji efek-efek langsung pada kesuksesan dan kegagalan siswa dengan sejarah kesuksesan dan kegagalan siswa masa lalu. Untuk menguji hal tersebut Sears memilih tempat kelompok siswa kelas empat; lima dan enam; satu kelompok siswa yang telah mendapatkan tingkatan prestasi yang bagus; se kelompok lagi siswa campuran yang prestasi membacanya bagus, namun prestasi aritmetikanya buruk.

Masing-masing siswa kemudian disuruh mengerjakan tugas-tugas *reading* (membaca) dan aritmetika dan disuruh untuk menafsirkan waktu yang mereka perlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Siswa yang masa lalunya dipenuhi oleh prestasi yang buruk cenderung bervariasi dalam prediksinya/kadang-kadang terlalu meremehkan dan kadang-kadang menganggap terlalu berat. Siswa yang dilatarbelakangi oleh keberhasilan cenderung menyusun tujuan dan periode waktu secara lebih realistis. Yang menarik adalah siswa-siswa dari kelompok campuran lebih bervariasi, namun mereka cukup baik dalam memprediksikan waktunya. Data tersebut memberikan bukti yang kuat bahwa persepsi terhadap kesulitan suatu tugas, yaitu berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, berhubungan erat dengan keberhasilan pekerjaan tugas. Adapun bagi siswa berprestasi yang buruk sebagian adalah akibat dari ketidakcakapan dalam menggunakan *feedback* secara tepat (waktu yang diperlukan oleh siswa yang prestasinya buruk tidak mempengaruhi prediksi mereka terhadap tugas-tugas selanjutnya). Kembali kita dapat menyaksikan mengapa sangat sulit sekali mendiskusikan strategi-strategi pengaruh motivasional guru secara terpisah. Tujuan-tujuan tugas yang

sulit dan persepsi siswa terhadap kesulitan suatu tugas adalah merupakan hal yang terpisah dalam kehidupan kelas.

Siswa-siswa yang diuji di atas kemudian disuruh untuk melengkapi tugas-tugas yang serupa namun juga diberi informasi yang salah tentang performa mereka terhadap tugas-tugas sebelumnya. Separa dari mereka diberitahu bahwa performa mereka jelek dan separo dari mereka diberitahu bahwa performa mereka bagus. Hal yang ditemukan adalah *feedback* yang gagal cenderung untuk membuat penafsiran dari seluruh kelompok menjadi bervariasi.

Keberhasilan akan mengarahkan adanya inspirasi yang tinggi namun realistis, sedangkan kegagalan cenderung untuk menyebabkan timbulnya harapan tidak realistis dan rendah atau dapat menyebabkan timbulnya aspirasi tinggi yang tidak realistis. Dalam situasi kegagalan aspirasi mereka bukanlah merupakan harapan yang sebenarnya, setidaknya pada siswa yang menverbalisasikan aspirasi-aspirasi yang tinggi namun tidak realistis. Sebaliknya siswa-siswa yang tidak berharap untuk mencapai tujuan-tujuan tidak sama dengan siswa-siswa yang punya aspirasi terlalu tinggi namun performanya adalah realistis.

Kita dapat merasakan bahwa pengalaman kegagalan yang berulang-ulang akan menyebabkan siswa tidak dapat menggunakan *feedback* secara tepat. Meskipun siswa sudah punya pengalaman keberhasilan di kelasnya namun kegagalan-kegagalan masa lalunya akan terus mempengaruhi performa mereka. Dalam hal ini, tugas utama guru untuk meningkatkan motivasi siswa adalah membantu siswa untuk mempersepsikan hubungan antara kesuksesan usaha personal, penguatan dan *feedback*. Sebagai titik awal, guru perlu mengukur kemampuan siswa untuk mempersepsikan kesulitan dan jumlah waktu yang diperlukan dalam suatu tugas, mengumpulkan informasi tindak



lanjut dan memberikan informasi ini kepada siswa selama kegiatan diskusi. Guru juga dapat berusaha untuk membantu siswa membedakan antara tugas-tugas yang tidak dapat mereka kerjakan dengan cara mengelompokkan tugas-tugas yang mudah dan tugas-tugas yang sulit. Selain itu, guru juga dapat mengecek ketepatan persepsi siswa dengan cara menyuruh mereka untuk menunjukkan jenis-jenis soal ujian yang mana yang dapat dia jawab dengan tepat dan soal-soal ujian yang mana tidak dapat dijawabnya. Guru dapat membantu dengan menunjukkan tugas-tugas yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang dihadapi siswa.

Pertama, pengukuran seperti itu kemudian harus diikuti dengan usaha yang aktif dan arif dari guru untuk membantu siswa membedakan antara tugas-tugas yang benar-benar dapat dikerjakan dan tugas-tugas yang berada di luar kontrol dan kemampuannya. *Kedua*, faktor yang penting adalah beberapa tindak lanjut praktis. Siswa perlu mengetahui apa yang terjadi jika ia mengerjakan tugas-tugas akademis. Kemudian langkah *ketiga* adalah pengkreasian sejumlah tugas-tugas yang benar-benar berhubungan erat dengan usaha-usaha, sehingga makin besar usaha siswa makin besar keberhasilan tugas tersebut. Langkah yang *keempat* adalah pemberian *feedback* kepada siswa tentang kemajuannya dalam pengerjaan tugas. *Feedback* ini harus memfokuskan pada proses hubungan antara usaha dan keberhasilan.

Setelah mendemonstrasikan bahwa usaha siswa berhubungan dengan performa terhadap tugas/keberhasilan mengerjakan tugas, maka ini akan bermanfaat untuk membiarkan siswa mengetahui bahwa dia dapat bertanya kepada gurunya jika setiap saat dia dapat mengerjakan tugasnya, tidak dapat mengerjakan tugasnya, ataupun pada saat dia tidak tahu tentang cara pengerjaan tugas tersebut. Guru harus dapat menciptakan

suatu kondisi pemberian siswa yang memungkinkan siswa untuk dapat mengerjakannya dengan baik asalkan mereka mengerjakannya, meskipun tugas tersebut sangat sulit. Jika guru telah dapat memantapkan hal ini, maka berarti ia telah menciptakan suatu kondisi untuk membantu siswa dalam memforsir tenaganya untuk mengerjakan tugas-tugasnya/mencapai tujuan-tujuan akademisnya. Dari teori yang ada kita tahu bahwa jika siswa mengetahui bahwa usaha personalnya berhubungan dengan kesuksesan tugasnya, maka akan sulit bagi siswa untuk menjelaskan kegagalannya.

Guru yang dapat mengkomunikasikan dan mengelompokkan tugas-tugas yang sulit dan dapat menyusun prosedur yang memungkinkan siswa untuk menerima *feedback* yang realistis. Ini berarti dapat menciptakan suatu lingkungan yang memastikan siswa untuk melihat tingkah lakunya sendiri sebagai penentu performanya. Secara umum terlalu banyak siswa yang punya kebiasaan untuk melihat tingkah laku personalnya dan tidak berpikir tentang tugas-tugas akademis yang telah mereka pegang. Guru yang dapat membantu siswa memfokuskan tingkah lakunya berarti ia telah mengambil langkah pertama yang penting dalam membantu merealisasikan potensi mereka.

Mencoba mendorong siswa untuk menjadi orang terpandai di kelas adalah merupakan konsep motivasi yang penting. Seringkali kondisi kelas terlalu “terikat” sehingga beberapa siswa kehilangan variasi yang menarik minatnya. Contohnya beberapa guru memberiakan 15-20 menit periode akademik bagi siswa untuk memuaskan minat individu mereka. Yaitu jika mereka sudah menyelesaikan tugasnya, kadang-kadang tugas/pekerjaan siswa tidak pernah selesai, sehingga siswa jarang punya waktu untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang luwes. Contohnya: pada sekolah lanjutan di Jerman, guru menyuruh siswanya di dalam kelas tersebut membaca majalah bahasa



Jerman dengan bergurau atau membuat lelucon setiap setelah siswa menyelesaikan latihan penggunaan kata kerja tertulisnya dan setelah menterjemahkan paragraph. Namun sepertiga dari siswa tersebut biasanya tidak menyelesaikan tugasnya. Demikian juga di sekolah dasar, guru sering mengizinkan siswa untuk menggambar setelah mereka selesai mengerjakan pekerjaannya dan kemudian menjelaskan gambar tertentu kepada teman-teman di kelasnya. Seringkali, beberapa siswa gagal menyelesaikan pekerjaannya hari demi hari sehingga tidak bisa menggambar dan tidak bisa menikmati kegiatan di luar kelas untuk menggambar.

Jika guru ingin menggerakkan kegiatan-kegiatan eksternal (pada waktu luang), misalnya menyajikan dan mendeskripsikan lukisannya di depan kelas dan sebagainya, untuk memacu usaha siswa, maka guru harus menjaga bahwa yang dihargai adalah usaha siswa, bukanlah bakat menggambar. Siswa harus dihargai menyelesaikan tugasnya dalam jumlah waktu tertentu (berdasarkan tingkat prestasi siswa), bukan pada kecepatan belajarnya. Untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang mendorong pekerjaan seperti ini, guru harus memperhatikan bahwa antara siswa yang cepat dan lambat harus diberi jenis-jenis tugas yang memungkinkan untuk diselesaikan dalam jangka waktu yang sama (dengan mengasumsikan bahwa mereka menggunakan waktu yang sama). Jika guru melakukan hal ini maka siswa akan dapat memberi penguatan dengan dihargai karena usahanya. Seringkali penguatan (penghargaan) tersebut cuma bisa dirasakan oleh beberapa siswa saja. Penghargaan-penghargaan eksternal lainnya (seperti pergi ke perpustakaan, olimpiade sains, cerdas cermat, seni karya, dan sebagainya) seharusnya dapat diperoleh secara potensial oleh seluruh siswa dalam kelas. Penghargaan yang sesuai dengan dasar-dasar yang dapat berkomunikasi secara langsung dengan usaha personal

siswa adalah merupakan kunci kesuksesan akademik dalam kelas. Tidak ada teknik yang dapat mengikutsertakan hubungan antara usaha dan kesuksesan jika penghargaan-penghargaan yang diberikan di kelas berada di luar pemahaman atau kepuasan siswa. Prestasi siswa seharusnya dihargai sepanjang bersifat realistis, namun seharusnya tidak ada pemberian pujian atau penghargaan pada hasil kerja siswa yang buruk karena hal tersebut hanya akan membuat siswa yang diberi “penghargaan” tersebut menjadi malu.

F. RINGKASAN

- 1) Unsur yang dapat mempengaruhi motivasi belajar adalah kemampuan awal siswa, kondisi siswa saat itu, dan keaktifan belajar yang menunjukkan kualitas siswa dalam menerima informasi pembelajaran, sebagai usaha kinerja mereka.
- 2) Kondisi lingkungan dan upaya guru turut mempengaruhi belajar siswa karena siswa cenderung untuk menerima anjuran guru berupa tugas yang diberikan maupun cara penyampaian pembelajaran yang merangsang atau tidak terhadap gairah dan minat belajar.
- 3) Untuk meningkatkan motivasi belajar diperlukan mengoptimalkan prinsip belajar dari motivasi intrinsik siswa sendiri sebagai subyek aktif, dan faktor yang menunjang belajar. Begitu juga keaktifan dan *feedback* yang diberikan guru dapat meningkatkan gairah belajar atau sebaliknya, Apakah tugas tersebut terlalu berat tanpa ada petunjuk melaksanakannya, atau tugas tersebut terlalu ringan sehingga dipandang remeh oleh siswa.
- 4) Untuk mempengaruhi motivasi intrinsik siswa, guru berupaya menciptakan lingkungan dan kondisi belajar dengan



menggunakan berbagai media dan strategi pembelajaran berupa permainan, simulasi, diskusi, kerja kelompok yang mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar agar melakukan pendekatan saintifik dengan melibatkan siswa dalam kepelbagaian kondisi dan kemampuannya.

- 5) Kemudian guru perlu memberikan penguatan berupa penghargaan kepada karya siswa, sehingga balikan tersebut dapat meningkatkan harapan siswa untuk sukses dengan memacu bekerjasama dalam belajar untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk meraih prestasi.

G. LATIHAN

- 1) Jelaskan dan berikan contoh dari fungsi aspek-aspek kemampuan awal siswa yang dapat dijadikan prasyarat pembelajaran.
- 2) Faktor individu sangat menentukan dalam usaha mempengaruhi motivasi belajar, sekarang anda coba mengidentifikasi dengan kondisi dan karakteristik siswa yang bagaimana dapat mempengaruhi motivasi belajarnya.
- 3) Seseorang dapat menjadi orang yang berbakat karena ia berada dalam lingkungan yang mendukungnya. Sekarang anda jelaskan apakah kondisi lingkungan dapat juga mempengaruhi motivasi belajar atau sebagai sumber belajar?
- 4) Jelaskan dengan singkat dan berikan contoh, upaya apa saja yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dari internal siswa?
- 5) Jelaskan dengan singkat, bagaimana pengaruh pemberian penghargaan dan umpan balik yang memandang kegagalan dapat bangkit kembali untuk mencapai sukses bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Hanim, Zaenab. 1995. *Pedoman Mahasiswa dan Bahan Perkuliahan Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran*. Malang : IKIP Malang

[http://Sunartombs.wordpress.com/2008/09/23/motivasi belajar/](http://Sunartombs.wordpress.com/2008/09/23/motivasi-belajar/)

<http://hentl.blogspot.com/2008/12/belajar-dan-motivasinya.html>

<https://www.anneahira.com/motivasi/index.html>

<http://nazzun.blogspot.com/2009/01/motivasibelajar.html>

<http://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/motivasibelajar/>



BAB IX

EVALUASI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. PENGANTAR

Evaluasi⁴ adalah penilaian terhadap pembelajaran dan tingkat keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pendidikan. Evaluasi sangat berkaitan dengan tujuan instruksional dan proses pembelajaran. Dalam kegiatan pendidikan, semua kegiatan dan pengalaman belajar siswa perlu dilakukan evaluasi karena ini tidak dapat ditinggalkan yang dilakukan setiap saat.⁴ Dengan evaluasi kita dapat mengetahui apakah tujuan belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai atau tidak. Melalui evaluasi kita dapat mengetahui segala kemajuan belajar yang dialami oleh anak. Kita sebagai pendidik dapat mengambil keputusan penting mengenai apa yang telah diperoleh dan diketahui oleh anak didik kita dan dapat menindaklanjuti terhadap apa yang akan kita rencanakan dan lakukan pada kegiatan berikutnya.⁴ Pelaksanaan evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, banyak hal yang harus dilakukan dalam mengevaluasi mulai dari aspek kompetensi pengetahuan sampai pada semua aspek kepribadian siswa dan pengalaman belajar yang mereka peroleh. Melalui evaluasi, kita

juga dapat mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran yang berlaku.

B. TUJUAN KHUSUS PEMBELAJARAN:

Setelah mempelajari bab ini, anda dapat:

- 1) menjelaskan makna evaluasi belajar dalam pelaksanaan pendidikan;
- 2) menjelaskan syarat umum evaluasi belajar'
- 3) menjelaskan tujuan dan fungsi evaluasi belajar dari aspek guru dan siswa;
- 4) mengidentifikasi jenis-jenis evaluasi belajar dalam kegiatan pendidikan;
- 5) menguraikan ruang lingkup ranah evaluasi kognitif, afektif dan psikomotorik;
- 6) menguraikan apa saja bidang garapan dalam sasaran evaluasi belajar;
- 7) menguraikan prosedur pelaksanaan evaluasi belajar.

C. MAKNA EVALUASI BELAJAR DAN PANDANGAN AHLI

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris dari kata *evaluation* yang bermakna sebagai proses pemberian dan penentuan nilai kepada objek tertentu berdasarkan kriteria tertentu pula termasuk evaluasi dalam belajar. Evaluasi juga bermakna suatu proses sistematis menetapkan nilai tentang sesuatu hal seperti objek,

Evaluasi belajar adalah suatu proses sistematis yang menilai, mengukur dan mengambil suatu keputusan tentang kinerja siswa untuk mencapai tujuan instruksional sehingga siswa memperoleh kemajuan belajar.



proses, unjuk kerja, kegiatan, hasil, tujuan atau hal lain. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Belajar juga memperoleh nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Syah, Muhibbin, 2010). Jadi kita dapat menarik kesimpulan bahwa pengertian dari evaluasi belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Benyamin S. Bloom mengistilahkan bahwa evaluasi adalah pengumpulan bukti-bukti yang cukup untuk dijadikan dasar penetapan ada atau tidak perubahan yang terjadi pada diri siswa atau anak didik. Sedangkan menurut Rusli (dalam Slameto, 2003) bahwa yang dimaksud evaluasi adalah "suatu proses sistematis untuk menentukan sampai berapa jauh tujuan intruksional dapat dicapai oleh siswa". Tyler mendefinisikan evaluasi sebagai proses menentukan sejauh mana tujuan pendidikan dicapai. Cronbach, Stufflebeam dan Alkin (Slameto, 2003) memberi definisi evaluasi sebagai penyediaan informasi untuk pembuatan keputusan. Maclom dan Provus mendefinisikan evaluasi sebagai perbedaan apa yang ada dengan sesuatu standar untuk mengetahui apakah ada selisih. Stufflebeam merumuskan "*evaluation is the systematic assesment of the worth or merit of some object*". Definisi evaluasi ini lebih menekankan pada pemahaman evaluasi sebagai penilaian atas manfaat atau guna. Tyler mengemukakan bahwa, evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan seberapa jauh tujuan pendidikan dapat dicapai. Sementara itu, Kaufman & Thomas menyatakan bahwa "*evaluation is a process of helping to make things better than they are, of improving the situation*", evaluasi adalah suatu proses untuk membantu dan memperbaiki situasi menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya. Suharsimi Arikunto &

Cepi Safruddin (2004:1-2) menyatakan bahwa ² evaluasi adalah kegiatan untuk mempengaruhi informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil suatu keputusan. Sedangkan Djuju Sudjana (2006) mengemukakan bahwa evaluasi program dapat didefinisikan sebagai kegiatan sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyajikan data sebagai masukan untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli ² di atas dapat kita simpulkan bahwa makna evaluasi belajar adalah suatu proses sistematis yang menilai, mengukur dan mengambil suatu keputusan tentang kinerja siswa untuk mencapai tujuan instruksional sehingga memperoleh kemajuan belajar. Untuk melakukan evaluasi memerlukan bukti-bukti yang dikumpulkan sebagai informasi dari data kuantitatif dan kualitatif yang menunjukkan adanya perubahan pada diri siswa dalam pelaksanaan pendidikan. Evaluasi dalam pendidikan juga merupakan kegiatan yang sangat penting dan bukan hal yang dipandang sederhana tetapi sangat kompleks dalam pelaksanaannya. Dampak pendidikan akan melibatkan banyak orang dan menyangkut banyak aspek. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan harus dievaluasi agar dapat dikaji apa kekurangannya, dan kekurangan tersebut dapat dipertimbangkan untuk melaksanakan pendidikan pada waktu mendatang dan berikutnya.

Dari makna di atas maka evaluasi belajar mengandung dua aspek yang penting yaitu: 1) dalam evaluasi terdapat suatu proses sistematis untuk mengukur apakah siswa dapat mendiagnosa, menyeleksi dan menyelesaikan suatu pekerjaan, dan 2) evaluasi digunakan untuk mengukur, menilai pencapaian tujuan dan keberhasilan kinerja guru.



Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa antara lain.

1. Syarat Umum Evaluasi Belajar

Sebagaimana dinyatakan para ahli bahwa mengukur pendidikan tidaklah semudah mengukur benda seperti mengukur kain, kertas, dan lainnya. Di antara sasaran evaluasi adalah mengukur kompetensi siswa sebagaimana yang telah dinyatakan dalam tujuan pembelajaran, dan yang diukur adalah kemampuan siswa dalam perilaku yang nampak. Perilaku yang muncul tidak selalu menunjukkan perilaku yang sebenarnya, seperti gambaran seorang aktor yang bermain di atas pentas namun di luar berperilaku lain. Dalam hal ini evaluasi tidak selalu bersifat lengkap, langsung bahkan relatif, dan mengukur siswa bisa saja berubah perilakunya pada kesempatan yang lain. Kita menyadari bahwa syarat-syarat yang baku dan memuaskan sulit ditemukan untuk tujuan mengevaluasi. Kendati demikian, syarat umum yang sering dilakukan adalah:

a. Aspek Kesahihan (Validitas)

Evaluasi dapat dinyatakan sah atau valid apabila mengukur apa yang sebenarnya diukur. (Gall et al, 1996). Sebagaimana contoh: apabila ingin mengukur sikap akan tetapi yang terukur adalah aspek kognitif tentang pengetahuan, maka hasil evaluasi tersebut dipandang tidak valid. Kesahihan evaluasi bisa diukur dengan persentasi atau derajat kesahihan dengan alat ukur tertentu.

b. Aspek Keterhandalan (reliabilitas)

Hasil evaluasi dapat dinyatakan terandal atau konsisten jika alat evaluasi sama yang dilakukan pada kelompok siswa

yang sama dengan beberapa kali dan waktu berbeda namun memberikan hasil yang sama atau tidak jauh berbeda. Hasil evaluasi tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Contoh: kita melakukan evaluasi kepada siswa kelas IV, kemudian beberapa waktu berikutnya kita lakukan lagi dengan alat yang sama dan hasilnya tidak jauh berbeda, maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabilitas.

c. Aspek Kepraktisan

Evaluasi dinyatakan praktis jika apa yang diukur dapat menunjukkan tujuan evaluasi itu secara efektif, efisiensi, ditinjau dari segi biaya dan mudah dilakukan dalam pelaksanaannya.

2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Belajar

Tujuan evaluasi belajar adalah untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan evaluasi belajar juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf atau kata dan symbol yang berkaitan dengan tujuan evaluasi belajar (Suke Silverius, 1991; Anurrahman, 2010) sebagaimana berikut.

- 1) Untuk mengetahui apa saja yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu;
- 2) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya;
- 3) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar;
- 4) Untuk mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya atau kemampuan kecerdasan yang dimilikinya;



- 5) Untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan dan efektivitas strategi dan metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses pembelajaran;
- 6) Untuk memberi umpan balik (*feed back*) antara siswa dan guru yang merupakan dasarperbaikan proses pembelajaran atau merevisi program pembelajaran dan remedial kepada siswa;
- 7) Untuk menentukan kemajuan dan hasil belajar setiap siswa, sebagai laporan kepada orang tua, juga sebagai penetapan kenaikan kelas kelulusan siswa dalam belajarnya;
- 8) Untuk menempatkan siswa pada situasi belajar yang tepat (*placement test*) sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya atau karakteristik tertentu, misalnya menempatkan siswa pada jurusan atau tingkat tertentu);
- 9) Untuk mengenal latar belakang siswa secara psikologis, fisik, dan lingkungan dalam kesulitan belajar agar dapat diketahui cara-cara yang tepat dalam mengatasi kesulitan tersebut.

² Hasil dari kegiatan evaluasi belajar dapat difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut: pertama untuk keperluan diagnostik dan pengembangan hasil belajar sebagai dasar diagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya (Suharsimi Arikunto, 2004), berdasarkan diagnosis ini guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, untuk seleksi, hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa yang paling tepat untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu(Suharsimi Arikunto, 2004). Ketiga, untuk kenaikan kelas, menentukan apakah seorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru. Berdasarkan kegiatan evaluasi hasil belajar siswa mengenal sejumlah isi pelajaran yang telah disajikan

dalam pembelajaran, maka guru dapat dengan mudah membuat keputusan kenaikan kelas berdasarkan ketentuan yang berlaku. Keempat, untuk penempatan. Agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai. Untuk menempatkan penempatan siswa pada kelompok, guru dapat belajar sebagai dasar pertimbangan. (Suharsimi Arikunto, 2004).

3. Jenis Evaluasi Belajar

Pada prinsipnya, evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, macam-macamnya pun banyak mulai yang sederhana sampai pada yang paling kompleks. Diantara jenis-jenis evaluasi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pre-test dan Post-test

Kegiatan pretest dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru, mungkin dalam satu topik bahasan, kompetensi inti (KI), atau materi dalam satu semester. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa mengenai materi yang akan disajikan. Evaluasi ini seringkali berlangsung singkat dan tidak memerlukan instrumen tertulis. Post test adalah kebalikan dari pretest, yakni kegiatan evaluasi yang dilaksanakan guru pada setiap akhir penyajian materi dalam selesai dalam satu KI atau dalam satu semester. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan.

b. Evaluasi Prasyarat

Jenis evaluasi ini sangat mirip dengan pretest. Tujuannya adalah untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi yang



sudah diajarkan untuk bahan pertimbangan yang mendasari materi baru yang akan diajarkan. Contoh: evaluasi penguasaan penjumlahan bilangan sebelum memulai pelajaran perkalian bilangan. Sebelum mengajarkan pelajaran perkalian bilangan, maka siswa wajib menguasai pelajaran penjumlahan terlebih dahulu yang menjadi prasyarat yang harus dikuasai oleh siswa.

4

c. Evaluasi Diagnostik

Jenis evaluasi ini dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai oleh siswa. Jenis evaluasi ini dititikberatkan pada bahasan tertentu yang dipandang telah membuat siswa mendapat kesulitan. Khusus pada bagian yang sukar bagi siswa dilakukan lagi tes diagnostik yang kemudian ditindak lanjuti dengan pengajaran remedial, bimbingan belajar, dan menemukan kasus-kasus yang dihadapi siswa.

d. Evaluasi Formatif

Jenis evaluasi ini adalah berupa ulangan harian yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian suatu pelajaran atau pokok bahasan. Evaluasi ini serupa dengan evaluasi yang mendiagnosis kesulitan-kesulitan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil diagnosis tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan rekayasa pengajaran remedial (perbaikan). Di sisi lain, evaluasi formatif juga bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari siswa yang serupa dengan evaluasi diagnostik, yakni untuk

4

Evaluasi formatif adalah dilakukan setelah akhir pokok bahasan untuk merevisi pembelajaran dan sebagai umpan balik kepada siswa agar pembelajaran lebih efektif.



memperbaiki proses pembelajaran yang tidak hanya melihat dari sisi kelemahan siswa namun juga satu koreksi bagi guru untuk mengevaluasi kinerjanya dalam proses pembelajaran.

Evaluasi formatif boleh dilakukan secara tidak formal melalui observasi atau pertanyaan lisan. Evaluasi formatif juga berfungsi untuk berpikir kritis dalam pengukuran yang mendasar dan konsisten terhadap apa yang telah kita ajarkan. Dengan demikian, siswa dapat diberikan pertanyaan yang mengarah pada tingkat tinggi yang mengandung berpikir kritis. Menurut Moore dan Stanly (2014: 72) bahwa untuk meningkatkan prestasi siswa dapat dilakukan dengan membangun pengukuran formatif dengan cara proses SCORE: *"SCORE is process that takes teachers step-by-step through the creation of their own short- cycle- assesment.* Maksud SCORE adalah sebagai berikut:

S = Short

C = Cycle Assessments

O = Organized

R = Result

E = Expectation

4

e. Evaluasi Sumatif

Ragam penilaian sumatif dapat dianggap sebagai ulangan umum yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pengajaran. Evaluasi ini merupakan penilaian yang dilaksanakan pada akhir program pembelajaran untuk melihat tingkat kemajuan belajar yang telah dicapai siswa, yakni seberapa tinggi siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dari kurikulum yang disusun. Penilaian ini berorientasi pada penilaian produk yang telah dihasilkan sekolah. Evaluasi ini lazim dilakukan pada akhir semester atau akhir tahun ajaran.



2

Hasilnya dijadikan bahan laporan resmi mengenai kinerja akademik siswa dan bahan penentu naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi.

f. Ujian Akhir Nasional (UAN)

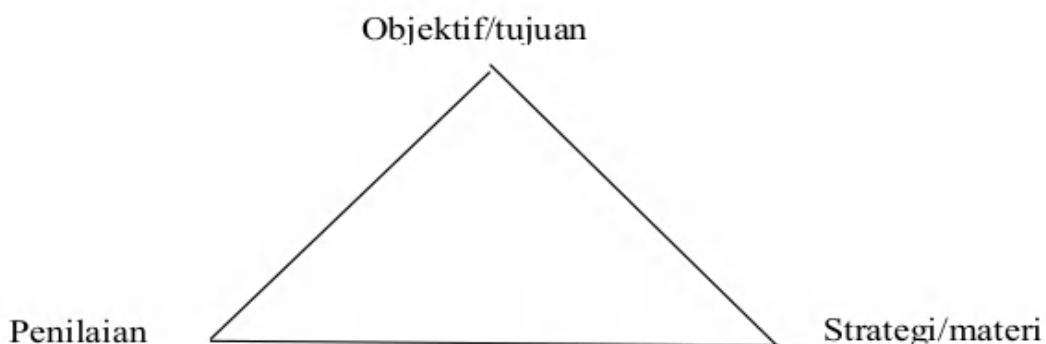
Ujian Akhir Nasional (UAN) yang dulu disebut EBTANAS (Evaluasi Belajar Tahap Akhir Nasional) pada prinsipnya sama dengan evaluasi sumatif dalam arti sebagai alat penentu perubahan status siswa. Namun UAN dirancang untuk siswa yang telah menduduki kelas tertinggi atau kelas akhir pada suatu jenjang pendidikan yakni sejak SD/MI dan seterusnya.

g. Evaluasi Penempatan

2 Jenis evaluasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar pada setiap siswa sebelum memulai program tersebut. Guru dapat menempatkan siswa dalam situasi yang tepat baginya sesuai dengan hasil yang diperolehnya, misalnya: seleksi siswa baru, atau seleksi rekrutmen tenaga kerja. 4 Penempatan yang dimaksud dapat berupa sebagai berikut: *pertama*, penempatan siswa dalam kelompok kerja. *Kedua*, penempatan siswa dalam kelas, siswa yang memerlukan perhatian lebih besar dalam belajar ditempatkan di depan, misalnya siswa yang kurang baik pendengarannya atau siswa yang rabun dekat maka ditempatkan di belakang. *Ketiga*, penempatan siswa dalam kepanitiaan di sekolah. *Keempat*, menempatkan siswa dalam program pengajaran tertentu, misalnya ketika siswa memilih program pengajaran atau keterampilan yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Penilaian ini berorientasi pada tingkat kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kesesuaian belajar dengan kemampuan yang dimilikinya.

4. Evaluasi Prestasi Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Ketiga aspek evaluasi di atas adalah untuk mengukur dan menilai tujuan belajar yang telah dicapai siswa, sampai di mana siswa memperoleh kompetensi dari hasil belajarnya baik dari aspek *science skill* maupun dari *soft skill* yang telah ditunjukkan mereka. Saat ini kita dihadapkan untuk mengevaluasi kurikulum 13 (K-13) yang meliputi ketiga ranah tersebut, guru harus memahami dan menerapkan cara dan teknik mengevaluasi setiap ranah tersebut. Untuk mengevaluasi ketiga ranah itu guru harus merujuk kepada objektif pembelajaran atau tujuan instruksional yang telah disusun dalam perencanaan pembelajaran dan menggambarkan materi pembelajaran yang saling berkaitan erat. Kaitan ini dapat dilukiskan pada triangulasi bagan 9.1,



Bagan 9.1 Kaitan Ketiga Aspek dalam Mengevaluasi (Adaptasi Dari Rahayah Arifin, 2002)

Tujuan pembelajaran disampaikan dalam pelaksanaan yang menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Untuk K-13, diperlukan strategi dan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan mengandung aspek pendekatan saintifik sehingga dari kegiatan tersebut dapat dilakukan penilaian yang mencapai ketiga ranah tujuan pembelajaran.



4

a. Evaluasi Prestasi Kognitif

Mengukur keberhasilan siswa yang berdimensi kognitif (ranah cipta) dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tertulis maupun tes lisan dan perbuatan berupa kinerja dan portofolio. Namun jumlah siswa sangat banyak di setiap sekolah-sekolah, maka tes lisan dan perbuatan hampir tak pernah digunakan lagi. Alasan lain mengapa tes lisan khususnya kurang mendapat perhatian ialah karena pelaksanaannya secara *face to face* (berhadapan langsung) sulit dilakukan dan memerlukan waktu yang banyak. Dampak negatif yang sering muncul akibat tes yang *face to face* itu, ialah sikap dan perlakuan yang subjektif dan kurang adil, sehingga soal yang diajukan pun tingkat kesukarannya berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Di satu pihak ada siswa yang diberi soal yang mudah dan terarah (sesuai dengan topik) sedangkan di pihak lain adapula siswa yang ditanyai masalah yang sukar bahkan terkadang tidak relevan dengan topik.

Untuk mengatasi masalah subjektifitas itu, semua jenis tes tertulis baik yang berbentuk subjektif maupun yang berbentuk objektif (kecuali tes B-S), seyogianya dipakai sebaik-baiknya oleh para guru. Namun demikian, apabila anda menghendaki informasi yang lebih akurat mengenai kemampuan kognitif siswa, selain tes B-S, tes pilihan berganda sebaiknya tidak digunakan. Sebagai gantinya, anda sangat dianjurkan untuk menggunakan tes pencocokan (*matchig test*), tes isian, dan tes esai. Khusus untuk mengukur kemampuan analisis dan sintesis siswa, anda lebih dianjurkan untuk menggunakan tes esai, karena tes ini adalah satu-satunya ragam instrumen evaluasi yang paling tepat untuk mengevaluasi dua jenis kemampuan akal siswa tadi.

b. Evaluasi Prestasi Afektif

Penyusunan instrumen tes prestasi siswa yang direncanakan dengan yang berdimensi afektif (ranah rasa) merupakan jenis-jenis prestasi internalisasi dan karakterisasi. Penyusunan tes afektif ini seyogyanya mendapat perhatian khusus. Alasannya, karena jenis prestasi afektif ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan siswa. Salah satu bentuk tes ranah rasa yang populer adalah “skala likert”. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti oleh lima respon yang menunjukkan tingkatan, misalnya: **SS**= Sangat setuju, **S** = Setuju, **TB** = Tidak berpendapat, **TS** = Tidak setuju, dan **STS** = Sangat tidak setuju.

Reber (Suke Silverius, 1991; Syah, Muhibbin 2010; Zainal Abidin, 2012) menyatakan bahwa dengan skala ini bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan sikap orang. Bentuk skala adalah menampung pendapat yang mencerminkan sikap seseorang dalam bentuk sangat setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Rentang skala ini diberi skor 1 sampai 5 atau 1 sampai 7 bergantung kebutuhan dengan catatan skor-skor itu dapat mencerminkan sikap-sikap mulai sangat “ya” sampai “sangat tidak”. Kita harus memperhatikan bahwa untuk memudahkan identifikasi jenis kecenderungan afeksi siswa yang representatif, item-item skala sikap sebaiknya dilengkapi identitas sikap yang meliputi: doktrin, komitmen, penghayatan, wawasan. Tujuan skala sikap adalah untuk mengetahui persepsi atau tanggapan seseorang siswa. Oleh karena itu, guru perlu memahami bahwa jika hendak menggunakan skala sikap yang akan mengevaluasi ranah rasa yang dicari bukan benar atau salah dari jawaban siswa, melainkan sikap atau kecenderungan setuju atau tidak setuju. Hal ini sangat berbeda ketika guru hendak mengevaluasi ranah kognitif yang menunjukkan cipta secara prinsipal bertujuan mengungkapkan kemampuan akal



dengan batasan salah dan benar, karena ini berbicara tentang sejauh mana siswa memahami suatu materi yang telah dipelajari.

4 Bagaimana cara mengetahui hasil atau prestasi ranah rasa yang diukur dengan skala-skala sikap di atas? Untuk menjawab pertanyaan ini, kita dapat menemukan jawabannya dengan mempelajari buku-buku khusus mengenai evaluasi dan statistik pendidikan (Syah, Muhibbin 2010). Tujuan skala sikap adalah untuk mengetahui persepsi atau tanggapan seseorang. Dari buku itu kita akan tahu bagaimana cara mengolah, menganalisis, dan menafsirkan serta menyimpulkan data hasil evaluasi ranah rasa para siswa.

c. Evaluasi Prestasi Psikomotor

Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa kinerja atau penampilan yang telah ditunjukkan oleh siswa. 4 Namun demikian, biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dikaitkan dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus. Misalnya: penampilan dalam penggunaan alat tensi darah diukur mulai dari pengetahuan mengenai alat tersebut, pemahaman tentang alat dan penggunaannya (aplikasi), kemudian baru cara menggunakannya dalam bentuk ketrampilan. Cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor (ranah karsa) adalah observasi atau pengamatan terhadap apa yang dikerjakan oleh siswa. 4 Observasi dalam hal ini, dapat diartikan sebagai jenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku, atau fenomena lain, dengan pengamatan langsung. Guru yang hendak melakukan observasi perilaku psikomotor siswa-siswanya seyogyanya mempersiapkan langkah-langkah yang cermat dan sistematis menurut pedoman yang terdapat dalam lembar format observasi yang sebelumnya telah disediakan, baik oleh sekolah maupun oleh guru itu sendiri.

4. Sasaran Evaluasi Hasil Belajar

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-²ranah yang terkandung dalam tujuan. Mengingat ranah-²ranah yang terkandung dalam suatu tujuan pendidikan merupakan sasaran evaluasi hasil belajar, maka kita perlu mengenal secara lebih terinci.

Jarolimek dan Foster (Suke Silverius, 1991) mengingatkan bahwa tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 tingkatan seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya, yaitu evaluasi terhadap: *pertama*, pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari. *Kedua*, pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. *Ketiga*; penggunaan atau penerapan, merupakan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan atau situasi baru; dalam penerapannya, siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar (Arikunto, S. 2004). *Keempat*, analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok secara detail. *Kelima*; sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru. *Keenam*, evaluasi, merupakan kemampuan



menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu sehingga siswa dapat mengkritisi dengan apa yang telah dihadapinya secara logis. Dalam evaluasi, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus (Suharsimi, Arikunto, 2004)

Tujuan evaluasi ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi (Slameto, 2003).Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah efektif sebagai berikut: *pertama*, menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah efektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif. Dalam menerima, siswa diminta untuk menunjukkan kesadaran, kesedihan untuk menerima, dan perhatian terkontrol namun terpilih. *Kedua*, merespons, merupakan kesempatan untuk menanggapi dan merasa terikat serta secara efektif memperhatikan apa yang telah diterimanya. Untuk merespons, siswa diminta untuk menunjukkan persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam merespons. *Ketiga*, menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi. *Keempat*, mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya. *Kelima*, karakterisasi, merupakan kemampuan mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan yang menjadi dasar sikapnya.

Evaluasi terhadap tujuan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan

(Suke Silverius, 1991). (Davies, 1986:97). Kibler, Barket, dan Miles (**dalam Slameto, 2003**) mengemukakan taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut: *pertama*, gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh menekankan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok (Gagne dan Berliner, 1984:59). *Kedua*, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, dan badan. *Ketiga*, perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata. *Keempat*, kemampuan berbicara, merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

5. Prosedur Evaluasi Belajar

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan evaluasi belajar, yaitu.

a. Tahap Persiapan

Sebelum mempersiapkan evaluasi belajar, perhatikan beberapa langkah yang harus dilakukan dan sebelumnya program semesteran telah dibuat yang memuat tujuan kurikuler, tujuan instruksional, pokok bahasan atau kompetensi inti dan kompetensi dasar. Hal ini juga untuk melihat beberapa kali ujian formatif dilakukan (**Slameto, 1988**)

1) Inventarisasi Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang telah disusun dalam program semester harus diinventarisasikan, sehingga ini dapat memperoleh gambaran yang komprehensif untuk menentukan cakupan evaluasi yang akan disusun sesuai muatan kurikulum yang akan diukur.

2) Menyusun Bagan Perincian



Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan bagan perincian adalah sebagai berikut: 1) pokok bahasan bidang studi atau kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan diukur, 2) tahap penguasaan aspek yang akan diukur meliputi kognitif, sikap, dan psikomotor, 3) jumlah item yang akan diukur disertai jenis dan ragam alat tes yang akan digunakan, 4) jumlah item dari setiap aspek bahasan, dan 5) waktu yang akan digunakan untuk mengevaluasi.

3) Menyusun Soal

Berpatokan dari bagan perincian tersebut dapat menentukan jenis alat evaluasi yang akan dipakai, kemudian menyiapkan item-item evaluasi, format, kunci jawaban, teknik penskoran yang sesuai dengan jenis evaluasi.

4) Menyiapkan Kunci Jawaban

Kunci jawaban disiapkan sebelum evaluasi dilakukan serta teknik penskoran. Cara pemberian skor ditentukan dengan angka untuk setiap item sesuai dengan yang lazim dipakai. Setiap jenis evaluasi ditentukan pembagian A, B, C, dan D untuk menentukan pembobotan nilai akhir.

b. Tahap Penyusunan

Dalam penyusunan evaluasi belajar dapat dibedakan bentuknya yang disebut teknik tes dan teknik non tes. Perbedaan bentuk tes berdasarkan materi yang dinilai, bentuk penilaian dan cara membuatnya. Berdasarkan materi yang dinilai ada bentuk tes belajar, tes kecerdasan, tes bakat khusus, tes minat, dan tes kepribadian. Bentuk tes belajar dibedakan ada tes uraian, tes objektif dan ada yang dibuat guru dan ada pula yang sudah baku. Adapun non tes adalah alat khusus yang digunakan untuk pengamatan, wawancara, angket, portofolio, hasil karya, karangan, dan skala sikap.

c. Tahap Pelaksanaan Evaluasi Belajar

Dalam pelaksanaan evaluasi belajar adalah sekelompok pernyataan, pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab dan diselesaikan oleh siswa untuk mengukur kemajuan belajar dalam bentuk kuantitatif. Dalam pelaksanaannya dapat dibedakan berdasarkan penggolongan cara pelaksanaannya, pembuatannya, isi, dan tujuan. Contoh, dalam cara pelaksanaannya ada tes verbal seperti *tes tertulis (essay dan objektif)*, dan *tes lisan*. Tes perbuatan dengan cara siswa menjawabnya dengan berbuat sesuatu yang dinilai (praktek).

d. Tahap Laporan Hasil Evaluasi Belajar

Tujuan laporan tes hasil belajar adalah untuk mengkomunikasikan kepada pihak-pihak tertentu yang berkepentingan. Hasil evaluasi yang dilaporkan berupa: 1) laporan hasil penilaian tentang prestasi belajar siswa, dan 2) laporan hasil penilaian tentang keberhasilan program pendidikan di sekolah.

Laporan hasil belajar terhadap prestasi belajar siswa adalah kepentingan dari sisi: 1) siswa yang bersangkutan untuk mengetahui apa yang telah dicapainya, 2) sisi guru yang melaksanakan pembelajaran sehingga guru ingin tahu sampai di mana pencapaian pembelajaran yang telah diusahakan, 3) guru lain yang mempunyai hubungan profesional dengan siswa yang bersangkutan, 4) *data base* bagi tenaga kependidikan apakah untuk petugas bimbingan dan konseling, petugas kesehatan dan tata usaha sekolah, 5) Kepala Sekolah yang bersangkutan, 6) orang tua siswa sebagai laporan sekolah, 7) sekolah lain yang berkepentingan misalnya akan menerima sekolah lanjutan bagi siswa, bahkan 8) masyarakat yang mempunyai hubungan yang profesional dengan sekolah tersebut, dan 9) lembaga



(*stakeholder*) lain yang siap menerima siswa sebagai lulusan memasuki dunia kerja.

Pihak sekolah kebanyakan memberikan laporan yang lazim berlaku berupa buku rapot namun demikian laporan lain tentang prestasi hasil belajar siswa bisa juga laporan akademik lainnya seperti bakat dan minat maupun keterampilan yang dimiliki siswa dalam bidang tertentu.

D. EVALUASI PEMBELAJARAN

2

1. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Pertama, fungsi evaluasi pembelajaran adalah untuk kepentingan pengembangan proses pembelajaran dipandang dari aspek kegiatan evaluasi formatif yang bertujuan untuk perbaikan pembelajaran yang lebih efektif (dalam bentuk orang, proses, dan produk yang diinginkan). Kegiatan evaluasi membantu pengembangan, implementasi, dan perbaikan program sesuai kebutuhan. Hasil evaluasi adalah sebagai laporan dan pertanggungjawaban, seleksi, motivasi keterangan dan tindak lanjut sekolah atau lembaga yang bersangkutan serta memberi pengetahuan di mana letak keterlibatan dan keberadaan lembaga tersebut.

Kedua, untuk kebutuhan Akreditasi lembaga. Hasil evaluasi adalah untuk memberikan posisi lembaga/sekolah dalam peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Hasil evaluasi juga bertujuan untuk lembaga atau sekolah agar dapat melihat kejelasan dan tingkat ketercapaian tujuan program yang telah dilaksanakan dalam jangka waktu kegiatan tertentu.

2. Konsep Evaluasi Pembelajaran Dalam Evaluasi Formatif

Desain formatif dalam suatu program akan melihat komponen yang ada di dalamnya. Evaluator menjalankan fungsi utamanya agar orang yang terlibat dalam program mencermati terus menerus kegiatan yang ada di dalam program tersebut. Komponen program yang dibuat akan meyakinkan langkah-langkah kontrol dan data dari waktu ke waktu, dan pengukuran dari seri waktu s akan membuat informasi lebih mudah ditafsirkan. Disarankan untuk evaluasi formatif digunakan kelompok control untuk menjadi perbandingan.

a. Saran Untuk Evaluasi Formatif Dalam Pembelajaran

- 1) Sebaiknya mengambil beberapa versi dari program yang akan dinilai. Sebtetapaiknya mengambil program yang mudah dan murah menghemat waktu.
- 2) Mengurangi beberapa persyaratan untuk mendesain evaluasi formatif yang biasanya mengumpulkan informasi untuk keperluan orang-orang program saja. Evaluator mengambil keperluan yang terkait saja.
- 3) Melakukan pilot test .

Perencanaan program harus membuat keputusan tentang bagaimana sebaiknya program dapat lancar bekerja. Sering keputusan tanpa memperhatikan bagaimana yang terbaik. Misalnya apakah pelajaran tema diberikan empat kali atau lima kali dalam seminggu.

Dalam mendesain memerlukan kelompok yang mau membantu sebagai pembanding, walaupun tidak mengumpulkan data komperatif tetapi dapat untuk kelompok yang siap membantu. Misalnya pada kelas yang gurunya siap untuk bereksperimen yang diminta oleh sponsor untuk mengevaluasi



anak-anak yang terkebelakang atau anak-anak yang berbakat. Evaluasi dalam hal ini memerlukan desain khusus yang sesuai dengan kondisi anak tersebut. Untuk pendekatan evaluasi ini dapat digunakan pendekatan kualitatif.

b. Saran Untuk Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran

Evaluasi sumatif disarankan untuk membuat kesimpulan umum, menyingkat dan melaporkan keberhasilan program. Hasil laporan menjadi pertimbangan untuk keputusan kelangsunganri hasil yang telah di masa depan program atau nasib orang lain yang terkait di dalamnya. Oleh karena itu, evaluator perlu memberi dukungan dengan hasil temuannya dengan data yang terpercaya. Oleh sebab itu, evaluator harus menyiapkan argumentasi atau bahan kritik dan kesimpulan dari orang yang kurang sependapat. Desain yang baik adalah membuat ia dapat mempertahankan argumentasinya dengan asumsi yang relevan dan terarah.

Desain dibuat secara metodologis agar berdampak ilmiah sehingga dapat diterima dengan logika dan rasional pada hasil perlakuannya misalnya evaluasi program pendidikan. Evaluasi sumatif yang baik yaitu evaluasi yang mempunyai cirri-ciri penelitian yang baik dengan persyaratan yang lengkap. Evaluasi yang menggunakan instrument dengan validitas dan reliabilitas yang tinggi. Hasil evaluasi disebarkan. Ciri-ciri penting dalam mengevaluasi memperoleh informasi yang akurat, dapat dipercaya dan memperhitungkan keraguannya dalam laporan hasil evaluasinya. Tujuan evaluator menemukan hasil yang dapat digeneralisasikan. Kepada situasi lain di luar program yang dievaluasinya. Kriteria yang dipakai adalah yang disepakati ilmuan bahwa evaluator memakai instrument yang bermutu. Namun, evaluator harus merekomendasikan temuan yang positif atau negative tentang program yang dievaluasi.

3. Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Dalam mendesain dan melakukan proses evaluasi seorang guru hendaknya mempertimbangkan beberapa prinsip berikut (Zaenal Abidin, 2012, Mardia Hayati, 2009).

a. Prinsip Berkesinambungan

Dalam prinsip ini kegiatan evaluasi dilaksanakan secara terus-menerus. Evaluasi tidak hanya dilakukan setahun sekali atau persemester, tetapi evaluasi dilakukan berkelanjutan mulai dari proses pembelajaran memperhatikan siswa sampai dia lulus dari institute tersebut.

b. Prinsip Keseluruhan (Komprehensif)

Dalam mengevaluasi hendaklah dilakukan secara keseluruhan. Maksudnya, evaluasi dilakukan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa dengan memperhatikan proses pencapaian domain tersebut.

c. Prinsip Objektivitas

Objektivitas maksudnya mengevaluasi berdasarkan keadaan dan kondisi yang sesungguhnya. Evaluasi tidak dipengaruhi oleh hal-hal yang bernada emosional. Irrasional dan tergesak-gesak.

d. Prinsip Validitas

Validitas di sini maksudnya adalah kesahihan evaluasi . Maksudnya, evaluasi yang digunakan adalah yang benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Validitas selalu ditafsirkan dengan ketepatan apa yang diukur. Misalnya, mengukur partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Yang diukur bukan nilai perolehan belajarnya ketika ujian, tetapi dilihat juga



mulai kehadirannya, keaktifannya, kemampuannya memecahkan persoalan.

4. Sasaran Evaluasi Pembelajaran

Stufflebean dalam bukunya *“Evaluation and Decision Making”* bahwa penilaian program *Context, Input, Process, dan Product*. Keempat aspek itu perlu diperhatikan dalam evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Context

Evaluasi ini ditujukan untuk mengukur konteks program pada masa kini, memandang suatu situasi seperti apa adanya, baik mengenai rasional tujuan, latar belakang program, maupun kebutuhan yang muncul dalam lah perencanaan. Hal ini berbeda dalam setiap situasi program yang dievaluasi.

b. Input

Evaluasi yang diarahkan untuk mengetahui input adalah siswa. Jadi siswa merupakan bahan mentah yang akan berubah akibat dari proses pendidikan yang berlangsung sebagai situasi sistem.

c. Process

Proses di sini adalah yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, yaitu proses pelaksanaannya, baik mengenai kelancarannya, kesesuaian dengan perencanaan, faktor pendukung dan penghambat yang muncul dalam pelaksanaan. **Proses pembelajaran meliputi juga tentang interaksi antara siswa dan guru**, interaksi siswa dengan siswa lainnya. Evaluasi proses ini juga mengkaji kesesuaian antra proses pembelajaran dengan garis-garis besar program pembelajaran yang ditetapkan,

kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi proses ini perlu memperhatikan: 1) system pembelajaran yang berlaku, 2) sistem evaluasi, 3) pola-pola pengelolaan sekolah, 4) pola ketenagaan, bimbingan dan penyuluhan, 5) dana dan fasilitas sekolah. Semua komponen ini berpengaruh penting dan menentukan kualitas proses pembelajaran dan hasil evaluasi tersebut.

d. Produk Pembelajaran

Keberhasilan siswa setelah menjalani evaluasi adalah keberhasilan sekolah. Penyusunan instrument evaluasi memperhatikan aspek-aspek ini. Aspek produk ini mencakup semua tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

5. Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Hasil evaluasi pembelajaran ini dapat digunakan untuk:

- 1) mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pendidikan dirumuskan secara eksplisit untuk membina kedewasaan anak didik. Tujuan ini mencakup tujuan umum dan tujuan khusus yang sekarang dituangkan dalam tema untuk pendidikan dasar dan menengah dengan kandungan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD);
- 2) untuk pelaksanaan program pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan untuk mengukur setiap pokok bahasan atau kandungan KI dan KD. Dengan adanya evaluasi formatif dapat memperbaiki proses pembelajaran dan melanjutkan program pembelajaran berikutnya. Kegiatan ini untuk mencapai target kurikulum.
- 3) merevisi kurikulum. Informasi yang diperoleh melalui



pengukuran dan penilaian sangat diperlukan untuk evaluasi kurikulum. Hal ini untuk meninjau apakah kurikulum sudah relevan, fleksibel, dan perlu perubahan atau perbaikan.

E. INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran evaluasi. Pertanyaan dalam angket tergantung pada maksud dan tujuan evaluasi yang ingin dicapai. Hal ini akan berpengaruh terhadap bentuk pertanyaan yang ada dalam angket tersebut.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan mengadakan hubungan langsung bertatap muka dengan siswa. Di samping itu ada wawancara tanpa bertemu langsung yaitu wawancara melalui telepon. Apakah wawancara atau angket keduanya menggunakan pertanyaan hanya caranya berbeda. Kedua teknik ini masing-masing mempunyai keunggulan dan kelemahan.

3. Studi Kasus

Cara ini mengungkapkan jenis kasus masalah yang dihadapi siswa melalui teknik-teknik pengungkapan dengan wawancara kepada siswa yang bermasalah.

F. RINGKASAN:

- 1) Evaluasi adalah mengukur perubahan yang diinginkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengukuran ini bertujuan untuk memperbaiki siswa yang ketinggalan, untuk menyeleksi, menetapkan kemajuan yang dicapai dan untuk penempatan tempat yang layak dalam pembelajaran.
- 2) Tujuan evaluasi belajar untuk mengetahui apa yang telah dicapai oleh siswa dalam waktu proses belajar tertentu, untuk mengetahui posisi siswa dalam kelompok kelasnya, untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar, untuk mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya, untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang digunakan guru dalam proses mengajar.
- 3) Fungsi evaluasi belajar untuk diagnostik dan pengembangan, untuk seleksi, untuk kenaikan kelas, untuk penempatan.
- 4) Sasaran evaluasi belajar meliputi pencapaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Evaluasi ini dilakukan dengan prosedur yang tepat dari sisi persiapan untuk mengevaluasi, dalam penyusunan tes atau alat evaluasi, pengolahan data maupun dalam pelaporan.
- 5) Tujuan evaluasi program pembelajaran merupakan evaluasi formatif untuk kepentingan pengembangan pembelajaran dan akreditasi dari kualitas program yang dicapai. Oleh karena itu fungsi evaluasi formatif dapat memperbaiki dan meningkatkan program dan proses pembelajaran. Sedangkan fungsi evaluasi sumatif dalam pembelajaran dapat untuk pertanggungjawaban, menyeleksi, dan melanjutkan program yang dicapai.



- 6) Sasaran evaluasi pembelajaran untuk mengukur tujuan pembelajaran yang cocok dengan performansi yang diharapkan. Perumusan tujuan harus sesuai dengan analisis pembelajaran dan mencapai target minimal kurikulum.
- 7) Instrumen yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah angket, wawancara, observasi, studi kasus, skala sikap, tes dan non tes yang kemudian data diolah dan dilaporkan dalam bentuk kualitatif atau kuantitatif.

G. LATIHAN:

Setelah anda mempelajari bab 8 ini maka silahkan menjawab soal-soal berikut:

- 1) Jelaskan menurut anda, apa yang dimaksud evaluasi belajar dan untuk tujuan mengevaluasi?
- 2) Jelaskan pengertian evaluasi formatif dan menurut anda bagaimana pelaksanaannya di sekolah?
- 3) Untuk melihat kemajuan belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu, evaluasi apa yang digunakan dan untuk mengukur kemajuan tersebut?, jelaskan dan berikan alasan !
- 4) Jelaskan dengan singkat, apa saja sasaran evaluasi belajar dan berikan contoh pelaksanaannya di sekolah.
- 5) Untuk mengatasi siswa yang mengalami masalah sehingga mendapat kesulitan belajar, jenis instrumen apa yang tepat digunakan. Berikan komentar anda.
- 6) Jelaskan tujuan dilakukan evaluasi pembelajaran dan bagaimana prosedurnya?

DAFTAR PUSTAKA

- Syah, Muhibbin 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Slameto. (tanpa tahun). *Evaluasi Pendidikan*. Salatiga: Bina Aksara
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Arikunto, Suharsimi 2004. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Moore, B dan Stanly, T. 2010. *Critical Tinking and Formative Assessment: Increasing The Rigor in Your Classroom*. New York: On Eye Education, INC.
- Syah, Muhibbin 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi 1993. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hayati, Mardia, 2009. *Desain Pembelajaran*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau.
- Moore, Betsy & Stanley, Todd. 2009. *Critical Tinking and Formative Assessment: Increasing the Rigor Your Classroom*. New York: On Eye On Education. Inc.
- Zainal Abidin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. [http://Www. Hilman. web.id](http://Www.Hilman.web.id).
- Annurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabet
- Suke Silverius. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Slameto. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Salatiga:Bina Aksara
- Babbie,E. 2001. *The Practice of Social Research . Ed.9*. Australia: Wadsworth.



Gall, M.D., Borg, W.R. & Gall, J.P. 1996. *History, Research, and Introduction*. Ed. 6. New York: Longman

(Davies, 1986:97). Kibler, Barkett, dan Miles (dalam Slameto, 2003)

BAB X

**MASALAH BELAJAR
SISWA DAN CARA
PENANGGULANGANNYA**

A. PENGANTAR

Masalah adalah ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan, ada yang melihat sebagai tidak terpenuhinya kebutuhan seseorang, dan adapula yang mengartikannya sebagai suatu hal yang tidak mengenakkan. Sedangkan belajar merupakan sesuatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah proses perubahan pengetahuan atau perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Pengalaman ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya (Anita E, Wool Folk, 1995: 196). Dalam proses pembelajaran, kita sering menemui seorang siswa atau lebih mengalami kesulitan belajar. Apakah siswa sulit belajar dalam bidang matematika, bahasa atau lainnya. Atau mungkin masalah belajar yang dihadapi oleh siswa A berbeda dengan siswa B. Oleh itu, bab ini membahas masalah-masalah belajar yang dialami siswa secara umum. Apakah itu bersumber dari faktor internal atau eksternal siswa. Bab ini juga akan memberikan cara mengungkapkan dan menanggulangi masalah belajar siswa sehingga siswa menemukan solusi dan



membantunya belajar normal kembali dan mungkin juga berkaitan dengan masalah anda, sehingga dapat mengetahui tentang bagaimana caranya dalam memecahkan masalah belajar yang dihadapi.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN PADA BAB INI:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan anda dapat:

- 1) mengidentifikasi sumber-sumber masalah belajar dari faktor internal dan eksternal yang dihadapi siswa dan cara mengungkapkannya;
- 2) menggolongkan cara pengungkapan masalah belajar melalui pengamatan, secara langsung, tes diagnostis kesulitan belajar, bakat dan minat, dan pengungkapan sikap; dan
- 3) menjelaskan upaya-upaya penanggulangan masalah belajar siswa melalui remedial belajar, pemberian pengayaan belajar, pembelajaran individu, dan pelayanan bimbingan dan konseling.

C. FAKTOR-FAKTOR YANG MENYEBABKAN MASALAH BELAJAR

Faktor yang menyebabkan siswa bermasalah dalam belajar adalah ketika kondisi tertentu yang dialami siswa dapat berkenaan dengan keadaan dirinya yaitu berupa kelemahan-kelemahan dan dapat juga berkenaan dengan lingkungan yang tidak menguntungkan bagi dirinya. Masalah-masalah belajar ini tidak hanya dialami oleh siswa-siswa yang lambat saja dalam belajarnya, bahkan juga juga dapat menimpa siswa yang pandai atau cerdas. Dalam interaksi belajar mengajar siswa merupakan kunci utama keberhasilan belajar selama proses belajar yang dilakukan. Proses belajar merupakan aktivitas psikis berkenaan dengan bahan belajar.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis dalam proses pembelajaran, banyak menemui siswa yang bermasalah dalam belajar. Siswa berada dalam kondisi tertentu, di mana ia mengalami kelemahan-kelemahan pada dirinya ketika menghadapi pelajaran. Kondisi itu mungkin juga berkenaan dengan lingkungan yang tidak menguntungkan dirinya. Masalah-masalah belajar ini tidak hanya dialami oleh siswa yang lemah saja saja dalam belajarnya, bahkan juga dapat dihadapi oleh siswa yang pandai atau cerdas. Dapat kita definisikan bahwa masalah belajar adalah kondisi tertentu yang dialami oleh siswa yang dapat mengganggu kelancaran proses belajarnya tentang apa yang harus dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru. Dalam interaksi belajar mengajar siswa merupakan kunci utama keberhasilan belajar selama proses belajar yang dilakukan. Proses belajar merupakan aktivitas psikis berkenaan dengan bahan belajar.

Akar permasalahan adalah berasal dari faktor internal dan eksternal siswa itu sendiri yang menjadikan kesulitan dalam menghadapi pelajaran sehingga menimbulkan masalah yang serius. Hasil pengamatan para ahli juga telah mengidentifikasi masalah belajar yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal siswa (Dimiyati dan

Masalah belajar adalah kondisi tertentu yang dialami oleh siswa yang dapat mengganggu kelancaran proses belajarnya tentang apa yang harus dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru.

Mujiono, 2009; Winkel, 2007). Salah satu faktor penyebab masalah belajar yang dihadapi siswa dapat dikemukakan sebagai contoh kasus berikut di mana seorang anak perempuan yang pada waktu duduk di kelas lima mendapat gangguan penglihatan. Ia



didudukkan oleh gurunya di dalam kelas pada urutan bangku ke lima. Selama waktu itu gurunya kurang menyadari kondisi siswa tersebut, sedangkan siswa yang bersangkutan memberitahu ibunya bahwa dia kurang jelas menerima pelajaran di kelas. Guru dan ibunya masih belum memahaminya, namun ketika kenaikan kelas prestasi anaknya menurun drastis lalu guru dan sang ibu mencari ingin tahu apa yang menimpa sang anak. Sang anak dibawa ke dokter ternyata siswa yang bersangkutan mengalami gangguan penglihatan secara serius sehingga harus menggunakan kaca mata dan akhirnya ia didudukkan pada barisan depan. Demikianlah maka seorang guru yang bijaksana tidak segera loncat pada kesimpulan mengenai sebab, ia tidak pula beranggapan bahwa hanya ada satu sebab saja yang mengakibatkan kesulitan belajar seorang siswa. Sebaliknya, ia bergerak lebih jauh secara berhati-hati, mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebab dan beranggapan bahwa mungkin ada beberapa sebab yang saling berhubungan. Sang guru boleh bertanya: "Faktor apa sajakah yang ada dalam diri anak tersebut? atau di lingkungan sekitarnya yang turut menyebabkan pola kekuatan dan kelemahan tertentu yang nampak, dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan sekolah itu?"

Untuk mencari jawaban pertanyaan tersebut, maka sang guru berpikir adanya kemungkinan-kemungkinan yang menyebabkan masalah belajar siswa tersebut. Untuk itu, kita mencoba mengidentifikasi berbagai kemungkinan-kemungkinan tersebut yang mungkin dikelompokkan menjadi empat kategori (Winkel, 2007), yaitu: (1) kondisi-kondisi fisiologis yang permanen, (2) kondisi-kondisi fisiologis temporer, (3) pengaruh-pengaruh lingkungan sosial yang permanen, (4) pengaruh-pengaruh lingkungan sosial temporer. Dalam uraian selanjutnya akan kita ketahui bahwa kemungkinan-kemungkinan tersebut tidak terlepas satu sama lain, melainkan saling berhubungan.

1. Masalah Belajar yang Bersumber dari Faktor Internal Siswa

Para ahli mengidentifikasi beberapa hal faktor kekuatan dan kelemahan yang sangat mempengaruhi kondisi siswa secara internal, yaitu antara lain adalah:

a. Kondisi Fisiologis yang Permanen

Intelegensi yang terbatas. Salah satu penyebab masalah belajar siswa adalah kemampuan intelektualnya terbatas. Contoh: Ahmad selalu tertinggal dalam menyelesaikan soal-soal matematika karena kemampuannya kurang untuk menguasai konsep-konsep yang abstrak dengan kecepatan yang sama seperti teman-teman sekelasnya. Hal ini juga dapat dipakai dalam pertimbangan keterbatasan perbendaharaan kata yang dimiliki dalam bahasa Indonesia.

Hambatan Penglihatan dan Pendengaran. Kasus Ahmad mungkin disebabkan kurang baik penglihatan dan pendengarannya, sehingga ia salah menafsirkan bahan bacaan dan tidak dapat mendengar semua yang diterangkan oleh guru.

Masalah Prestasi. Barangkali Ahmad dapat mendengar dan melihat secara jelas, tetapi ketika perangsang penglihatan atau pendengaran sampai pada otaknya terganggu oleh mekanisme penafsiran atau persepsi informasi yang diperolehnya. Gangguan yang ringan saja dalam hal ini dapat berpengaruh untuk taraf kesulitan belajar.

b. Kondisi-Kondisi Fisiologis Temporer

Kondisi siswa secara fisiologis yang bersifat temporerpun juga dapat menjadi kemungkinan gangguan belajar sehingga ia mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dalam belajar. Misalnya:



Masalah Makanan. Kemungkinan pula Ahmad kekurangan vitamin, protein, mineral, atau asupan lain yang diperlukan. Barangkali Amad ini mempunyai masalah darah yang mengandung kalesterol, karena ia terlalu banyak makan yang lemak-lemak seperti burger, fried chicken sehingga badannya kegemukan dan sering terasa kesemutan dan mudah kecapean sehingga ia tidak dapat memusatkan perhatiannya pada pelajaran.

Kecanduan (Drugs). Mungkin Ahmad juga pernah mencoba “mengisap narkoba” atau minuman keras yang berasal dari teman-tamannya, sehingga sekarang ia merasa ketagihan, sehingga ia tidak dapat memusatkan perhatiannya, tidak dapat menyelesaikan pekerjaan rumah dan sulit untuk memahami konsep-konsep baru. Setiap guru menjelaskan hal baru dalam pelajaran ia duduk menundukkan kepala dan merasa mengantuk, akibatnya ia kurang dapat menangkap apa yang dijelaskan oleh guru.

Kelelahan. Mungkin siswa yang mempunyai aktivitas banyak atau sering tidur larut malam berpengaruh pada kurangnya konsentrasi pada pelajaran, disebabkan faktor kelelahan atau stamina menurun.

Sikap Terhadap Belajar. Selama melakukan proses pembelajaran sikap siswa akan menentukan hasil dari pembelajaran tersebut. Pemahaman siswa yang salah terhadap belajar akan membawa kepada sikap yang salah dalam melakukan pembelajaran. Sikap siswa ini akan mempengaruhinya terhadap tindakan belajar. Sikap yang salah akan membawa siswa merasa tidak peduli dengan belajar lagi. Akibatnya siswa merasa tidak nyaman dalam belajar. .

Motivasi Belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Lemahnya

motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan semangat dan kegiatan belajar. Selanjutnya mutu belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat dan dijaga terus menerus.

Kemampuan Berprestasi. Kemampuan berprestasi merupakan puncak suatu keberhasilan dari proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan hasil belajar yang telah lama ia lakukan. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau menstransfer hasil belajar. Dari pengalaman sehari-hari di sekolah diketahui bahwa ada sebagian siswa tidak mampu berprestasi dengan baik yang berpengaruh pada proses-proses penerimaan, pengaktifan, pra-pengolahan, pengolahan, penyimpanan, serta pemanggilan untuk pembangkitan pesan dan pengalaman.

Rasa Percaya Diri Siswa. Rasa percaya diri timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan. Dalam proses belajar diketahui bahwa prestasi merupakan tahap pembuktian perwujudan diri yang diakui oleh guru dan rekan sejawat siswa. Semakin sering siswa mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik maka rasa percaya dirinya akan meningkat. Dan apabila sebaliknya yang terjadi maka siswa akan merasa lemah percaya dirinya.

Kebiasaan Belajar. Kebiasaan-kebiasaan belajar siswa akan mempengaruhi kemampuannya dalam penguasaan materi yang telah disampaikan oleh guru. Misalnya, kebiasaan buruk berupa belajar pada akhir semester baru menelaah bahan ajar yang akan diujikan. Belajar tidak teratur dengan membuang-buang kesempatan belajar, apalagi sekarang sibuk dengan HP yang banyak menyita waktu belajar, suka datang terlambat, bergaya jantan seperti merokok. Kebiasaan-kebiasaan buruk



tersebut dapat banyak ditemukan di sekolahmana saja baik di sekolah pelosok, kota besar, kota kecil. Untuk sebagian kebiasaan tersebut dikarenakan oleh ketidaktahuan siswa dalam mengatur waktu belajar dan menggunakan sebaik-baiknya kesempatan yang ada.

2. Masalah Belajar yang Bersumber dari Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal siswa juga mempunyai pengaruh besar dalam berkonsentrasi, sehingga ini menjadi beberapa kemungkinan yang menyebabkan terganggunya siswa belajar, sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Winkel dalam beberapa hal berikut.

a. Kondisi-Kondisi Lingkungan Sosial yang Permanen

Harapan Orang Tua Tinggi. Orang tua menginginkan anaknya berhasil dalam sekolahnya, atau kelak anaknya menjadi arsitek atau dokter. Tetapi dalam kenyataannya sang anak tertarik di bidang komputer. Atau sang anak senang olah raga karena dia tidak termasuk anak yang taraf intelegensi tinggi untuk menjadi dokter. Keaktifan dan usaha anak tersebut telah berusaha agar berhasil, tetapi hal itu tidak sesuai dengan harapan ayahnya. Ayahnya tetap menginginkannya dan mendesaknya agar ia berusaha yang lebih kuat lagi yang sebenarnya ia tidak mampu dan tidak berminat dengan apa yang dikehendaki oleh sang ayah. Dalam kenyataannya si anak malah menurun prestasi belajarnya. Hal ini menyebabkan kekecewaan kekecewaan yang besar bagi sang ayah. Si anak merasa sebagai seorang anak yang tidak memadai. Iapun mungkin merasa malu karena tidak dapat memenuhi keinginan-keinginan ayahnya dan sekarang ia menganggap dirinya sendiri sebagai orang yang kurang mampu. Efek yang terkesan pada diri si anak adalah ia merasa

kurang berhasil dan telah mengecewakan orang tuanya dengan kemampuan yang terbatas.

Keluarga Tidak Harmonis. Keluarga yang ramai dengan kondisi saudara yang banyak membuat kegiatan yang kurang terarah dan terkontrol, sehingga siswa tidak dapat belajar dengan tenang dan nyaman. Kemungkinan kedua orang tua tidak ada kesempatan untuk memberi perhatian anaknya belajar di rumah. Terjadinya pertengkaran di antara saudara, atau sang bapak sering cekcok dengan ibu karena ekonomi yang terbatas dengan keluarga besar, atau sang ayah sibuk dengan urusannya yang hanya menyalahkan sang ibu. Kondisi yang demikian menjadikan anak itu mungkin tidak dapat memperoleh ketenangan untuk memikirkan kehidupannya sendiri, yang bebas dari pertengkaran-pertengkaran. Bagaimana mungkin si anak dapat memusatkan perhatian dengan tenang terhadap pelajaran. Di sisi lain si anak memerlukan perhatian salah seorang dari orang tua dalam membimbing pelajarannya atau pekerjaan rumah dari sekolahnya yang dapat membantunya menghadapi kesulitan pelajaran.

b. Kondisi-Kondisi Lingkungan Sosial yang Temporer

Kurang Penguasaan Dalam Bagian Pelajaran. Seperti bidang matematika lain, aljabar terdiri dari sebuah seri konsep-konsep, di mana sebuah konsep diperlukan sebagai dasar konsep berikutnya dalam urutan itu. Bila ada kehilangan konsep yang penting, boleh jadi siswa kurang dapat menangkap konsep-konsep berikutnya. Oleh karena itu, siswa menjadi bingung dan kurang menguasai bagian-bagian pelajaran yang dipandang sangat penting, akibatnya hal tersebut membuat siswa menurun prestasi belajarnya. Konsep serupa itu yang diperlukan dalam urutan belajar tidak sama pentingnya untuk berbagai mata



pelajaran. Kehilangan satu kejadian-kejadian selanjutnya atau konsep-konsep yang diajarkan. Kehilangan satu perbendaharaan kata atau satu kata kerja dalam pelajaran bahasa tidak menutup kemungkinan untuk mempelajari kata-kata lain (Winkel, 2007). Terkadang siswa merasa malu atau takut bertanya kepada guru untuk menjelaskan kembali. Hal demikian dibiarkan saja dirinya mendapat kesulitan pada bagian pelajaran yang sulit ditangkap, sehingga semakin banyak kehilangan urutan konsep-konsep itu yang tidak dipahami berakibat menjadi masalah belajar.

Persaingan Interes. Bagi siswa tertentu boleh jadi tidak begitu penting menguasai semua konsep matematika bila dibandingkan dengan interes-teres lain dalam kehidupan. Karenanya ia enggan menggunakan waktunya untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang kurang dipahami dan memakai waktunya untuk memecahkan soal-soal pekerjaan rumah. Siswa tersebut tidak memiliki motivasi dan usaha yang cukup kuat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Apabila ia mengetahui apa yang dirasakannya mungkin kita mengetahui interes-teres atau minat lain apa yang sedang berkecamuk pada dirinya, barangkali tentang temannya putri, karya seni, tari-tarian, sepeda motor, rencana-rencana dalam liburan yang dibuat dengan beberapa temannya.

Metode Mengajar yang Kurang Memadai. Sekarang para pendidik diharuskan mengikuti pendidikan kualifikasi dan sertifikasi guru sesuai Undang-Undang No: 14 tahun 2005, yang bermaksud di antaranya agar guru meningkatkan kompetensi pedagoginya. Guru berupaya menggunakan metode mengajar yang bervariasi sehingga mengaktifkan semua siswa (berorientasi pada siswa). Guru tidak lagi mengajar secara monoton yang hanya *teacher oriented* yang menyebabkan siswa sulit menangkap pelajaran, akhir berujung menjadi salah satu masalah belajar.

Kurangnya Fasilitas Untuk Kegiatan Belajar. Fasilitas belajar juga perlu diperhatikan sehingga siswa leluasa mengembangkan potensi dan kemampuannya. Sekarang, pembelajaran sudah dituntut berbasis teknologi dan sumber belajar banyak menggunakan teknologi informasi, serta system pendidikan yang sudah mulai *On line*. Artinya kekurangan fasilitas ini merupakan salah satu penyebab masalah belajar siswa untuk mengejar ketinggalan dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi.

Dari beberapa contoh di atas dapat digolongkan kepada tiga faktor penyebab yang bersumber dari eksternal ataupun internal siswa (Winkel, 2007). *Pertama*, bagi suatu gejala atau kelompok kesulitan belajar tertentu biasanya mungkin menyebabkan sejumlah sebab yang serupa di samping kesulitan-kesulitan yang ada. *Kedua*, beberapa sebab di antaranya terletak dalam kondisi fisik seseorang, seperti alat penglihatan, pendengaran dan pikiran. Sebab-sebab lain mungkin karena pengaruh lingkungan sekitarnya. Apabila kita mendiagnosa masalah-masalah kesulitan belajar seorang siswa akan lebih baik bila kita membuat sebuah daftar kemungkinan-kemungkinan seperti tersebut di atas. Dari beberapa kemungkinan tersebut dipertimbangkan dari pada hanya memikirkan satu atau dua sebab yang serupa, lalu segera menarik kesimpulan bahwa sebab-sebab itulah yang menjadi akar permasalahan kesulitan-kesulitan belajar.

Tugas guru ataupun konselor memikirkan sebagai sebab yang mungkin melandasi suatu gejala, sedangkan orang-orang lain tidak dapat berbuat demikian. Winkel menyatakan bahwa bagi mereka yang belum memiliki keterampilan untuk mengidentifikasikan kemungkinan tersebut berguna sekali bila mengetahui cara yang sistematis untuk melakukannya. Misalnya dalam memikirkan alasan-alasan bagi masalah yang bermasalah dengan matematika, guru hendaklah mencari konsep-konsep



dengan perencanaan yang mendalam untuk menemukan beberapa alternatif yang dilakukan dan dipertanggungjawabkan dengan pendekatan yang sistematis.

3. Strategi Untuk Menemukan Penyebab Masalah belajar

Strategi yang kita perhatikan dalam mempertimbangkan kemungkinan yang menjadi penyebab antara lain adalah kategori: (1) yang berhubungan dengan kondisi fisiologis siswa, dan (2) yang berhubungan dengan apa yang telah dialaminya sebelumnya, seperti lingkungan sosial di mana siswa berada yang turut mempengaruhinya. Selanjutnya di dalam tiap-tiap kategori itu kita pikirkan kondisi-kondisi yang mempengaruhi siswa yang relatif permanen dan yang bersifat temporer. Kemudian di dalam tiap-tiap bagian itu akan kita sarankan suatu pola berpikir, yakni daftar pengecekan mental, yang lebih memungkinkan sebagai penyebab. Kita dapat memulai dengan sebab-sebab fisiologis.

Sebab-sebab Fisiologis. Langkah awal adalah kita tujukan pada kesan-kesan yang diperoleh dari dunia luar seseorang untuk mendapatkan kepastian yang berkaitan dengan alat-alat inderanya. Alat indera yang utama untuk belajar di sekolah ialah penglihatan dan pendengaran, karena itu kita akan memfokuskan perhatian kita pada kedua alat indera itu. Apabila mekanisme mata atau telinga kurang berfungsi, maka akan membentuk kesan yang diperoleh seorang siswa di dunia luar. Misalnya, siswa akan menyimpang daya tangkapnya dari apa yang telah dijelaskan oleh guru dan siswa gagal mempelajarinya yang disebabkan oleh gangguan mata atau telinganya. Ia tidak pernah menerima dalam otaknya suatu "*image*" yang benar mengenai penglihatan-penglihatan dan suara-suara sewaktu guru mengajar. Oleh karena itu bila waktu menilai pengetahuan

atau keterampilan seorang siswa, kita menemui penyimpangan atau ternyata hasilnya jauh berkurang dari pada apa yang kita harapkan yang kesalahan itu mungkin terletak pada alat-alat inderanya. Jadi, seorang guru juga perlu memperhatikan kondisi fisiologi siswa yang diajarnya. Dengan demikian, siswa tidak salah tafsir yang menjadikan salah persepsi dalam ingatan penerimaan pelajaran.

Memang terkadang guru amat sukar mengenal siswa-siswa yang mengalami kekacauan dengan kesulitan persepsi. Bagaimana bimbingan kepada para guru dan konselor untuk mengenal siswa-siswa yang mengalami hambatan persepsi dari pada kekacauan mental atau gangguan emosional. Mula-mula guru menerangkan apa hambatan persepsi itu, kemudian kita dapat menyarankan sejumlah gejala yang dapat diamati yang sering diperlihatkan oleh siswa-siswa yang mengalami hambatan seperti itu. Jika ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca misalnya, tetapi apabila diberi keterangan secara lisan, mereka dapat menafsirkan dan mengingatnya dengan baik, artinya mereka tidak mengalami hambatan mental, tetapi mereka tidak dapat membaca. Sementara, siswa lain yang membacanya sangat memadai, tidak dapat memahami dengan baik apa yang mereka dengar. Apabila telinga mereka diperiksa, ternyata mereka dapat mendengar suara dengan baik, tetapi mereka salah menafsirkan artinya. Mereka mendengar informasi cukup terang, tetapi mereka kacau tentang apa arti informasi tersebut. Diantara anak-anak tersebut tidak ada yang dapat digolongkan mengalami hambatan mental. Tidak ada diantara mereka yang tidak baik mekanisme mata atau telinganya. Berdasarkan pengamatan terhadap kehidupan mereka di rumah dan cara mereka bergaul dengan orang-orang lain ternyata mereka tidak mengalami gangguan emosional. Kita menarik kesimpulan bahwa ada sesuatu yang tidak beres



pada syaraf otak yang berhubungan dengan persepsi. Maka kita katakan bahwa mereka mengalami hambatan persepsi. Jadi dengan jalan mengabaikan sebab-sebab yang tidak dijumpai pada siswa-siswa tersebut, maka yang ada hanya kategori hambatan persepsi.

Pendekatan tersebut di atas menekankan kemungkinan adanya sebab lain. Kita pegang langkah yang positif, dengan memperhatikan gejala yang sering diperlihatkan oleh anak yang memiliki masalah persepsi, walaupun mereka sering memperlihatkan lebih dari satu gejala. Winkel (2006) menjelaskan beberapa gejala-gejala yang pada umumnya terdapat pada sementara kasus siswa-siswa yang mengalami hambatan persepsi yakni: (1) tingkah laku yang aneh (*"erratic"*) dan tidak berguna tanpa sebab yang sangat jelas sehingga berbuat dengan cara demikian; (2) bereaksi lebih kasar (*"violently of strongly"*) dari pada yang biasanya diperlukan dalam situasi stimulus itu; (3) tidak mengorganisasikan kegiatan-kegiatan secara baik; (4) mudah tersinggung oleh segala macam perangsang dengan kemarahan yang melebihi taraf keadaan biasa; (5) membuat persepsi-persepsi yang salah, sering salah melihat atau mendengarkan sesuatu; (6) terlalu banyak bergerak (*"hyperactive"*), sering berpindah tempat, mencolek-colek orang lain, menggerakgerakkan badan dan banyak bicara; (7) gerakangerakannya kaku, buruk, mengetok-ngetok bangku, dan sebagainya yang ada di dalam ruangan kelas, sering terbentur waktu belajar; dan (8) menunjukkan kekacauan waktu bicara, membaca atau mendengar.

Pengetahuan kepada seorang siswa yang diagnosanya sebagai gangguan persepsi motornya dengan memperlihatkan beberapa gejala di atas, adalah sangat berbeda dengan pertumbuhan siswa yang mengalami hambatan mental. Siswa yang mengalami kesukaran persepsi ada harapan untuk maju

seperti teman-teman seusianya. Tujuan akhir yang kita capai mengenai kemampuan mereka untuk belajar secara memadai adalah lebih tinggi dari pada anak yang mengalami hambatan mental. Siswa yang mengalami kesukaran persepsi tidak dapat belajar dengan baik bila guru menggunakan metode-metode yang lazim dipakai di sekolah-sekolah secara umum dengan metode pembelajaran yang konvensional memandang sama kepada semua siswa. Jika guru berupaya menggunakan metode, teknik-teknik dan materi-materi belajar yang khusus dengan pendekatan yang berorientasi kepada siswa ada harapan dapat membantu siswa yang mengalami hambatan persepsi.

Pada masa lampau kebanyakan konselor dan guru menemui siswa yang mengalami gejala-gejala gangguan persepsi motor yang seharusnya diatasi secara konstruktif, dan guru haruslah berhati-hati agar tidak membuat salah tafsir tentang itu. Coba kita perhatikan sejauh mana kita telah menelusuri kesan-kesan indera yang datang dari luar yang mempengaruhi belajar seorang siswa. Orang normal saja tidak semuanya mempunyai persepsi yang betul dan sama karena mereka melihat apa yang nampak saja dan tidak berpikir secara intelektual dari sesuatu yang sebenarnya untuk memahami dunia realitas. Dengan persepsi visual, kita cenderung mempercayai apa yang kita lihat...kita mengekspresikan pendapat dan keyakinan kita dalam istilah "pandangan", "dalam pandangan saya", atau "saksi mata", namun riset dalam persepsi visual membantu untuk kita mengoreksi kecenderungan mata kita yang menipu (Jamal Badi dkk, 2004: 173). Sesuatu yang ingin kita lihat belum tentu menggambarkan yang sebenarnya. Apalagi bagi siswa yang mengalami gangguan mata dan telinga, atau gangguan otak yang menyebabkan gangguan persepsi.

Guru mengamati siswa yang sulit belajar disebabkan oleh gangguan-gangguan pada alat-alat indera misalnya mata



dan telinga tidak memadai fungsinya, atau oleh gangguan perlengkapan persepsi motor. Winkel (2006) mengilustrasikan bagaimana seseorang perlu menafsirkan sebuah *"image"* dengan membandingkan pada kenangan-kenangan masa lampau, baik dengan jalan sebagai hasil persepsinya atau hanya menyimpan saja penafsirannya itu dalam ingatannya, maupun melakukan kedua-duanya. Winkel memberikan contoh sebagai berikut: siswa yang mengalami itu dapat kita khayalkan seorang guru yang memegang sebuah gambar binatang yang belum pernah dilihat oleh para siswa sambil bertanya kepada Tomira: "mirip apakah ini?" Tomira membandingkan *"image"* visual dengan perbendaharaan ingatannya tentang binatang dan segera memberi reaksi secara lisan. Ia menjawab: "Sesuatu yang mirip seekor beruang, tetapi jauh lebih kecil dari pada beruang manapun yang pernah saya lihat". Sambil bereaksi itu ia juga menyimpan penafsirannya tentang *"image"* itu dalam ingatannya. Mungkin dalam beberapa minggu kemudian guru itu menyuruh para siswa mengingat kembali gambar yang diperlihatkan itu. Ketika ia menanyakan kembali apa yang telah ditampilkan dalam gambar itu, ternyata bahwa beberapa orang siswa tidak dapat mengingat kembali keseluruhannya. Siswa-siswa lainnya mengingat, tetapi salah menerangkannya. Jadi hanya sebagian saja ingatan mereka yang benar, sedangkan yang lain mengingatnya kembali secara tepat sekali. Maka guru itu menarik kesimpulan bahwa beberapa orang siswa sama sekali tidak belajar dari pengalaman itu, beberapa siswa belajar, tetapi sebagian caranya salah, sedangkan yang lain belajarnya tepat sekali.

Dari contoh tersebut di atas kita ketahui bahwa di antara masalah belajar dapat disebabkan oleh ingatan yang salah. Akibatnya anak itu boleh jadi memperoleh sebuah *"image"* visual yang tepat dan mungkin pula penafsirannya berdasarkan

pengalamannya pada waktu lampau betul semua tetapi ketika pengalaman itu disimpan di dalam ingatan lalu menjadi lenyap. Bagaimana ingatan itu bekerja belum diketahui benar-benar oleh para ahli psikologi. Tugas guru dapat melakukan beberapa hal untuk memperbaiki ingatan siswa. Oleh karena itu, apabila menurut pikiran kita masalah belajar seorang anak lebih cenderung terlihat pada kesalahan ingatan kerja salah dari pada kesalahan indera atau persepsi tidak tepat, maka kita hendaklah kembali menggunakan teknik-teknik tertentu untuk membantu ingatan dalam belajar.

Peningkatan dan perbaikan dalam proses belajar adalah membantu siswa untuk mengekspresikan apa yang telah dipelajarinya dalam beberapa macam perbuatan. Para guru dapat menarik kesimpulan dengan jalan mengamati apa yang siswa lakukan mengenai apa yang telah ajarkan, seperti pelajaran itu nampak dalam pembicaraan siswa berdiskusi di kelas, pada jumlah jawaban yang benar dalam sebuah tes, atau pada pelajaran olah raga ketepatan menendang bolanya waktu bermain dengan kesebelasannya. Kadang-kadang anak itu berhasil dalam langkah-langkah permulaan belajar, tetapi dalam langkah terakhir dia gagal, yakni terdapat berbagai alasan mengapa "*performence*" siswa yang memadai menyebabkan guru menyimpulkan bahwa ia tidak belajar. Apakah itu disebabkan hambatan persepsi karena panca indera atau gangguan otak. Misalnya seorang anak yang menderita kekurangan tenaga otak (*cerebral palsy*) mendapat kesulitan dalam menggerakkan otot-ototnya untuk melakukan apa yang dikehendakinya, pada umumnya dapat dilihat pada orang yang menderita "*cerebral palsy*" yang tidak dapat berjalan lurus atau sulit untuk memerintahkan otot-otot tangan dan jarinya untuk mengambil sebuah sendok atau piring. Hal ini kurang nampak pada siswa-siswa yang menderita "*cerebral palsy*" dalam taraf ringan, tetapi



mekanisme bicaranya yang terpengaruh. Anak-anak tersebut mengalami kesulitan pada lidah dan krongkongannya untuk melakukan perintahnya, sehingga mereka terganggu dalam mengeluarkan kata-katanya, gagap atau bicara sangat pelan. Bagi mereka yang belum pernah praktek observasi gejala-gejala seperti itu seringkali mengira bahwa anak-anak serupa itu mengalami hambatan atau gagal dalam mempelajari apa yang ditanyakan itu. Tapi kesukaran itu tidak terletak pada belajarnya, melainkan dalam mengekspresikan pengetahuan mereka. Tugas guru untuk mendiagnosa dan menilai setiap kemungkinan itu agar dapat menentukan manakah diantaranya yang kiranya merupakan sebab sebenarnya.

Membahas masalah fisiologis dalam masalah-masalah belajar siswa, guru perlu mengenali penyebab yang agak permanen yang lama dialami oleh siswa mungkin seumur hidupnya atau sebab-sebab fisiologis yang temporer yang kadang-kadang orang keliru karena menganggapnya permanen. Pada waktu tubuh seseorang bekerja secara efisien, maka tidak hanya memerlukan struktur yang baik, seperti mata yang baik dan struktur otak yang sehat, tetapi juga memerlukan pengisian (*supplay*) makanan yang bergizi, istirahat dan tidur secukupnya. Para pendidik di sekolah juga mengarahkan siswa bahwa masalah-masalah belajar yang disebabkan oleh kurang tidur, kurang cukup makanan yang berguna agar mereka tahan belajar termasuk makanan *fast food* yang banyak mengandung bahan kimiawi atau makanan yang banyak mengandung gula, penyalahgunaan obat-obatan seperti narkoba, merokok dapat menjadi faktor pemicu kesulitan-kesulitan belajar.

D. UPAYA-UPAYA PENANGGULANGAN MASALAH BELAJAR

Setelah guru mengenali masalah dan penyebab gangguan belajar pada diri siswa, maka faktor utama adalah bagaimana upaya guru mencarikan jalan sebagai langkah penanggulangannya. Dalam (<http://blog.unsri.ac.id/yunifitriyah>), cara-cara yang ditempuh dalam menanggulangi masalah belajar tersebut antara lain:

1. Menyiapkan ruang belajar

Belajar yang tenang dan konsentrasi memerlukan suasana dan tempat yang kondusif, sehingga pikiran berjalan dengan lancar dan produktif. Oleh itu, ruang belajar tertata dengan rapi dan ukuran ruang yang memadai, sirkulasi udara cukup nyaman dan segar. Ruang belajar dilengkapi dengan fasilitas belajar sesuai keperluan.

2. Komunikasi

Adanya komunikasi antar siswa dengan guru dan siswa dengan teman sebayanya dapat membantu memecahkan masalah belajar siswa. Kesulitan apapun yang dialami siswa akan terselesaikan melalui komunikasi yang lancar. Dalam berkomunikasi terjadi *sharing idea* di mana seseorang mendapatkan informasi yang baru yang mungkin menambah pemahaman dan penerimaan terhadap pelajaran. Jadi siswa merasa terbantuan ketika ia mendapat kesulitan yang ternyata ada orang lain peduli pada apa yang dialaminya.

3. Mengidentifikasi Siswa yang Diperkirakan Mengalami Kesulitan Belajar.

Siswa yang belajar di sekolah adalah bagian interaksi dengan aktivitas dan proses pembelajaran berdasarkan



program yang disusun oleh guru (Dimiyati dan Mujiono, 2009). Tugas guru mengarahkan dan mengaktifkan siswa belajar. Namun dalam prosesnya, siswa mengalami kesulitan dalam penerimaan pembelajaran disebabkan oleh berbagai masalah yang dihadapinya dengan memperlihatkan gejala-gejala yang tampak dalam perilakunya (Moeyanti, 2003; Partowisantro, 1986; Yuni Fitriah). Kewajiban guru adalah mengenali, mencari dan menemukan kesulitan apa yang dihadapi siswa seperti diuraikan di atas. Untuk itu ada beberapa cara (Partowisantro, 1986; Winkel, 2007) yang dilakukan guru untuk mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan, di antaranya:

a. Pengamatan (observasi yang tak tercatat)

Guru dapat menggunakan alat penilaian yang lazim dipakai di dalam kelas untuk mengungkapkan masalah belajar siswa ialah dengan observasi langsung dari guru yang hanya diingatnya sejauh mana siswa itu mencapai tujuan-tujuan dalam pelajaran. Suatu pembenaran bahwa kemajuan yang dicapai siswa dapat ditampakan paling jelas dalam perilaku yang dapat diobservasi, misalnya dalam kegiatan-kegiatan kesenian, keterampilan mengerjakan tugas matematika, kebiasaan belajar yang teratur, mematuhi tata tertib kelas, dan olah raga.

Observasi tersebut tidak tercatat, tetapi guru dapat mengamati dan mengingat kejadian-kejadiannya dan dapat digunakan nanti untuk menentukan bagaimana sebaiknya memperbaiki anak yang bermasalah. Namun kekurangan dari observasi langsung, kadang-kadang guru terlupakan pada peristiwa tersebut. Sebaiknya guru membuat catatan kecil tentang peristiwa ini, yang disebut *anecdotal record*. Hal ini penting untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam melacak siswa yang bermasalah dalam belajar.

b. Wawancara Langsung

Guru atau konselor mempelajari masalah siswa tersebut dapat dilakukan dengan mewawancarai beberapa siswa untuk mengumpulkan data berdasarkan informasi-informasinya yang diperolehnya. Maka dalam sebagian besar bidang-bidang yang diidentifikasi oleh daftar tujuan-tujuan dari kelas itu, salah satu sumber informasi yang sangat berguna ialah hasil yang dikumpulkan oleh guru atau konselor melalui wawancara langsung. Untuk mempelajari kasus siswa yang bermasalah dalam belajar, guru atau konselor menggunakan teknik-teknik yang dianggap paling valid dan praktis untuk situasi itu, kemudian ia membuat kesimpulan dari hasil evaluasinya.

c. Diagnostic Test

Tes diagnostik dibagi kedalam beberapa bagian dan tiap bagian dipusatkan ke dalam satu tujuan tertentu atas kelompok tujuan-tujuan yang berdekatan. Tiap bagian terdiri atas beberapa item yang mengukur penguasaan dari tujuan-tujuannya. Tiap bagian mempunyai skor tersendiri. Kalau tes diagnostik dari siswa telah diperiksa, maka didapat skor-skor untuk tiap bagian, yang menunjukkan bidang-bidang dari tujuan-tujuan di mana letak siswa lemah dan kuat. Aspek yang paling penting ialah bahwa dalam tes diagnostik dapat diidentifikasi pola tes tertentu dari siswa di mana letak kesukaran-kesukaran belajarnya, sehingga guru atau konselor dapat bertindak bijaksana dalam menyediakan bahan *remedial teaching*nya. Guru atau konselor sedikitnya mempunyai dua pilihan untuk mengetahui di mana letak kesukaran belajar dari siswanya.

d. Tes Bakat dan Minat

Dengan menggunakan tes bakat dan minat dapat mengungkapkan seberapa jauh dari kesulitan belajar yang



dihadapi siswa. Tes bakat digunakan untuk mengukur kemampuan individu meliputi: berfikir verbal, berfikir numerikal, kemampuan skolastik, kecakapan dan ketelitian. Sedangkan tes minat untuk mengetahui sejauh mana keterampilan dan kesenangan pekerjaan yang dilakukannya. Bila ini menunjukkan jauh dari ketertarikan dan kesenangan itu bisa dinilai siswa sedang mempunyai masalah. Dari hasil tes tersebut dapat diidentifikasi jenis masalah yang dihadapi siswa, dengan balikan dari tes bakat dan minat ini dapat meningkatkan kembali pengenalan diri siswa dan menyadarkannya dari masalah yang ada, peneneman diri, penerimaan diri, dan akhirnya dapat melihat kenyataan dan meningkatkan motivasi belajar.

e. Pengungkapan Sikap

Sebagian besar informasi yang berguna dalam status *assessment* tidak bergantung pada tes yang disusun secara khusus. Hal ini tergantung pada penelaahan sejauh mana siswa dapat mencapai dalam mengejar tugas-tugas yang teratur di dalam kelas maupun pekerjaan rumah sehingga dapat menunjukkan sikap siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, guru dapat mengukur dengan cermat sejauh mana siswa dapat mencapai yang diharapkan dari padanya dengan menganalisis segi-segi kekuatan dan kelemahan siswa dalam mengerjakan tugas dari guru sehari-hari, terutama dalam bidang matematika, IPA, IPS, dalam menyusun kalimat, ejaan, tulisan dan kesenian. Dengan menggunakan skala sikap atau checklist dapat digunakan guru untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan dari analisis itu.

f. Mengadakan Remedial

Penanganan masalah belajar siswa di antaranya adalah guru mengadakan pembelajaran remedial untuk membantu

kesulitan siswa yang terhambat menerima pelajaran secara normal. Guru dapat menyiapkan bahan mana yang cocok untuk pembelajaran remedial kepada siswa tertentu. Yang paling tahu kesulitan siswa dalam belajar merupakan suatu hal yang sering ditemui oleh para pendidik, terutama guru. Dalam tingkat pembelajaran dalam kelas, ada beberapa siswa yang lambat dari yang lain sehingga memberikan aktivitas bantuan pembelajaran secara khusus, atau tambahan ekstra pelajaran, dan tambahan waktu belajar dari siswa yang normal atau lebih cepat dari yang lainnya. Pemberian pembelajaran remedial perlu ditetapkan terlebih dahulu kelemahan mendasar yang menyolok dalam kemampuan siswa. Apakah kelemahan tersebut berkaitan dengan kemampuan auditori, atau analisis visualnya sehingga pembelajaran harus dikaitkan dengan kesulitan tersebut.

g. Pengayaan

Pengayaan merupakan pembelajaran tambahan yang dapat diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajarnya memerlukan waktu yang panjang dari kawan yang lainnya, atau bagi siswa yang bermasalah memerlukan ekstra belajar. Misalnya seorang siswa lambat dalam belajar bidang pelajaran tertentu atau matematika sehingga ia memerlukan pelajaran tambahan tentang matematika, sedangkan siswa tersebut mempunyai kemampuan untuk memahami bidang studi lainnya dengan waktu yang cepat atau normal.

h. Pembelajaran Individu

Pembelajaran individu bertujuan untuk memperhatikan siswa dalam hal penting untuk memproses sumber belajar yang dipakai dalam menolong siswa menjangkau pembelajaran secara perorangan. Pembelajaran individu ini merupakan remediasi



terhadap kesulitan dan gangguan belajar yang memungkinkan siswa yang bermasalah harus ditangani secara perorangan, dengan melihat kasus yang dihadapinya yang memerlukan program belajar perorangan. Remediasi klasikal yang ditangani oleh seorang tidak memungkinkan untuk menjangkau program itu, mungkin saja dapat gagal, atau tidak berhasil. Ketidakmampuan yang unik yang terdapat pada masing-masing anak kasus yang berbeda, dan bukan untuk sekelompok anak bersama-sama. Pembelajaran disajikan dengan beberapa prosedur organisasi yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa secara individual, mungkin dengan sistem: 1) penggunaan guru *diagnostic-remedial* yang memberikan bantuan khusus siswa dengan tugas tertentu setiap hari selama satu atau dua jam dengan modul atau lainnya; dan 2) sistem kelas berguru rangkap, yaitu sebuah kelas diasuh oleh dua guru, masing-masing bertanggung jawab terhadap kelompok siswa terdiri atas sepuluh sampai lima belas orang siswa. Salah seorang dari padanya mengerjakan tugas-tugas mengajar biasa, sesuai dengan kurikulum kelas yang bersangkutan. Guru yang kedua melakukan tugas-tugas remedial dengan memberi bantuan perorangan dalam berbagai mata pelajaran.

i. Peran Orang Tua

Sebagai upaya untuk memberikan terapi terhadap permasalahan kesulitan belajar maka dapat ditempuh melalui berbagai media penanganan secara intensif serta terpadu antara pendidik, siswa dan orang tua di rumah. Peran orang tua juga sangat memegang peranan penting. Karena walau bagaimanapun juga sebagian waktu anak lebih banyak dihabiskan di rumah dari pada di sekolah di bawah pengawasan orang tua. Dalam hal ini guru berperan di sekolah dan orang tua di rumah dituntut untuk benar-benar mengerti akan tipe atau jenis masalah yang

dihadapi oleh siswa atau anak. Dengan memahami jenis masalah, diharapkan orang tua bersama guru mampu memberikan solusi penanggulangan sesuai dengan masalah yang bersangkutan.

j. Memberikan Penyuluhan (Layanan BK)

Penyuluhan adalah suatu kegiatan yang khas dalam usaha bimbingan belajar. Seorang siswa yang mengalami masalah dihadapi langsung secara tatap muka oleh penyuluh atau guru BK dalam rangka usaha pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh anak itu. Guru BK berupaya membentuk suasana khusus, komunikasi baik tanpa paksaan, bebas rasa takut, saling mempercayai, terbuka dan terus terang, suka rela serta saling memberi dan menerima yang disebut menjalin "*rapport*". Membina "*rapport*" dilakukan terlebih dahulu sebelum penanganan kasus yang dirasakan siswa, sehingga hubungan kedua belah pihak terkesan baik dan berjalan dengan lancar, mudah dan penuh makna. Penanganan ini secara khusus dan tatap muka tidak di tengah umum tapi terpisah, sehingga hubungan baik antara siswa dan penyuluh dapat berbicara bebas. Keadaan seperti ini tidak berarti bahwa harus dilakukan di dalam kamar tertutup ataupun tempat tersembunyi, boleh di tempat terbuka saja asal suasana kebebasan mengemukakan isi hati, pendapat, saran-saran, dan sebagainya tidak terganggu.

E. RINGKASAN:

Masalah belajar siswa disebabkan oleh beberapa hal, antara lain adalah:

- 1) Masalah belajar yang dimaksudkan di sini adalah bagi siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami menguasai pelajaran ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik.



- 2) Faktor internal yang menyebabkan masalah belajar siswa meliputi: (1) kondisi fisiologi permanen di antaranya: keterbatasan inteligensia siswa, disebabkan oleh hambatan pendengaran dan penglihatan, masalah prestasi siswa; (2) kondisi fisiologi temporer meliputi: masalah makanan, kecanduan obat, kelelahan, sikap siswa dalam belajar, motivasi belajar siswa, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar.
- 3) Pengaruh faktor eksternal terhadap masalah belajar siswa meliputi: (1) kondisi lingkungan sosial yang permanen oleh karena masalah belajar siswa muncul disebabkan oleh harapan orang tua yang tinggi, keluarga tidak harmonis, dan (2) kondisi lingkungan sosial temporer, disebabkan oleh: siswa kurang menguasai pelajaran pada bagian tertentu, adanya persaingan interes, guru mengajar dengan metode yang kurang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, kurangnya fasilitas dalam belajar.
- 4) Untuk mengatasi masalah belajar siswa, memerlukan pemecahan yang relevan dengan kasus yang dihadapi, dengan cara pengungkapan yang menggunakan berbagai teknik, yaitu dengan cara pengamatan secara langsung, wawancara, tes diagnosa, tes bakat dan minat, pengungkapan masalah, mengadakan pembelajaran remedial, memberikan pembelajaran individu, pembelajaran pengayaan, peran orang tua, dan layanan bimbingan dan konseling.
- 5) Jika masalah yang dihadapi siswa telah terungkap sesuai dengan kasus dan beratnya masalah, maka cara pemecahannya dan penanggulangan dapat dilakukan dengan teknik yang relevan dengan masalahnya sesuai dengan teknik yang tepat pada permasalahannya.

F. LATIHAN

Setelah anda mempelajari bab ini silahkan jawab pertanyaan berikut.

- 1) Coba anda identifikasi sebanyak mungkin faktor-faktor internal siswa yang menjadi penyebab masalah belajar !
- 2) Identifikasi pula faktor-faktor eksternal yang menjadi penyebab masalah belajar siswa !
- 3) Apakah yang dimaksud dengan tes diagnostik kesulitan belajar, pengungkapan masalah, dan layanan bimbingan belajar. Jelaskan menurut pengetahuan anda dan berikan contohnya !
- 4) Jelaskan cara-cara penanggulangan masalah belajar siswa, dan buatlah contoh masing-masing.
- 5) Berikan contoh kasus bagi siswa yang mengalami masalah belajar disebabkan oleh faktor eksternal dan diskusikan dengan teman sejawat anda bagaimana cara menanggulangnya.






PROFIL PENULIS

Prof. Dr. Zaenab Hanim Ham, M. Pd.

Zaenab Hanim Ham dilahirkan di Barabai, Kalimantan Selatan, pada tanggal 14 Juni 1954. Setelah menamatkan Sekolah Rakyat di Ujung Pandang pada tahun 1967, penulis kembali ke tanah kelahirannya untuk meneruskan pendidikannya di Madrasah Mu'allimin hingga tahun 1971, kemudian pindah ke Samarinda dan menamatkan PGAN pada tahun 1973. Penulis melanjutkan pendidikannya ke IAIN Samarinda dan memperoleh *Bachelor of Art* pada tahun 1976 dan Sarjana Pendidikan (*Tarbiyyah*) di IAIN Sunan Ampel Malang pada tahun 1981. Pada tahun 1985, penulis diangkat menjadi dosen tetap di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mulawarman. Kemudian pada tahun 1994, penulis melanjutkan studinya di IKIP Malang dalam bidang Teknologi Pembelajaran dan selesai pada tahun 1997. Dengan rahmat Tuhan, pada tahun 2000 penulis mendapatkan kesempatan emas untuk melanjutkan studi Program Doktor di Fakultas Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia dan selesai

Zaenab Hanim Ham 

pada tahun 2004. Selama mengikuti perkuliahan program doktor di universitas tersebut, penulis mendapatkan pengalaman berharga sebagai asisten dosen diberikan kepercayaan untuk mengajar Metodologi Penelitian pada Program Pascasarjana di Fakultas Pendidikan tersebut. Pada tahun 2011, penulis diangkat menjadi Guru Besar dalam bidang Pendidikan dan Pembelajaran di FKIP Universitas Mulawarman. Selain kegiatan mengajar dan penelitian, penulis juga aktif mengikuti seminar dan menjalin kerja sama Internasional dalam bidang pendidikan, khususnya di dua Negara Jiran Malaysia dan Brunei Darussalam. Sampai sekarang penulis masih aktif memberikan perkuliahan di S1 hingga S 3, khususnya di Program Pascasarjana Manajemen pendidikan FKIP Universitas Mulawarman.



Belajar dan Pembelajaran

(Konsep, Teori, dan Praktek)

Sehubungan dengan perkembangan dunia pendidikan, peserta didik memerlukan penyerapan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, teknologi dan seni melalui belajar dan pembelajaran. Dalam kurun waktu yang lama, telah dikembangkan teori behaviorisme dengan tujuan pembentukan perilaku peserta didik. Kemudian muncul aliran kognitivisme yang menghargai perbedaan individu dalam penyerapan informasi tersebut. Aliran tersebut mengakui bahwa setiap individu dalam belajar merupakan proses mental yang tidak dapat diamati karena mereka mempunyai kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Sejalan dengan perkembangan IPTEK, telah terjadi perubahan paradigma dalam pembelajaran yaitu munculnya pendekatan konstruktivisme yang meyakini bahwa belajar sebagai pengetahuan baru yang dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya. Setiap individu memiliki kemampuan untuk membangun kembali pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Proses pembelajaran melibatkan peserta didik yang membina sendiri secara aktif dengan menggunakan pengalaman nyata yang dimilikinya. Peserta didik didorong untuk mengembangkan ide atau gagasan, berpikir kritis, kreatif dan reflektif supaya mereka mampu memecahkan masalah belajar dan mengatasi persoalan yang dihadapinya. Oleh karena itu, pendidik seharusnya mengenal karakteristik peserta didik yang penuh dengan perbedaan untuk mengkontruksi pengetahuan dan pengalaman diri mereka. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran berbagai strategi dan metode yang mengaktifkan dan berorientasi pada peserta didik (students oriented) dapat dikembangkan. Dengan pendekatan ini, pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator terhadap peserta didik agar mereka lebih aktif dan mandiri yang dapat menghidupkan suasana belajar dan pembelajaran secara efektif. Akhirnya, pelaksanaan penilaian hasil belajar dapat dilaksanakan secara komprehensif meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor sehingga penilaian terhadap peserta didik dapat dilakukan secara utuh dan adil.



Prof. Dr. Zaenab Hanim Ham, M. Pd.

Zaenab Hanim Ham dilahirkan di Barabai, Kalimantan Selatan, pada tanggal 14 Juni 1954. Setelah menamatkan Sekolah Rakyat di Ujung Pandang pada tahun 1967, penulis kembali ke tanah kelahirannya untuk meneruskan pendidikannya di Madrasah Mu'allimin hingga tahun 1971, kemudian pindah ke Samarinda dan menamatkan PGAN pada tahun 1973. Penulis melanjutkan pendidikannya ke IAIN Samarinda dan memperoleh *Bachelor of Art* pada tahun 1976 dan Sarjana Pendidikan (*Tarbiyyah*) di IAIN Sunan Ampel Malang pada tahun 1981. Pada tahun 1985, penulis diangkat menjadi dosen tetap di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mulawarman. Kemudian pada tahun 1994, penulis melanjutkan studinya di IKIP Malang dalam bidang Teknologi Pembelajaran dan selesai pada tahun 1997. Dengan rahmat Tuhan, pada tahun 2000 penulis mendapatkan kesempatan emas untuk melanjutkan studi Program Doktor di Fakultas Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia dan selesai pada tahun 2004. Selama mengikuti perkuliahan program doktor di universitas tersebut, penulis mendapatkan pengalaman berharga sebagai asisten dosen diberikan kepercayaan untuk mengajar Metodologi Penelitian pada Program Pascasarjana di Fakultas Pendidikan tersebut. Pada tahun 2011, penulis diangkat menjadi Guru Besar dalam bidang Pendidikan dan Pembelajaran di FKIP Universitas Mulawarman. Selain kegiatan mengajar dan penelitian, penulis juga aktif mengikuti seminar dan menjalin kerja sama Internasional dalam bidang pendidikan, khususnya di dua Negara Jiran Malaysia dan Brunei Darussalam. Sampai sekarang penulis masih aktif memberikan perkuliahan di S 1 hingga S 3, khususnya di Program Pascasarjana Manajemen pendidikan FKIP Universitas Mulawarman.

ISBN: 978-979-9420-60-2



Belajar dan Pembelajaran: Konsep Teori dan Praktek

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

gustinasbs.blogspot.com

Internet Source

2%

2

qdoc.tips

Internet Source

2%

3

informasimpn9cimahi.wordpress.com

Internet Source

2%

4

evimuzaiyidah.blogspot.com

Internet Source

2%

5

pardiachank.blogspot.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On