



STRATEGI PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar)

Anita Purba • Ana Widyastuti • Abigail Soesana • Salamun
Suesilowati • Rizki Lestari • Sukarman Purba
David Soputra • Hani Subakti • Ahmad Fauzi • Janner Simarmata

STRATEGI PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar)



UU 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Perlindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar)

Anita Purba, Ana Widyastuti, Abigail Soesana, Salamun
Suesilowati, Rizki Lestari, Sukarman Purba
David Soputra, Hani Subakti, Ahmad Fauzi, Janner Simarmata



Penerbit Yayasan Kita Menulis

Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar)

Copyright © Yayasan Kita Menulis, 2022

Penulis:

Anita Purba, Ana Widyastuti, Abigail Soesana, Salamun
Suesilowati, Rizki Lestari, Sukarman Purba
David Soputra, Hani Subakti, Ahmad Fauzi, Janner Simarmata

Editor: Ronal Watrianthos

Desain Sampul: Devy Dian Pratama, S.Kom.

Penerbit

Yayasan Kita Menulis

Web: kitamenulis.id

e-mail: press@kitamenulis.id

WA: 0821-6453-7176

IKAPI: 044/SUT/2021

Anita Purba., dkk.

Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar)

Yayasan Kita Menulis, 2022

xiv; 184 hlm; 16 x 23 cm

ISBN: 978-623-342-510-0 (print)

E-ISBN: 978-623-342-511-7 (online)

Cetakan 1, Juni 2022

- I. Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar)
- II. Yayasan Kita Menulis

Katalog Dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku tanpa

izin tertulis dari penerbit maupun penulis

Kata Pengantar

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmatNya maka buku yang berjudul ‘Strategi Pembelajaran (suatu Pengantar)’ ini dapat diselesaikan dan diterbitkan.

Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang berisi tentang suatu rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan yang telah digariskan secara efektif dan efisien. Para ahli Pendidikan memberi berbagai pendapat tentang apa Strategi Pembelajaran, namun intinya semua merujuk kepada bagaimana aspek dan rangkaian kegiatan dalam proses belajar mengajar bermanfaat bagi tercapainya tujuan Pembelajaran yang diharapkan.

Beberapa aspek dan rangkaian kegiatan Strategi Pembelajaran tersebut akan dibahas dalam buku ini yaitu:

Bab 1 Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

Bab 2 Kedudukan Strategi Pembelajaran

Bab 3 Strategi Pembelajaran Menyenangkan

Bab 4 Kaitan Pendekatan, Strategi Metode dan Model pembelajaran

Bab 5 Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran

Bab 6 Metode Pembelajaran

Bab 7 Media Pembelajaran

Bab 8 Model-Model Pembelajaran

Bab 9 Manajemen Strategi Pembelajaran

Bab 10 Motivasi dalam Pembelajaran

Bab 11 Keberhasilan Pembelajaran

Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang berpartisipasi langsung maupun tidak dalam penyusunan buku ini. Penulis juga menyadari buku ini masih jauh dari sempurna oleh sebab itu dengan senang hati kritik dan saran yang bertujuan untuk perbaikan sangat penulis harapkan dan berharap semoga buku ini ada manfaatnya.

Mei 2022

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii

Bab 1 Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

1.1 Pendahuluan	1
1.2 Variabel-Variabel Pembelajaran	3
1.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran	5
1.4 Dasar Perlunya Strategi Pembelajaran	8
1.5 Pemilihan Strategi Pembelajaran	10

Bab 2 Kedudukan Strategi Pembelajaran

2.1 Pendahuluan	15
2.2 Kedudukan Strategi Dalam Sistem Pembelajaran	16

Bab 3 Strategi Pembelajaran Menyenangkan

3.1 Pendahuluan	25
3.2 Berbagai Faktor yang Menentukan Kualitas Pembelajaran	27
3.2.1 Aspek Minat dan Motivasi Peserta Didik	27
3.2.2 Aspek Lingkungan Belajar	27
3.2.3 Aspek Keterlibatan (Engagement) Peserta Didik	28
3.2.4 Aspek Pendidik	30
3.3 Hakikat Strategi Pembelajaran Menyenangkan	31
3.3.1 Strategi Pembelajaran Menyenangkan	32
3.3.2 Game Based Learning	33
3.3.3 Beberapa Contoh Game Based Learning	35

Bab 4 Kaitan Pendekatan, Strategi, Metode, dan Model Pembelajaran

4.1 Pendahuluan	39
4.2 Strategi Pembelajaran	42
4.3 Metode Pembelajaran	45
4.4 Model Pembelajaran	47
4.5 Kaitan Pendekatan, Strategi, Metode, dan Model Pembelajaran	49

Bab 5 Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran

5.1 Pendahuluan.....	51
5.2 Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran	52
5.2.1 Strategi Pembelajaran.....	52
5.2.2 Komponen-komponen Strategi Pembelajaran	54
5.2.3 Pemilihan Strategi Pembelajaran.....	63
5.2.4 Klasifikasi Strategi Pembelajaran.....	66

Bab 6 Metode Pembelajaran

6.1 Pendahuluan.....	73
6.2 Konsep Metode Pembelajaran.....	76
6.2.1 Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional	77
6.2.2 Model Metode Pembelajaran	79

Bab 7 Media Pembelajaran

7.1 Pendahuluan.....	85
7.2 Konsep dan Pentingnya Media Pembelajaran.....	86
7.3 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	90
7.4 Peranan dan Fungsi Media Pembelajaran.....	94
7.5 Ciri-Ciri dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran	98
7.6 Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	101

Bab 8 Model-Model Pembelajaran

8.1 Pendahuluan.....	105
8.2 Definisi-definisi dan Ciri-ciri Model Pembelajaran.....	106
8.3 Model Pembelajaran Inquiry	110
8.4 Model Pembelajaran Kontekstual	112
8.4.1 Implementasi model pembelajaran kontekstual	115
8.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kontekstual.....	115
8.5 Model pembelajaran Berbasis Masalah.....	116
8.6 Model Pembelajaran Kognitif	119
8.6.1 SQ4R Sebagai Implementasi Model Pembelajaran Kognitif.....	121
8.7 Model Pembelajaran Kooperatif	122
8.7.1 Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS).....	123

Bab 9 Manajemen Strategi Pembelajaran

9.1 Pendahuluan.....	125
9.2 Fungsi-Fungsi Manajemen	126
9.3 Hakikat Pembelajaran	128

9.4 Pembelajaran Aktif.....	131
9.5 Efektivitas Pembelajaran.....	134
Bab 10 Motivasi Dalam Pembelajaran	
10.1 Pendahuluan.....	137
10.2 Definisi Motivasi.....	138
10.3 Arti Penting Motivasi.....	141
10.4 Upaya-Upaya Memotivasi Siswa Dalam Belajar	143
Bab 11 Keberhasilan Pembelajaran	
11.1 Pendahuluan.....	153
11.2 Pengertian Keberhasilan Pembelajaran	156
11.3 Indikator Keberhasilan	159
11.4 Penilaian Keberhasilan.....	160
Daftar Pustaka	163
Biodata Penulis	177

Daftar Gambar

Gambar 2.1: Komponen Sistem Pembelajaran	16
Gambar 3.1: Kuis Interaktif Kahoot!	35
Gambar 3.2: Mentimeter (Image Credit: Mentimeter)	35
Gambar 3.3: Quizzes	37
Gambar 4.1: Taksonomi Pembelajaran Oleh Kemendikbud	49
Gambar 6.1: Learning Methods.....	76

Daftar Tabel

Tabel 3.1: Dimensi Keterlibatan Siswa.....	29
Tabel 8.1: Langkah-langkah model pembelajaran	111
Tabel 8.2: Langkah-langkah pembelajaran kontekstual	114
Tabel 8.3: Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah	117

Bab 1

Konsep Dasar Strategi Pembelajaran

1.1 Pendahuluan

Istilah strategi pada awalnya digunakan dalam bidang militer yaitu cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan peperangan (Asrori, 2013). Sama halnya pada cabang olahraga, seorang pelatih harus menentukan strategi yang tepat untuk diterapkan dalam memenangkan sebuah pertandingan. Pengertian strategi pembelajaran dapat dilihat dari dua kata yang membentuknya, yaitu strategi dan pembelajaran.

Menurut Degeng dan Sudana, (1989) bahwa kata strategi berarti cara dan seni dalam menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu dan kata pembelajaran berarti upaya untuk membelajarkan siswa. Dengan demikian, dalam proses membelajarkan siswa, guru menjadi komponen penting dalam kegiatan keguruan, yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan paham tentang strategi pembelajaran.

Dengan pemahaman tersebut, tentu saja guru lebih mampu memilih, mempertimbangkan dan mengembangkan strategi yang akan digunakan untuk

memfasilitasi siswa dalam mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan juga efisien.

Seorang guru idealnya memiliki kemampuan pedagogik yang berguna dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Kemampuan tersebut diperoleh setelah guru lebih dulu mempelajari strategi pembelajaran sebagai mata kuliah wajib (Nasution, 2017). Tujuan dari mempelajari strategi pembelajaran selama menempuh pendidikan sebagai calon guru dibangku perkuliahan merupakan persiapan yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam pengembangan strategi pembelajaran itu sendiri.

Dalam hal pengembangan strategi pembelajaran tersebut ada beberapa ahli memiliki pendapat yang hampir sama tentang definisi strategi pembelajaran. Misalnya Davis, 2019 mendefinisikan strategi pembelajaran merupakan sebuah rencana yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang sudah didesain secara terencana untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Selanjutnya Costa, 1985 mendefinisikan bahwa strategi pembelajaran juga sebagai desain maupun gagasan dari sebuah kegiatan pembelajaran yang telah dirancang berurutan untuk diterapkan dari waktu ke waktu serta pada setiap pertemuan dan dimaksudkan dengan tujuan untuk mencapai suatu hasil belajar siswa yang diinginkan.

Sedangkan menurut Dick and Carey, 1985 strategi pembelajaran merupakan suatu set materi dan juga prosedur pembelajaran yang diterapkan secara bersamaan untuk mendapatkan hasil belajar. Kegiatan strategi pembelajaran itu juga harus dilangsungkan oleh guru dan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien sesuai harapan (Kemp and Dayton, 1985).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana dalam penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

1.2 Variabel-Variabel Pembelajaran

Untuk lebih mengerti tentang strategi pembelajaran maka perlu memahami variabel-variabel pembelajaran yang sudah diklasifikasikan oleh Reigeluth dan Merrill (Degeng and Sudana, 1989) menjadi tiga yaitu:

Kondisi Pembelajaran

Kondisi pembelajaran merupakan faktor-faktor yang memengaruhi strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Variabel kondisi pembelajaran dikelompokkan juga menjadi tiga, yaitu:

1. Tujuan dan karakteristik bidang studi (pelajaran) yang merupakan pernyataan tentang hasil pembelajaran yang diharapkan.
2. Kendala dan karakteristik bidang studi (pelajaran) yang merupakan aspek-aspek yang dapat memberikan landasan yang berperan dalam mendeskripsikan strategi pembelajaran.
3. Karakteristik siswa yang terkait dengan kualitas-kualitas perseorangan siswa, seperti bakat, motivasi, gaya belajar, pengetahuan awal yang telah dimilikinya, dan sebagainya.

Strategi Pembelajaran

Variabel strategi pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Strategi pengorganisasian merupakan cara untuk mengatur isi suatu bidang studi (pelajaran), dan kegiatan ini berkaitan dengan kegiatan pemilihan isi/ materi, penyusunan isi, pembentukan diagram, struktur dan kategori lainnya.
2. Strategi penyampaian merupakan tindakan ataupun cara untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dan untuk menerima serta merespons masukan-masukan dari siswa.
3. Strategi pengelolaan merupakan suatu cara untuk menata hubungan interaksi antara siswa terhadap variabel strategi pembelajaran lainnya (variabel strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian).

Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran adalah setiap efek/ pengaruh yang dapat dijadikan sebagai petunjuk tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda.

Variabel hasil pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Keefektifan (effectiveness), keefektifan pembelajaran diukur dari tingkat pencapaian siswa, dan juga terdapat empat indikator untuk mendeskripsikannya, yaitu:
 - a. kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari;
 - b. kecepatan siswa dalam menunjukkan kinerja;
 - c. serta tingkat perubahan belajar siswa, dan;
 - d. tingkat mengingat siswa akan hal baru yang dipelajari.
2. Efisiensi (efficiency), efisiensi pembelajaran akan diukur dengan memperhatikan kesetaraan antara tingkat keefektifan dan jumlah waktu yang dipergunakan oleh siswa dan/atau jumlah biaya (dana) yang dibutuhkan serta digunakan selama proses pembelajaran.
3. Daya tarik (appeal), daya tarik pembelajaran juga dapat diukur dengan memperhatikan kecenderungan setiap siswa untuk tetap/ terus belajar.

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa strategi pembelajaran dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran. Dalam hal ini strategi pengorganisasian/ pengaturan pembelajaran lebih banyak dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran dan karakteristik bidang studi (pelajaran).

Sedangkan strategi penyampaian lebih banyak dipengaruhi oleh hambatan-hambatan ataupun kesukaran-kesukaran yang ditemukan selama proses pembelajaran dan karakteristik bidang studi (pelajaran). Lebih lanjut strategi pengelolaan pembelajaran akan lebih banyak dipengaruhi oleh karakteristik (tingkah laku atau perangai yang ditunjukkan pada saat belajar) siswa.

Dengan begitu hal ini juga berarti bahwa strategi pembelajaran yang dipilih untuk diterapkan harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi siswa. Karena pada dasarnya tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang sesuai dengan atau cocok diterapkan untuk semua bidang studi dan semua siswa.

1.3 Prinsip-Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran

Prinsip adalah hal-hal yang sangat penting dan perlu untuk diperhatikan dalam mengaplikasikan strategi pembelajaran, karena seperti yang diketahui bahwa semua tujuan pembelajaran belum tentu memiliki kecocokan pada semua strategi yang ada. Oleh karena itu, sebelum proses pembelajaran sangat dibutuhkan perencanaan, pertimbangan serta pemilihan strategi (Purba *et al.*, 2022).

Setiap strategi memiliki kekhasannya masing-masing Sanjaya, 2006 maka perlu dipahami prinsip-prinsip umum dalam menggunakan strategi pembelajaran sebagai berikut:

1. Berorientasi pada tujuan

Dalam sistem pembelajaran, tujuan merupakan elemen yang utama. Tujuan pembelajaran juga dapat menjadi penentu suatu strategi yang harus diterapkan oleh setiap guru. Segala aktivitas guru dan siswa, haruslah diperhatikan usahanya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, karena keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2. Aktivitas

Belajar bukan hanya mengharapkan siswa untuk bisa menghafal fakta sebanyak-banyaknya atau informasi tanpa adanya perbuatan/tindakan sebagai wujud dari rasa ingin tahu. Siswa diharapkan mampu melakukan kegiatan tertentu untuk memperoleh pengalaman sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan diharapkan pada proses pembelajaran. Karena itu, sebagai strategi pembelajaran juga harus mampu menarik perhatian siswa serta dapat mendorong aktivitas siswa, baik aktivitas fisik, maupun kegiatan yang bersifat psikis seperti kegiatan-kegiatan yang berkaitan terhadap mental.

3. Individualitas

Mengajar merupakan suatu rangkaian kegiatan ataupun dikenal dengan proses penyampaian bahan pelajaran kepada setiap individu

siswa di kelas. Ketika guru mengajar pada sekelompok siswa di kelas tentu saja hal itu berdasarkan pada hakikat pembelajaran bahwa hal yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku siswa. Guru yang berhasil dan profesional adalah apabila seluruh siswanya dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan sebaliknya dikatakan tidak berhasil apabila satu orang siswanya tidak mencapai tujuan pembelajaran.

4. Integritas

Mengajar adalah mengembangkan aspek kemampuan kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif secara bersamaan. Mengajar juga dipandang sebagai usaha, kegiatan dalam mengembangkan seluruh pribadi/ personalitas siswa secara menyeluruh tidak hanya satu, dua atau bahkan tiga siswa saja melainkan semua siswa yang berada di dalam ruangan kelas. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang diterapkan harus dapat mengembangkan seluruh kepribadian siswa yang mencakup kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) secara terintegrasi.

Keempat prinsip tersebut sejalan dengan peraturan pemerintah No.32 tahun 2013 (Nasution, 2017), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada suatu satuan guru diselenggarakan secara interaktif (siswa diharapkan lebih aktif dalam merespons proses pembelajaran), inspiratif (siswa diharapkan lebih melatih kecerdasan dan emosi dalam proses pembelajaran), menyenangkan (suasana kelas yang tidak monoton), menantang (mampu membuat siswa berpikir kritis untuk menemukan jawaban dan hal baru dari suatu masalah/ menjawab pertanyaan), memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta memberikan ruang atau kesempatan yang cukup bagi prakarsa (buah pikiran/ ide), kreativitas (mampu menciptakan hal baru), menumbuhkan rasa percaya diri sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis masing-masing siswa.

Untuk itu setiap satuan perguruan wajib melaksanakan persiapan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta pengukuran proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas terhadap ketercapaian kompetensi lulusan.

Berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan (Sanjaya, 2006) yaitu:

1. Dari siswa yang harus diberitahu terlebih dulu menuju pada siswa yang mencari tahu.
2. Dari guru yang merupakan satu-satunya sebagai sumber belajar menjadi belajar yang berbasis macam-macam sumber belajar.
3. Dari pendekatan tekstual dilanjutkan menuju proses yang disebut sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah.
4. Dari pembelajaran yang berbasis konten/isi menuju proses pembelajaran berbasis kompetensi.
5. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.
6. Dari pembelajaran yang lebih menekankan jawaban tunggal menuju terhadap pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi.
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan yang aplikatif.
8. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan secara fisik (hardskills) dan juga keterampilan secara mental (softskills).
9. Pembelajaran yang lebih mengutamakan pembudayaan serta pemberdayaan siswa sebagai individu yang belajar sepanjang hayat;
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai yang berlandaskan terhadap keteladanan (ing ngarso sung tulodo), menumbuhkan rasa kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kekreatifan setiap siswa dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani).
11. Pembelajaran yang berlangsung atau dialami di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
12. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja bisa menjadi seorang guru, siapa saja juga bisa menjadi siswa/pelajar dan di mana saja bisa menjadi kelas sebagai tempat untuk mendapatkan pengalaman dan pelajaran.
13. Penggunaan teknologi informasi dan juga komunikasi berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, dan;

14. Pengakuan atas perbedaan individual serta latar belakang budaya dari setiap siswa (Permendikbud no. 65 tahun 2013).

Sehubungan dengan prinsip diatas maka dikembangkan standar proses yang sudah melibatkan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran, dan pemeriksaan proses pembelajaran.

1.4 Dasar Perlunya Strategi Pembelajaran

Penggunaan strategi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam mempermudah proses pembelajaran, sehingga hasil yang optimal dapat tercapai. Sebaliknya, tanpa adanya penerapan strategi yang jelas tentu saja proses pembelajaran menjadi tidak terarah. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan akan semakin sulit tercapai. Atau dengan kata lain, tanpa strategi pembelajaran yang benar maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Sanjani, 2021).

Strategi pembelajaran sangat berguna bagi setiap guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Bagi guru strategi pembelajaran harus dikuasai dan dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan bertindak yang tersusun secara sistematis dan terencana. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran harus diatur, direncanakan sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran mudah dicapai. Bagi siswa strategi pembelajaran berguna untuk mempermudah kelancaran proses belajar dan mempercepat dalam memahami isi atau materi pembelajaran. Ada banyak sekali strategi pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, namun guru harus pandai mempertimbangkan strategi yang akan digunakan.

Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan saat memilih strategi pembelajaran (Sanjani, 2021), yaitu:

Pertimbangan Berhubungan Dengan Tujuan Ingin Dicapai

Semakin berbelit-belit tujuan yang ingin dicapai maka semakin sulit juga strategi pembelajaran yang harus dirancang, strategi dirancang tidak lain untuk

mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian ada pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan terkait dengan tujuan pembelajaran yaitu:

1. Apakah tujuan pembelajaran berkaitan dengan setiap aspek-aspek yang ada seperti aspek kognitif, afektif atau psikomotorik? Pertanyaan ini mengandung pengertian bahwa setiap jenis tujuan yang dirumuskan akan berimplikasi pada rancangan suatu strategi.
2. Bagaimana kerumitan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, apakah berada pada tingkat tinggi atau rendah?
3. Apakah keterampilan akademis sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut?

Pertimbangan Berkaitan Dengan Bahan Atau Materi Pelajaran

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan berkaitan dengan bahan ataupun materi pelajaran adalah:

1. Apakah materi pelajaran itu berbentuk sebuah fakta, konsep, hukum atau teori-teori tertentu?
2. Apakah dalam mempelajari materi suatu pelajaran itu perlu mementingkan prasyarat atau tidak?
3. Apakah buku-buku sebagai sumber untuk mempelajari hal itu sudah tersedia?

Pertimbangan Dari Sudut Siswa

Strategi pembelajaran yang kita rancang haruslah sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa. Beberapa pertanyaan rancangan strategi pembelajaran ditinjau dari sudut siswa di antaranya:

1. Apakah strategi pembelajaran yang akan diterapkan sudah sesuai dengan tingkat kematangan siswa?
2. Apakah strategi pembelajaran itu sudah sesuai dan berhubungan dengan minat, bakat dan kondisi siswa?
3. Apakah strategi pembelajaran itu sesuai atau berdasarkan pada gaya belajar siswa?

Pertimbangan-Pertimbangan Lainnya

Pertimbangan lainnya adalah suatu pertimbangan yang ditinjau dari strategi itu sendiri, karena akan ada begitu banyak strategi pembelajaran yang bisa dipilih untuk pembelajaran siswa.

Beberapa pertanyaan yang dapat kita ajukan antara lain:

1. Apakah untuk mencapai suatu tujuan sudah cukup hanya dengan satu strategi saja?
2. Apakah strategi yang sudah kita pilih dan tetapkan bisa dianggap sebagai satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
3. Apakah strategi itu sudah mengandung suatu nilai keefektifan dan efisiensi? (Sanjaya, 2008).

Guru harus benar-benar menggunakan strategi pembelajaran sesuai dengan keadaan siswa, bukan hanya sekedar asal memilih strategi pembelajaran. Diperlukan pertimbangan yang baik sebelum menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Setiap strategi pembelajaran harus bisa memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.5 Pemilihan Strategi Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses penambahan informasi serta kemampuan baru yang harus didapat siswa. Perlu diperhitungkan pemilihan strategi pembelajaran apa yang harus digunakan untuk mencapai penambahan informasi dan kemampuan yang baru tersebut. Hal ini haruslah dipikirkan lebih awal, karena sesuatu yang mau dicapai sangat ditentukan dengan bagaimana kegiatan yang dilakukan untuk mencapainya (Subakti *et al.*, 2022).

Berikut beberapa jenis strategi pembelajaran (Asrori, 2013):

Strategi Induktif

Strategi induktif adalah suatu strategi pembelajaran yang prosesnya dimulai dari hal-hal yang khusus barulah menuju hal yang umum. Bahan yang akan dipelajari dimulai dari hal-hal yang konkret (nyata) atau contoh-contoh yang kemudian secara perlahan siswa dihadapkan pada materi yang lebih sulit untuk dipahami (kompleks dan sukar).

Strategi Deduktif

Strategi deduktif adalah suatu strategi pembelajaran yang umum menuju hal-hal yang khusus. Strategi pembelajaran deduktif ini dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep yang telah disediakan terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi-ilustrasi. Bahan pelajaran yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang abstrak (inti sari) kemudian secara perlahan-lahan menuju hal yang lebih konkret.

Strategi Campuran

Strategi campuran adalah gabungan dari strategi induktif dan deduktif. Ada pula strategi regresif yaitu strategi pembelajaran yang memakai jaman sekarang sebagai titik tolak untuk kemudian meneliti balik (ke belakang) ke masa lampau yang merupakan asa usul atau latar belakang dari perkembangan kontemporer tersebut.

Strategi Ekspositori Langsung

Strategi ekspositori langsung di mana guru harus dengan cermat mengontrol materi dan keterampilan yang sedang dipelajari. Pada umumnya, dengan strategi ekspositori langsung, guru harus menyampaikan keterampilan dan konsep-konsep baru dalam waktu yang relatif singkat. Dalam strategi pembelajaran langsung berpusat pada materi dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa.

Pembelajaran langsung memiliki 4 komponen, yaitu:

1. penentuan tujuan pembelajaran yang jelas;
2. pembelajaran akan dipimpin oleh guru;
3. monitoring hasil belajar dilakukan dengan cermat, dan;
4. metode organisasi dan pengelolaan kelas.

Pembelajaran langsung efektif karena didasarkan pada prinsip-prinsip belajar behavioristik (tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman), seperti menarik perhatian pembelajar, penguatan respons siswa, menyediakan balikan korektif, dan melakukan respons-respons yang betul. Hal ini juga akan lebih cenderung meningkatkan waktu belajar.

Strategi Belajar Tuntas

Strategi belajar tuntas menekankan pada hal-hal:

1. fleksibel belajar dengan waktu dan materi;
2. diagnostik/pembelajaran preskriptif, dan;
3. melengkapi keberhasilan seluruh tujuan pembelajaran oleh semua siswa.

Pembelajaran yang sesuai dan waktu, merupakan dua kunci utama belajar tuntas. Guru-guru menggunakan belajar tuntas untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan cara yang tepat, menyediakan informasi dan keahlian menurut suatu desain, menentukan secara natural sampai seberapa jauh perkembangannya, membentuk kemajuan pembelajar, membantu pembelajar menghadapi kesulitan-kesulitan melalui diskusi dan pembelajaran tambahan atau latihan, serta menyediakan pengayaan ekstra untuk pembelajar yang menguasai pembelajaran dengan cepat.

Dalam Peraturan Pemerintah No.19 Bab IV Pasal 19 Tahun 2005 (Nuraeni, 2014) disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan haruslah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, lebih menyenangkan, menantang bagi siswa, mampu memotivasi siswa untuk ikut serta secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, perkembangan fisik serta perkembangan psikologis siswa.

Sesuai dengan isi peraturan pemerintah di atas, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran (Nuraeni, 2014), sebagai berikut:

Interaktif

Interaktif memiliki arti bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan mengajar juga dijadikan sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang dan menumbuhkan motivasi anak untuk belajar.

Dengan demikian melalui proses interaksi atau hubungan timbal-balik, adanya respons yang positif antara siswa dan adanya tindakan aktif memungkinkan anak akan lebih berkembang baik di bidang mental maupun intelektual secara bersama-sama.

Inspiratif

Inspiratif mengandung makna agar setiap siswa selalu mencoba dan melakukan hal-hal yang baru dengan mendapatkan informasi baru dan dapat memecahkan masalahnya sendiri.

Dengan demikian guru harus memberikan peluang atau kesempatan kepada setiap siswa agar mampu bertindak dan berpikir sesuai dengan inspirasinya.

Menyenangkan

Menyenangkan memiliki makna bahwa pembelajaran untuk siswa terbebas dari rasa takut dalam menyampaikan pendapat dan suasana kelas yang menegangkan. Oleh karena itu guru harus mengupayakan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, dimulai dengan penataan lingkungan main yang indah dan menarik, serta memenuhi unsur kesehatan, mulai dari kebersihan lingkungan main, kebersihan kelas, memperhatikan pencahayaan apabila kegiatan belajar dilaksanakan dalam ruangan, memiliki ventilasi yang baik, dan memenuhi unsur keindahan yang mampu menarik perhatian serta semangat siswa.

Misalnya cat dinding yang masih segar dan bersih, lukisan dan karya-karya anak yang tertata begitu rapi, media dan sumber- sumber belajar yang sangat relevan, dan bahasa tubuh yang ditunjukkan oleh setiap guru di kelas tentu mampu membangkitkan motivasi siswa ketika belajar.

Menantang

Menantang memiliki makna bahwa pembelajaran adalah proses yang menantang dan juga menarik perhatian siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir untuk merangsang cara kerja otak secara maksimal.

Kemampuan menantang ini dapat dimunculkan melalui aktivitas kerja anak dengan mencoba berbagai jenis kegiatan bermain memanfaatkan bahan main yang berasal dari daun-daunan, lumpur, tanah liat, dan jenis-jenis permainan lain sehingga secara tidak sadar anak juga sudah berpikir secara intuitif atau bereksplorasi. Apabila guru hendak memberikan informasi, maka guru juga harus mampu membangkitkan kemampuan siswa untuk memikirkan sebelum mengambil sebuah kesimpulan.

Motivasi

Motivasi mengandung makna dorongan dari dalam jiwa siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Kemungkinan dorongan itu mungkin akan muncul dalam diri siswa manakala siswa merasa membutuhkan.

Oleh karena itu setiap guru harus dapat menunjukkan betapa pentingnya setiap anak memperoleh dan mempunyai pengalaman dan materi belajar untuk kebutuhan dirinya, dengan demikian siswa belajar tidak sekedar memperoleh nilai atau pujian melainkan karena didorong rasa ingin tahu yang timbul dari dalam diri sesuai kebutuhannya.

Bab 2

Kedudukan Strategi Pembelajaran

2.1 Pendahuluan

Salah satu komponen terpenting dalam strategi pembelajaran adalah komponen sistem pembelajaran. Penentu keberhasilan proses pembelajaran yakni strategi pembelajaran. Sebelum mempelajari strategi pembelajaran perlu memahami terlebih dahulu di mana kedudukan strategi dalam konteks pembelajaran.

Dengan mengetahui kedudukan strategi pembelajaran tersebut, maka kita tidak akan ragu lagi dalam menempatkan strategi pembelajaran di antara komponen-komponen lainnya dalam sistem pembelajaran.

Tujuan Strategi Dalam Sistem Pembelajaran

Adapun tujuan mempelajari unit atau bab ini yaitu untuk melihat dan memahami secara mendalam kedudukan strategi pembelajaran dalam konteks sistem pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Selain itu juga agar kita mampu menjelaskan dan membedakan bagaimana peran dan antar komponen dalam sistem pembelajaran tersebut.

2.2 Kedudukan Strategi Dalam Sistem Pembelajaran

Pembelajaran mempunyai sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait dan saling mendukung untuk mencapai hasil belajar yang lebih efektif dan efisien. Setiap komponen memiliki perannya masing-masing yang tidak dapat diabaikan.

Namun demikian strategi pembelajaran adalah salah pembelajaran yang memiliki peran lebih strategis sebab komponen strategi terkait dengan beberapa komponen lainnya seperti materi, metode, pengelolaan kelas dan evaluasi.

Secara sederhana sistem pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.1: Komponen Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran yang mempunyai peran lebih strategis. Karena komponen strategi terkait dengan beberapa komponen lainnya seperti materi, metode, pengelolaan kelas dan evaluasi. Sekurang-kurangnya ada sembilan komponen penting dalam sistem pembelajaran.

Komponen-komponen tersebut adalah:

1. peserta didik;
2. pendidik;
3. konten/kurikulum;
4. manajemen kelas;
5. fasilitas;

6. lingkungan;
7. strategi/metode;
8. orang tua/keluarga, dan;
9. masyarakat.

Sekurang-kurangnya ada sembilan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah keseluruhan komponen dapat berperan penting dalam pembelajaran antara lain seperti penjabaran berikut:

Peserta Didik

Dalam proses pembelajaran peserta didik berperan sebagai organisme yang rumit yang mempunyai kemampuan luar hiasan untuk tumbuh. Peranan peserta didik adalah belajar bukan untuk mengatur pelajaran. Peserta didik dituntut aktif belajar dalam rangka mengonstruksi pengetahuannya, dan karena itu peserta didik sendirilah yang harus bertanggung jawab atas hasil belajarnya. (Wahyudin Nur Nasution, 2017)

Oleh karena itu, peserta merupakan komponen paling menentukan keberhasilan pembelajaran. Selengkap dan berkualitas apapun komponen lainnya, tanpa ada dukungan dari peserta didiknya, maka sulit diharapkan capaian hasil belajar akan optimal. Karena itu komponen peserta didik dalam sistem pembelajaran harus mendapat perhatian oleh pendidik. Keterlibatan peserta didik bisa diartikan sebagai peserta didik berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar-mengajar.

Keaktifan peserta didik dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan peserta didik untuk aktif, baik aktif mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya. Guru dapat melakukan upaya meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menggunakan berbagai strategi yang dianggap paling tepat.

Keterlibatan secara langsung peserta didik baik secara individual maupun kelompok, penciptaan peluang yang mendorong mereka untuk melakukan eksperimen, upaya mengikutsertakan mereka atau memberi tugas untuk memperoleh informasi dari sumber luar kelas atau sekolah serta upaya melibatkan peserta didik dalam merangkum atau menyimpulkan pesan pembelajaran.

Adapun kualitas dan kuantitas keterlibatan peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu

1. Faktor internal dan faktor eksternal

Faktor internal meliputi faktor fisik, motivasi dalam belajar, kepentingan dalam aktivitas yang diberikan, kecerdasan dan sebagainya.

2. Faktor eksternal meliputi guru, materi pembelajaran, media, alokasi waktu, fasilitas dan sebagainya.

Pendidik

Pendidik memiliki peran yang sangat strategis dalam konteks pembelajaran di dalam kelas. Keberhasilan pembelajaran pada hakikatnya ditentukan oleh pendidik. Pendidik dapat memengaruhi suasana belajar di dalam kelas. Pendidik juga dapat menggunakan empat kompetensi guru yang disyaratkan undang-undang untuk menjadikan proses dan hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

Peran sentral tersebut mulai mengorganisasikan materi ajar, memilih pendekatan yang akan digunakan, menetapkan strategi pembelajaran, memutuskan metode mana yang akan digunakan, merancang media yang tepat sesuai dengan materi, dan tujuan yang telah ditetapkan sampai menentukan kriteria dan standar yang akan digunakan dalam evaluasi belajar.

Oleh sebab itu, pendidik seharusnya mengambil posisi penentu dalam konteks pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk profesionalisme dalam bekerja dan melaksanakan tugasnya sebagai guru. Sekurang-kurangnya menguasai kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan kompetensi sosial.

Kurikulum atau Konten

Komponen isi atau kurikulum juga berperan penting dalam sistem pembelajaran. Kurikulum adalah perangkat yang vital (pokok) dalam suatu proses pembelajaran. Perkembangan prestasi belajar peserta didik secara khusus pada lembaga Pendidikan maupun pelaksanaan pendidikan secara nasional sangat dipengaruhi oleh aspek kurikulum.

Secara khusus kurikulum merupakan suatu sistem program pembelajaran untuk mencapai tujuan institusional pada suatu lembaga pendidikan sehingga kurikulum memegang peranan dalam mewujudkan sekolah yang bermutu/berkualitas.

Terdapat tiga peranan kurikulum yang dinilai sangat penting yaitu:

1. Peranan konservatif

Menekankan bahwa kurikulum itu dapat dijadikan sebagai sarana untuk mentransmisikan nilai-nilai warisan budaya masa lalu, yang dianggap masih relevan dengan masa kini kepada generasi muda.

2. Peranan kreatif

Menekankan bahwa kurikulum harus mampu mengembangkan sesuatu yang baru sesuai dengan perkembangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan masyarakat pada masa sekarang dan masa mendatang.

3. Peranan kritis dan evaluatif

Peranan ini dilatarbelakangi oleh adanya budaya yang hidup dalam masyarakat senantiasa mengalami perubahan sehingga pewarisan nilai-nilai dan budaya masa lalu kepada siswa perlu disesuaikan dengan kondisi yang terjadi pada masa sekarang. Menekankan kurikulum harus turut aktif berpartisipasi dalam kontrol atau filter sosial.

Manajemen Kelas

Manajemen kelas dapat diberikan batasan menurut bagaimana pendekatan pengelolaan yang diselenggarakan sekolah atau lembaga pendidikan tertentu dalam pembelajaran. Kelas meliputi berbagai komponen, antara lain: ruangan, siswa, kegiatan pembelajaran, alat dan media pembelajaran (instrumental), serta segala hal yang berkenaan dengan suasana lingkungan (environmental) (Siregar *et al.*, 2021, 2022)

Manajemen kelas dipandang dari komponen-komponennya dapat dikelompokkan menjadi pengelolaan kelas yang menyangkut siswa dan pengelolaan kelas yang menyangkut non siswa (alat peraga, ruangan, lingkungan kelas). Manajemen kelas merupakan tingkah laku kompleks yang digunakan oleh guru untuk memelihara suasana sehingga pembelajaran berjalan optimal mengembangkan potensi murid.

Manajemen kelas adalah upaya yang dilakukan penanggung jawab kegiatan belajar-mengajar agar dicapai kondisi optimal sehingga belajar mengajar berjalan seperti yang diharapkan. Pengelolaan tersebut meliputi

penyelenggaraan, pengurusan, dan ketatalaksanaan dalam menyelenggarakan kelasnya.

Dengan batasan tersebut, maka batasan lebih bersifat luwes. Kegiatan manajerial mencakup kegiatan penciptaan dan pemeliharaan kondisi yang mendukung seoptimal mungkin terselenggaranya pembelajaran sehingga secara efektif dan efisien mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Manajemen kelas yang dilakukan guru memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Agar proses belajar mengajar dapat dilakukan secara maksimal sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pengelolaan kelas mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif, menyenangkan, mengaktifkan (fisik, emosi, dan mental) murid, langsung, bermakna, sehingga murid bukan sekadar menerima dan menghafal materi, tetapi lebih penting daripada itu terbentuknya sikap ilmiah.
2. Untuk memberi kemudahan (fasilitasi).

Fasilitas Pendukung

Walaupun bukan berperan secara langsung dalam pembelajaran, fasilitas pendukung seperti ruangan, mobiler, penerangan listrik, media, alat peraga dan lain sebagainya memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran.

Fasilitas berupa sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran memberikan peran yang penting juga terhadap kelancaran proses pembelajaran. Oleh karena itu, komponen ini juga perlu mendapat perhatian.

Lingkungan

Lingkungan dapat berkontribusi terhadap pembelajaran. Lingkungan fisik sekolah dan kelas sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu guru seharusnya mampu menciptakan ruang kelas yang mampu mendukung dan memberi semangat kepada anak. Suatu sekolah akan mempunyai reputasi baik jika mampu berbuat baik kepada para siswanya. Jika suatu sekolah memiliki reputasi keunggulan akademik, itu karena gurunya memiliki standar akademik yang tinggi.

Sejalan dengan penerapan pihak sekolahlah yang paling mengetahui bagaimana lingkungan yang paling efektif, bagi pengembangan prestasi

akademik maupun non akademik. Reformasi pendidikan adalah memperbaiki lingkungan pembelajaran, namun menurut Peterson sering kali dalam pelaksanaannya terjadi salah sasaran yang seharusnya terfokus pada aktivitas pengajaran malah sering kali perhatiannya terpusat pada kedisiplinan siswa. Suasana pembelajaran dan lingkungan fisik kelas harus menjadi perhatian pendidik dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru.

Pembelajaran memerlukan lingkungan kondusif untuk belajar. Lingkungan Pendidikan yang kondusif merupakan lingkungan yang dapat membangkitkan semangat belajar dan menjadi faktor pendorong yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses belajar. Untuk menciptakan lingkungan yang kondusif harus ditunjang oleh berbagai fasilitas belajar yang menyenangkan dengan pengaturan ruang belajar, sarana belajar, susunan tempat duduk, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari, serta sikap dan hubungan yang harmonis antara pendidik dan peserta didik dan lain-lain.

Lingkungan yang kondusif dapat dikembangkan melalui berbagai layanan dan kegiatan sebagai berikut,

1. Memberikan pilihan bagi siswa yang lambat maupun yang cepat dalam melakukan tugas pembelajaran.
2. Memberikan pembelajaran remedial bagi peserta didik yang kurang berprestasi. Memberikan organisasi kelas yang efektif, menarik, nyaman dan aman bagi perkembangan potensi seluruh peserta didik secara optimal.
3. Memberikan organisasi kelas yang efektif, menarik, nyaman dan aman bagi perkembangan potensi seluruh peserta didik secara optimal.
4. Menciptakan kerja sama saling menghargai, baik antara peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dan pengelola pembelajaran lain.
5. Melibatkan peserta didik dalam proses perencanaan belajar dan pembelajaran.
6. Mengembangkan proses pembelajaran sebagai tanggung jawab bersama antara peserta didik dan guru, sehingga guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan sebagai sumber belajar.

7. Mengembangkan sistem evaluasi belajar dan pembelajaran yang menekankan pada evaluasi diri sendiri (self evaluation).

Keluarga

Dalam pembelajaran komponen keluarga berkontribusi terhadap capaian hasil belajar. Keluarga merupakan sistem awal pembelajaran bagi anak untuk mengenal dunia beserta isinya. Keluarga dapat disebut sebagai wahana utama dan pertama terjadinya sosialisasi pada anak. Karena anak pertama kali berinteraksi dengan ibunya (dan anggota keluarga lain).

Lebih lanjut, pengalaman dini belajar anak (terutama sikap sosial) awal mula diperoleh di dalam rumah; dan selanjutnya keluarga sesuai peran dan fungsinya diidentikkan sebagai tempat pengasuhan yang mencakup proses sosialisasi yang sekaligus bertanggung jawab untuk menumbuhkembangkan anggota keluarganya, dengan tidak boleh mengabaikan faktor nilai, norma dan juga tingkah laku yang diharapkan baik dalam lingkungan keluarga ataupun lingkungan yang lebih luas (masyarakat).

Peran orang tua sebagai lingkungan pertama dan utama di mana anak berinteraksi sebagai lembaga pendidikan yang tertua, artinya di sinilah dimulai suatu proses pendidikan. Sehingga orang tua berperan sebagai pendidik bagi anak-anaknya. Lingkungan keluarga juga dikatakan lingkungan yang paling utama, karena sebagian besar kehidupan anak di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak diterima anak adalah dalam keluarga.

Keluarga sebagai lembaga pendidikan memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi dalam perkembangan kepribadian anak dan mendidik anak di rumah; fungsi keluarga/orang tua dalam mendukung pendidikan disekolah. Dimensi yang lain adalah tempat terciptanya proses komunikasi orang tua dengan anak yang meliputi pandangan orang tua terhadap sekolah anak, fasilitas buku yang ada di rumah serta dorongan orang tua dalam menumbuhkan kebiasaan membaca, memberi bantuan bila anak mengerjakan tugas sekolah di rumah sekaligus mengawasinya.

Komunikasi antara anggota keluarga yang terpenting adalah komunikasi orang tua dengan anaknya. Komunikasi yang harmonis antara orang tua dengan anaknya adalah komunikasi yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk menyukseskan belajar anaknya sendiri. Orang tua harus dapat menciptakan suasana rumah menjadi tenang dan tenteram sehingga anaknya betah dan bergairah untuk belajar. Di

samping itu, yang tidak kalah pentingnya adalah bagaimana orang tua mengomunikasikan kebutuhan fasilitas belajar anaknya.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa komunikasi orang tua sangat diperlukan untuk lebih menyadari akan tugas dan tanggung jawabnya, baik ia sebagai orang tua maupun sebagai pendidik.

Karena itu, komunikasi orang tua sebagai pendidik meliputi:

1. kesadaran akan kemajuan pendidikan anak;
2. keterlibatan dalam kegiatan belajar anak disekolah maupun di rumah;
3. keterlibatan dalam menciptakan kondisi belajar yang baik;
4. penyediaan fasilitas belajar, dan;
5. bimbingan serta dorongan untuk lebih menggiatkan anak belajar.

Masyarakat

Peran masyarakat termasuk salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Masyarakat merupakan kelompok sosial terbesar dalam suatu negara. Selain di dalam lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, pendidikan juga dapat berlangsung di dalam lingkungan masyarakat. Pendidikan di dalam lingkungan masyarakat tentunya berbeda dengan pendidikan yang terjadi pada lingkungan keluarga dan sekolah. Masyarakat yang terdiri dari individu-individu dalam suatu kelompok masyarakat tidak dapat dipisahkan antara yang satu dan yang lainnya dalam sebuah mata rantai kehidupan.

Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara pemerintah, orang tua, dan masyarakat. Tetapi pada kenyataannya, sampai saat ini, peran serta masyarakat masih belum maksimal. Meski semua sekolah telah membentuk Komite Sekolah yang pada prinsipnya merupakan wakil masyarakat dalam membantu sekolah, namun belum berfungsi dan berperan sebagaimana yang diharapkan.

Berkaitan dengan masyarakat dan pendidikan dapat ditinjau dari tiga segi yakni,

1. Masyarakat sebagai penyelenggara pendidikan baik dilembagakan maupun tidak dilembagakan.
2. Lembaga-lembaga masyarakat atau kelompok sosial masyarakat baik langsung maupun tidak langsung mempunyai peranan dan fungsi edukatif.

3. Dalam masyarakat tersedia berbagai sumber belajar, baik yang dirancang maupun tidak dirancang dan dimanfaatkan (Nur Aisyah et al., 2006).

Strategi Pembelajaran

Berdasarkan paparan di atas dapat dinyatakan bahwa:

1. Kedudukan strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengemas atau menata keterlaksanaan berbagai macam metode dan media yang terpilih serta mengorganisasikan bahan ajar dari berbagai sumber dan peserta didik yang belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa desain program pembelajaran sebaik apapun, kiranya tidak akan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan, apabila tidak didukung oleh pemilihan sekaligus penggunaan pendekatan, strategi, dan metode secara tepat.
2. Strategi pembelajaran memiliki kedudukan atau peran penting karena mencakup beberapa hal yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal itu menjadi sangat strategis di antara komponen-komponen dalam sistem pembelajaran. Seluruh komponen tersebut memiliki peran yang sama pentingnya, namun strategi perlu mendapatkan perhatian karena cara berpikir dan bertindak pendidik ditentukan oleh kemampuan pendidik merancang strategi pembelajaran (Darmansyah dan Regina Ade Darman, 2017).

Bab 3

Strategi Pembelajaran Menyenangkan

3.1 Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi dalam membentuk generasi yang cerdas, tangguh, dan berkualitas. Undang-Undang Sisdiknas mengonseptualisasikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam menciptakan situasi belajar maupun proses pembelajaran agar peserta didik dapat memaksimalkan potensinya sebagai insan yang berkepribadian luhur, cerdas, dan terampil. UNESCO mencetuskan *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* sebagai 4 pilar pendidikan.

Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik-peserta didik dengan komunikasi timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001). Dengan demikian, tidak terlepas dari kenyamanan belajar sebagai salah satu aspek kualitas pembelajaran, yang selama ini jarang dijadikan fokus penelitian pendidikan (Ferris, 1996). Aspek kualitas pembelajaran dengan kriteria lingkungan belajar yang menyenangkan (Boya, 1981; Lowe, 1991), kompetensi yang dikembangkan selama proses pembelajaran (Mayer, 1992), dan strategi yang digunakan dalam pengalaman belajar (Bagnall, 1987; Bown, 1989).

Ferris (1996) melakukan penelitian dengan pendekatan fenomenografi bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengalaman peserta didik terkait kesenangan belajar mereka. Berdasarkan interpretasi data empiris, ada temuan bahwa karakteristik mahasiswa TAFE (Technical And Further Education) yang relevan untuk proses pembelajaran yang dirasa menyenangkan tidak terjadi begitu saja.

Ada keterkaitan yang erat antara pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial mereka yang tercermin dalam pandangan mereka bahwa belajar di pendidikan lebih lanjut tidak boleh diperlakukan sebagai terpisah dari kehidupan. Pengalaman belajar berkontribusi pada pengembangan konsep diri dan kepercayaan diri mahasiswa. Kepuasan pribadi dari capaian pemahaman tentang pengetahuan ini dinilai tinggi sebagai sarana untuk meningkatkan kesenangan mereka dalam belajar (Ferris, 1996).

Konsep Belajar Menurut Pandangan Psikologi Behavioristik

Konsep belajar dalam perspektif Behavioristik menekankan perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus, respons, dan pengkondisian (*conditioning*) (Robert, 2014). Peserta didik dianggap telah melakukan belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya (Hayati, 2017).

Untuk itu, setiap *treatment* dari pendidik disebut stimulus, sedangkan peserta didik menunjukkan respons atas tindakan pendidik. Rangkaian perilaku tersebut teramati dan terukur, sehingga setiap hal penting terkait perubahan tingkah laku dapat dinilai.

Teori Behavioristik menggunakan pendekatan agar pembelajar mau belajar melalui *conditioning*, *imitation*, *reward*, dan *punishment*. Selain itu reinforcement, yaitu penguatan yang dapat memperkuat timbulnya respons. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maupun dikurangi (*negative reinforcement*) maka respons akan semakin kuat.

Contoh: ketika peserta didik menerima tambahan tugas dari pendidik, maka ia akan semakin giat belajar. Penambahan tugas belajar tersebut merupakan penguatan positif dalam belajar. Bila tugas-tugas itu dikurangi dan justru meningkatkan aktivitas belajarnya, maka pengurangan tugas tersebut sebagai bentuk stimulus negatif dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respons (Budiningsih, 2005).

3.2 Berbagai Faktor yang Menentukan Kualitas Pembelajaran

3.2.1 Aspek Minat dan Motivasi Peserta Didik

Ada dua faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar dan mencapai prestasi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi belajar, kebiasaan belajar, tingkat kecerdasan dan kemampuan awal; sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan belajar.

Para pendidik perlu memahami secara komprehensif tentang hakikat minat (interest), bakat (talent), dan kemampuan (capability) peserta didiknya. Peserta didik diharapkan memiliki motivasi diri yang menunjukkan tekad untuk belajar dan menikmati prosesnya. Beberapa aspek motivasi peserta didik yang dapat diidentifikasi di antaranya adalah minat pada subjek yang sedang dipelajari, antusiasme terhadap pengetahuan baru, dukungan dari para pendidik, keinginan intrinsik untuk tahu lebih banyak dan menjadi orang yang lebih berpengetahuan, serta keinginan sadar untuk tidak bosan dengan pembelajaran.

Minat juga dapat diperoleh dari hasil pengalaman belajar. Peserta didik yang merasakan kepuasan dan manfaat dari pembelajarannya, akan memperoleh penguatan terhadap minatnya dan cenderung menetap. Senada dengan hal tersebut, Nihla (2003) mengatakan bahwa berkembangnya minat sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar, dalam arti bila peserta didik senang akan suatu hal maka minatnya akan semakin besar.

3.2.2 Aspek Lingkungan Belajar

Aspek lingkungan belajar yang merupakan faktor eksternal berpengaruh signifikan bagi peserta didik dalam membentuk suasana kelas yang nyaman. Suasana kelas yang positif dipandang sebagai motivasi bagi peserta didik untuk menghadiri kuliah secara teratur, memungkinkan mereka untuk merasa lebih santai, dan mampu mengekspresikan diri secara bebas saat perkuliahan. Suasana ini tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga dalam menikmati semua bagian pelajaran dan aspek pembelajaran, serta kebersamaan dengan anggota kelas lainnya.

Lingkungan belajar yang kondusif membentuk peserta didik secara individu mampu menciptakan suasana kelas yang positif, bermula dari diri mereka sendiri, berdampak pada relasi dengan pendidik dan *peer group*. Suasana ini menyebabkan peserta didik mampu bekerja sama dengan orang lain, mendorong mereka untuk mengajukan lebih banyak pertanyaan untuk menajamkan materi pembelajaran, serta merefleksikannya dalam kehidupan mereka. Kenyamanan dalam belajar di sini terlihat juga mendorong hubungan positif antara belajar dan praktik kerja.

Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami praktik kerja tertentu, dan membantu mereka untuk melihat bagaimana studi dan kehidupan kerja mereka sejalan. Akibatnya, keseimbangan antara basis pengetahuan pendidikan dan praktik kerja terkait dapat dibangun.

Penelitian sebelumnya oleh Ferris, J., & Gerber, R. (1996) menunjukkan bahwa pengalaman pembelajaran yang menyenangkan telah diidentifikasi dapat terbukti efektif meningkatkan kualifikasi dan potensi karir seseorang dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Dalam studi ini, penghargaan utama yang dirasakan peserta didik adalah memperoleh peluang karir yang lebih baik dan mengembangkan hubungan positif antara pembelajaran dan praktik kerja.

3.2.3 Aspek Keterlibatan (Engagement) Peserta Didik

Dukungan dosen sebagai pendidik merupakan salah satu fasilitator yang berkaitan dengan konteks sosial dan meningkatkan motivasi serta *active engagement* (Skinner, 2016). Dukungan dosen berkaitan dengan cara pengajaran yang interaktif, manajemen kelas yang efektif, dan pemberian umpan balik secara positif akan memenuhi kebutuhan dasar dari individu berkaitan dengan kebutuhan *relatedness*, *autonomy* dan *competence*.

Kebutuhan *relatedness* terpenuhi ketika siswa memperoleh respons yang positif dari pendidik dan teman sebayanya ketika berinteraksi di dalam kelas, maka kondisi ini akan meningkatkan perasaan positif mahasiswa terhadap belajar sehingga mahasiswa berinisiatif untuk belajar lebih tekun dan terlibat dengan tugas-tugas akademik.

Menurut Skinner, Kindermann, Connell & Wellborn (2009), *engagement* merupakan manifestasi dari motivasi yang dapat diamati, sementara motivasi merupakan sumber internal individu berkaitan dengan energi, tujuan dan daya tahan seseorang. Sinclair, et al (2003) mengemukakan bahwa *engagement*

merupakan hasil interaksi antara individu dengan faktor kontekstual seperti kebijakan, konteks sekolah, keluarga dan interaksi dengan teman sebaya. *Engagement* merupakan mediator antara konteks dengan hasil (outcome). Namun, *engagement* juga dapat berfungsi sebagai hasil (outcome) ketika individu berinteraksi dengan konteks sosial. Dosen memainkan peranan yang penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara membuat perencanaan strategi belajar dan pengajaran yang efektif untuk mengatasi hambatan akademik dan sosial yang dihadapi oleh siswa (Sinclair, Christenson & Anderson, 2003).

Selain itu, peserta didik akan jauh lebih termotivasi untuk mempelajari sesuatu yang dapat mereka lihat manfaat dan nilainya. Adapun tujuan dari *engagement* adalah individu berkompeten di bidangnya, yaitu memiliki pengetahuan dan ketrampilan tertentu untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi.

Engagement tidak hanya memiliki konotasi positif, namun juga konotasi negatif. Ada beberapa konstruk yang digunakan untuk menunjukkan informasi dari ketidakhadiran *engagement* atau konotasi negatifnya yaitu burnout, disaffection, withdrawal, ketidakpatuhan, perilaku disruptif, tidak termotivasi dan ketidak-berdayaan (Skinner, 2016).

Menurut Fredricks, et al (2004) dan Trowler (2010) terdapat tiga dimensi dari student engagement terdiri dari *Behavioral Engagement*, *Emotional Engagement* dan *Cognitive Engagement*. Menurut Ali & Hassan (2014) masing-masing dimensi keterlibatan siswa dapat ditemui dalam bentuk yang positif maupun negatif, seperti yang terlampir dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1: Dimensi Keterlibatan Siswa (Ali & Hassan, 2014)

	<i>Positive Engagement</i>	<i>Indirect Engagement</i>	<i>Negative Engagement</i>
<i>Behavior</i>	Hadir di kelas, aktif berpartisipasi di kelas	Tidak masuk kelas tanpa alasan	Mengganggu saat proses pembelajaran
<i>Emotion</i>	Tertarik, minat	Merasa bosan	Penolakan
<i>Cognition</i>	Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan	Absen dari kelas, mengumpulkan tugas	Tugas pertanyaan diberikan oleh dosen

Ali dan Hassan (2014) menjelaskan bahwa kedua bentuk *engagement* tersebut dapat dijumpai dalam situasi yang berbeda, *positive engagement* (seperti yang diharapkan oleh pendidik) dan *negative engagement* (tidak diharapkan oleh peserta didik).

Ada sekelompok siswa yang menunjukkan ketidakterlibatan dan menarik diri saat proses belajar, namun ada juga yang menunjukkan *behavioral, emotional* dan *cognitive engagement* dalam bentuk baik *positive engagement, indirect engagement* maupun *negative engagement*.

3.2.4 Aspek Pendidik

Konsepsi ini berfokus pada penilaian peserta didik terhadap pendidik mereka. Ini termasuk pendapat tentang cara mereka mengajar dan cara pendekatan ke mahasiswa mereka. Salah satu faktor kenyamanan peserta didik dipengaruhi melalui pendekatan terhadap mata pelajaran, dan kemampuan pendidik. Berkaitan dengan metode pengajaran, pendidik dapat membuat pelajaran yang menarik melalui penggunaan berbagai strategi, mendorong umpan balik, dan mempertimbangkan kondisi peserta didik dalam cara mereka mengajar.

Tidak dapat disangkal bahwa metode pengajaran akan berubah lebih cepat seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, pendidik harus selalu mempersiapkan diri mereka untuk meningkatkan performa mengajar dengan kreatif dan menggunakan metode yang efektif (Yusnilita, 2020).

Materi pelajaran yang sulit bisa menjadi menyenangkan apabila disampaikan oleh pendidik yang menyenangkan. Sebaliknya, materi pelajaran yang sebenarnya mudah bisa menjadi membosankan apabila disampaikan oleh pendidik yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memiliki metode-metode dan strategi khusus yang dapat membuat para siswa senang mengikuti kelasnya (Grafura & Wijayanti, 2012).

Sebagai fasilitator, dosen memberi kesempatan kepada mahasiswanya untuk bereksplorasi, memantau proses belajar mereka, membantu dalam menanggapi pertanyaan, dan menyediakan sumber daya yang diperlukan anak didiknya.

Oleh sebab itu, seorang dosen harus memiliki berbagai pendekatan, model, dan strategi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik mampu menunjukkan minat, bakat, kemampuan yang dimilikinya. Hakikat peminatan dalam pembelajaran memfasilitasi perkembangan peserta didik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga mencapai perkembangan yang optimal.

3.3 Hakikat Strategi Pembelajaran Menyenangkan

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik maupun psikis peserta didik”. Dengan demikian unsur “menyenangkan” merupakan salah satu bagian signifikan dari proses pembelajaran.

Terminologi mengenai “strategi pembelajaran yang menyenangkan” menurut Berk (1998) adalah pola berpikir dan strategi pendidik dalam pemilihan dan penerapan metode penyampaian materi ajar yang mudah dipahami peserta didik dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Deporter, Reardon dan Singer (1999) mendefinisikan kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, dan umpan balik dari peserta didik.

Rancangan pembelajaran yang inovatif tentu membutuhkan peran pendidik dalam menciptakan pola pembelajaran. Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis (Layyinah, L., 2017). Pendidik diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kekinian, untuk mengajar generasi millennial yang sangat erat dengan kemajuan teknologi, sehingga dapat menciptakan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik (Nazla, 2020).

Dosen sebagai fasilitator bukan hanya sebagai pendidik dan pengajar saja, namun juga dituntut mempunyai kemampuan lebih dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia dapat digunakan sebagai alternatif dalam pencapaian pembelajaran yang menyenangkan.

3.3.1 Strategi Pembelajaran Menyenangkan

Salah satu strategi yang penting untuk dilaksanakan oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran adalah pembelajaran menyenangkan yang pada prinsipnya memenuhi kualifikasi sebagai pendidik yang profesional. Para pendidik juga berkewajiban membentuk suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Bobbi DePorter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (Fun learning) dibutuhkan sebagai upaya pembentukan lingkungan belajar yang efektif, penyampaian bahan ajar sesuai kurikulum, penyelenggaraan proses belajar yang berdampak pada peningkatan prestasi peserta didik (Bobbi DePorter, 2010).

Hal yang lebih penting lagi bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dengan ide-ide kreatif, dan membentuk kemandirian sesuai dengan potensi dan minatnya (Sufiani, S., & Marzuki, M., 2021).

Mencuplik pernyataan Immanuel Kant: *“Man is the only being who needs education. For by education we must understand nurture, discipline, and teaching together with culture”*. termaktub bahwa pendidikan mencakup aspek pengasuhan, kedisiplinan, pengajaran, dan kebudayaan. Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan kecerdasan (Kegan Paul & Co, 2003).

Strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi yang digunakan dalam pembentukan lingkungan belajar yang kondusif, penerapan kurikulum, penyampaian materi dan proses belajar yang efektif (Darmansyah, 2010). Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan Game Based Learning.

Strategi ini memang umumnya digunakan disaat sistem belajar mengajar daring, namun di era new normal dengan sistem luring pun strategi ini tetap dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

3.3.2 Game Based Learning

Media pembelajaran yang monoton dengan metode pembelajaran konvensional akan menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang cenderung dianggap rutinitas dan menjenuhkan, serta kurang memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat berakibat tujuan belajar tidak tercapai dengan maksimal. Hal itu bisa menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik bolos sekolah, tertidur di kelas, tidak fokus saat kegiatan belajar dan sebagainya.

Pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan para pendidik untuk terus belajar beradaptasi dengan tren pembelajaran berbasis teknologi kreatif sehingga selalu relevan dengan karakteristik peserta didik yang umumnya menyukai segala sesuatu yang kreatif, praktis, inovatif, dan menyenangkan, termasuk ketika belajar.

Model pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan edukatif yang dapat menstimulasi pengembangan kapasitas fungsi otak, membentuk kreativitas berpikir, serta meningkatkan daya ingat. Game Based Learning sebagai metode pembelajaran dengan menggunakan game (permainan) yang bertujuan untuk membantu memudahkan proses belajar mengajar, membuat pembelajaran menjadi menarik dan membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai salah satu media pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan, di mana peserta didik bisa menikmati belajar dalam suasana yang menyenangkan, belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018) dalam bukunya tentang “Menikmati Belajar Seperti Bermain” memberikan pandangan yang komprehensif tentang alasan di balik penggunaan game untuk belajar, serta panduan mendetail tentang fitur dan proses desain game edukasi yang efektif. Song, et.al (2018) memulai dengan menjelajahi aspek psikologis dan perilaku gamifikasi, dengan fokus pada konsep terkait dengan keterlibatan dan kesenangan peserta didik, bersama dengan beberapa keadaan negatif potensial yang terkait dengan penggunaan game, seperti kecanduan.

Hubungan dengan pembelajaran dan kinerja juga dirinci. Beliau juga menawarkan bukti mengenai potensi hasil positif yang terkait dengan

penggunaan strategi gamifikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Maiga (2009), yang mengatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam performa pembelajaran, karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, membuat suasana hati nyaman dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran berbasis game bisa diterapkan pada berbagai subjek mata ajar seperti matematika, fisika, biologi, bahasa, sejarah, dan sebagainya.

Ada berbagai jenis *games based learning* yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar saat ini, mulai dari yang konvensional (tanpa menggunakan gadget) dan berbasis video game, baik menggunakan perangkat desktop maupun mobile.

Games based learning dianggap cocok diterapkan pada pembelajaran generasi millennial, karena beberapa faktor seperti kompetisi dan kerja sama tim dapat menambah motivasi pada siswa, adanya umpan balik yang cepat, membuat siswa bisa mencari alternatif lain dalam memecahkan masalah, menciptakan lingkungan belajar yang asyik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian Papastergiou, (2009); Kazigmolu, et.al. (2012) dan beberapa penelitian serupa menunjukkan hasil bahwa *games based learning* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi peserta didik dan memberikan mereka kesempatan yang besar dalam meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan (Charles dkk, 2012).

Kesadaran akan berbagai teori pembelajaran yang terkait dengan desain game edukasi sangat membantu saat merencanakan lingkungan pembelajaran berbasis game dan dalam pengambilan keputusan terkait dengan strategi gamifikasi tertentu. Fitur teoretis dan penelitian yang berkaitan dengan tujuan pencapaian, teori pembelajaran sosial dapat membantu memandu pemahaman tentang keterlibatan siswa dan perilaku dalam permainan edukatif. Peran umpan balik dan efektivitasnya dalam pembelajaran dan kinerja juga penting dalam merencanakan interaksi pelajar dan hasil dalam program pembelajaran berbasis permainan (Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J., 2018).

3.3.3 Beberapa Contoh Game Based Learning

Berbagai media dan sistem yang mendukung program pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan efektif telah banyak tersedia. Ada berbagai platform maupun aplikasi game edukatif yang menarik disertai dengan deskripsi, serta panduan terinci mengenai proses desain instruksional terkait dengan pengalaman belajar berbasis permainan edukatif (Fajrillah *et al.*, 2020).

Berikut ini penulis memberikan 3 contoh aplikasi yang dapat digunakan sebagai media bagi terwujudnya strategi pembelajaran yang menyenangkan:

Kahoot!

Kahoot! adalah aplikasi Game Based Learning yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Aplikasi ini menawarkan kuis interaktif dengan respons jawaban oleh peserta melalui smartphone atau laptop masing-masing yang terhubung dengan internet.

Kahoot! dirancang sebagai media pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di screen seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbasis layar seperti Skype atau Google Hangouts.



Gambar 3.1: Kuis Interaktif Kahoot! (www.sangpengajar.com)

Mentimeter

Media pembelajaran mentimeter adalah media visual dan merupakan media software yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima secara online (Rachmawati Y, Muh. Ma'arif, Fadhillah N., et al, 2020).

Mentimeter termasuk salah satu software yang mudah digunakan, dapat membuat presentasi menjadi menyenangkan dan interaktif. Mentimeter dapat membantu menjadikan acara webinar, presentasi, diskusi, lokakarya menjadi inovatif, mengesankan, dan menyenangkan.



Gambar 3.2: Mentimeter (Image Credit: Mentimeter)

Mentimeter sebagai media interaktif yang sudah banyak digunakan dalam pembelajaran daring. Dengan pemanfaatan aplikasi Mentimeter sebagai salah satu teknologi informasi diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring dapat disertai interaksi, partisipasi aktif dan umpan balik dari peserta didik sehingga tercapai optimalisasi kegiatan belajar mengajar.

Quizzes

Quizzes merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar. Quizzes dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja peserta didik secara langsung. Quizzes tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas, namun juga dapat dijadikan sebagai *take home task*, sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Dengan Quizzes ini, peserta didik akan memperoleh skor dari hasil menjawab kuis secara cepat dan tepat, sehingga sangat challenging. Selain itu juga ada unsur kompetisi, karena Quizzes langsung membuat rangking yang bersifat live antar peserta Quizzes. Suasana menyenangkan juga terbangun karena diiringi setting musik maupun meme yang lucu yang menambah semangat dalam menyelesaikan kuis sekaligus berkompetisi.



Gambar 3.3: Quizzes (www.quizpin.com)

Game-Based Learning dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran serta solusi percepatan adaptasi belajar di masa new normal, karena hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh Kim, S., Song, K., Locke, B., & Burton, J. (2018) menunjukkan bahwa Game-Based Learning ini efektif serta efisien sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil riset bertajuk *The Effect of Enjoyment* memberikan bukti bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan sangat berpengaruh pada proses edukasi secara positif, meningkatkan kepuasan peserta didik dan secara positif dapat memengaruhi daya ingat peserta didik akan berbagai informasi.

Temuan riset tersebut juga membuktikan bahwa perkuliahan yang santai dan menghibur akan memungkinkan mahasiswa untuk menangkap materi ajar dan mengingat lebih banyak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif daripada yang kaku, konvensional, dan membosankan, di mana mahasiswa mampu mengingat 58,5% informasi di perkuliahan dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan 55% di kuliah standar (Hernik, J., & Jaworska, E., 2018).

Bab 4

Kaitan Pendekatan, Strategi, Metode, dan Model Pembelajaran

4.1 Pendahuluan

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu. Roy Killen misalnya, mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (teacher centered approach) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (student centered approach) (Sanjaya, 2006).

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki ciri bahwa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru. Peran siswa pada pendekatan ini hanya melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan petunjuk guru. Siswa hampir tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya (Siregar, 2021).

Ciri-ciri pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered) menurut Sudjana (2001) dalam (Priansa, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Dominasi pendidik dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik relatif pasif dan hanya melakukan kegiatan melalui pembuatan pendidik.
2. Bahan belajar terdiri atas konsep dasar atau materi belajar yang baru dan peserta didik membutuhkan informasi yang tuntas dan gamblang dari pendidik.
3. Jumlah peserta didik cukup banyak sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak memungkinkan dilakukan oleh perorangan atau kelompok kecil.
4. Terbatasnya sarana pembelajaran sehingga peserta didik tidak dapat melakukan kegiatan belajar yang dialami secara langsung melalui penerapan atau kegiatan percobaan di lapangan.

Keunggulan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menurut Sudjana (2001) dalam (Priansa, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Bahan belajar dapat disampaikan secara tuntas oleh guru sesuai dengan program pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.
2. Dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah yang besar.
3. Waktu yang digunakan akan tepat sesuai dengan jadwal waktu pembelajaran yang telah ditetapkan.
4. Target materi pembelajaran yang telah direncanakan relatif mudah tercapai.

Kelemahan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, yaitu:

1. Menimbulkan rasa bosan pada diri peserta didik sehingga mengurangi motivasi, perhatian, dan konsentrasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.
2. Keberhasilan pembelajaran, yaitu perubahan sikap dan perilaku peserta didik, sulit untuk diukur karena yang diinformasikan kepada peserta didik umumnya lebih banyak menyentuh ranah kognisi.

3. Kualitas pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan relatif rendah karena pendidik sering hanya mengejar target waktu untuk menghabiskan materi pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered approach) dapat dipahami bahwa guru berfungsi sebagai fasilitator, yaitu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta dan mendampingi peserta didik (Priansa, 2017). Siswa (peserta didik) pada pendekatan ini memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya (Siregar, 2021).

Ciri-ciri pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) menurut (Priansa, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator.
2. Kegiatan belajar dilakukan secara kritis dan analitis sehingga peserta didik akan memberdayakan seluruh potensi dan kapasitas berpikirnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Motivasi belajar relatif tinggi karena peserta didik diberi kemandirian untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama serta membutuhkan sarana dan prasarana belajar yang memadai.
5. Cocok untuk pembelajaran lanjutan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya, belajar dari pengalaman peserta didik dalam kehidupannya, dan pemecahan masalah yang dihadapi bersama dalam kehidupan.

Keunggulan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menurut Sudjana (2001) dalam (Priansa, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
2. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Tumbuh suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan di antara peserta didik.
4. Guru memperoleh tambahan wawasan pikiran dan pengetahuan karena ada kalanya suatu hal yang dialami dan disampaikan peserta didik belum diketahui oleh guru.

Kelemahan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menurut Sudjana (2001) dalam (Priansa, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama dari waktu pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya.
2. Aktivitas dan pembicaraan dalam pembelajaran cenderung didominasi oleh peserta didik yang biasa atau senang berbicara sehingga peserta didik lainnya banyak mengikuti jalan pikiran peserta didik yang senang berbicara.
3. Pembicaraan dapat menyimpang dari arahan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Pada strategi ini peran guru sangat menentukan baik dalam pemilihan isi atau materi pelajaran maupun penentuan proses pembelajaran.

Sedangkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan pembelajaran *discoveri* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif, yakni pembelajaran yang berpusat pada siswa (Sanjaya, 2006).

4.2 Strategi Pembelajaran

Kata strategi berasal dari kata *Strategos* (Yunani) atau *strategus*. *Strategos* berarti jenderal atau berarti pula perwira Negara (*states Officer*), jenderal ini yang bertanggung jawab merencanakan sesuatu strategi dan mengarahkan pasukan untuk mencapai suatu kemenangan (Anissatul, 2009).

Istilah strategi mula-mula dipakai di kalangan militer dan diartikan sebagai seni dalam merancang (operasi) peperangan, terutama yang erat kaitannya dengan gerakan pasukan dan navigasi ke dalam posisi perang yang dipandang paling menguntungkan untuk memperoleh kemenangan. Penetapan strategi tersebut harus didahului oleh analisis kekuatan persenjataan, kondisi lapangan, posisi musuh, dan sebagainya. Dalam perwujudannya, strategi itu akan dikembangkan dijabarkan lebih lanjut menjadi tindakan nyata dalam medan pertempuran (Anissatul, 2009).

Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai suatu yang telah ditentukan (Cecep *et al.*, 2021). Dihubungkan dengan belajar-mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang digariskan (Djamarah, 2010).

Dalam dunia pendidikan strategi oleh J.R David (1976) dalam (Sanjaya, 2006) diartikan sebagai *a plan, method or series of activities designed to achieve a particular educational goal*. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Secara harfiah, kata “*strategi*” dapat diartikan sebagai seni (art) melaksanakan *strategmen* yakni siasat atau “rencana, tindakan yang terdiri dari atas seperangkat langkah untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan”. Seorang pakar psikologi pendidikan Australia, Michael J. Lawson mengartikan strategi sebagai “prosedur mental yang berbentuk tatanan langkah yang menggunakan upaya ranah cipta untuk mencapai tujuan tertentu” (Lawson, 2004).

Dengan demikian strategi pembelajaran dapat dimaknai sebagai sebuah desain perencanaan tindakan dalam aktivitas pembelajaran terkait pemilihan metode, pendekatan, media dan teknik dalam melakukan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Hasibuan *et al.*, 2022).

Ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Rowntree dalam (Sanjaya, 2006) mengelompokkan strategi pembelajaran ke dalam strategi penyampaian penemuan atau *exposition-discovery learning*, strategi

pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individu atau *groups individual learning*.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran juga dapat dibedakan antara strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif, strategi pembelajaran deduktif adalah strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi-ilustrasi, atau bahan pelajaran yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang abstrak, kemudian secara perlahan-lahan menuju hal yang konkret. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus.

Sebaliknya dengan strategi induktif, pada strategi ini bahan yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang konkret atau contoh-contoh yang kemudian secara perlahan siswa dihadapkan pada materi yang kompleks. Strategi ini sering dinamakan strategi pembelajaran dari khusus ke umum (Fathurrohman and Sutikno, 2009).

Strategi pembelajaran expositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi, karena strategi expositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan strategi “chalk and talk” (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Sedangkan strategi pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Strategi inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Strategi pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi

pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (constructivism), bertanya (questioning), menemukan (inquiry), masyarakat belajar (learning community), pemodelan (modeling), dan penilaian sebenarnya (authentic assessment).

Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008).

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru.

4.3 Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemaknaan yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “mengajar” sendiri berarti memberi pelajaran.

Metode Pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual ataupun secara kelompok. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode maka

seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran (Istarani, 2014).

M. Arifin (2003) dalam (Siregar, 2021) mengemukakan bahwa metode pembelajaran mengandung pengertian suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode pembelajaran juga merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat juga diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar (Hamdani, 2011).

Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan mengkhhususkan aktivitas di mana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah bagaimana upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode (Simarmata *et al.*, 2021).

Misalnya, untuk melaksanakan strategi ekspositori bisa digunakan metode ceramah sekaligus metode tanya jawab atau bahkan diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia termasuk menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, strategi berbeda dengan metode. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu; sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan suatu strategi (Sanjaya, 2006).

Metode pembelajaran tentunya tidak bisa dipisahkan dengan dunia pendidikan khususnya pembelajaran di kelas. Metode adalah cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

4.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Dewey dalam (Suyanto and Djihad, 2012) adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran.

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa:

1. Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya.
2. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakanginya.

Model pembelajaran menurut Diknas adalah suatu rencana mengajar yang memperlihatkan “pola pembelajaran” tertentu. Pola yang dimaksud dalam kalimat “pola pembelajaran” adalah terlihatnya kegiatan yang dilakukan guru, siswa, serta bahan ajar yang mampu menciptakan siswa belajar, juga tersusun secara sistematis mengenai rentetan peristiwa pembelajaran (sintaks).

Senada dengan itu, Winataputra mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Suyanto and Djihad, 2012).

Kardi dan Nur dalam (Ngalimun, 2019) mengemukakan bahwa Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, pendekatan, teknik dan taktik.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus sebagai berikut:

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu tercapai.

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa untuk mempelajari keterampilan dasar seperti tabel perkalian atau untuk topik-topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat. Akan tetapi ini tidak sesuai bila digunakan untuk mengajarkan konsep matematika tinggi.

Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap keseluruhan pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa.

Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen yang sama. Contoh, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran, di dalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan siswa.

Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit belajar. Misalnya, model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi, para siswa duduk di bangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda. Adapun model pembelajaran langsung, siswa duduk berhadapan dengan guru.

Pada pembelajaran kooperatif siswa perlu berkomunikasi satu sama lain, sedangkan pada model pembelajaran langsung siswa harus tenang memperhatikan guru (Trianto, 2015).

Dengan demikian dapat dipahami bahwa model adalah kerangka konseptual, benda tiruan, acuan. Model pembelajaran merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang tergambar yang dilakukan guru dari awal sampai akhir pembelajaran dengan ciri khasnya sendiri dalam mengajar di sekolah. Model

pembelajaran ini juga dilakukan secara sistematis sehingga menarik bagi siswa.

4.5 Kaitan Pendekatan, Strategi, Metode, dan Model Pembelajaran

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran sebagai sebuah aktivitas dan proses belajar efektivitasnya akan sangat ditentukan oleh desain perencanaan dan operasionalnya secara tepat (Ramadhani *et al.*, 2020). Terkait hal tersebut maka sangat diperlukan adanya pemahaman yang komprehensif tentang pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran.

Secara berturut-turut Kemendikbud (2020) merumuskan urutan dan perbedaan dari model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik pembelajaran seperti pada Gambar 4.1 bawah ini.



Gambar 4.1: Taksonomi Pembelajaran Oleh Kemendikbud (2020) (Mawati *et al.*, 2021)

Suatu model pembelajaran pada hakikatnya dirancang guna memastikan aktivitas dan proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dengan mempertimbangkan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan target pencapaian dari sebuah aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran yang didesain dengan mempertimbangkan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran tersebut dapat dikatakan baik dan efektif ketika pembelajaran baik sebagai aktivitas maupun proses belajar dapat menghantarkan kepada perubahan, perkembangan dan kemajuan secara optimal terutama bagi peserta didik.

Bab 5

Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran

5.1 Pendahuluan

Pembelajaran memiliki ciri utama yaitu adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman, alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lain. Sebagai sebuah sistem, tiap-tiap komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh dan saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling memengaruhi (Rusman, 2013).

Oleh karenanya kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar tidak bisa dilakukan dengan cara yang sembarangan ataupun asal-asalan. Diperlukan perencanaan yang menyeluruh terlebih dahulu agar nantinya kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pada kegiatan pembelajaran, maka dalam perencanaan pembelajaran sangat penting untuk memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Penentuan strategi pembelajaran ini akan sangat menentukan bagaimana nantinya kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan.

Strategi pembelajaran yang dipilih juga akan menentukan ke arah mana proses pembelajaran akan bermuara. Kesalahan dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran dapat mengganggu proses pembelajaran yang dilakukan.

Beberapa komponen penting (seperti perencanaan, pemilihan, penentuan hingga pelaksanaan) perlu ada dan diperhatikan di dalam menentukan strategi pembelajaran. Komponen-komponen dalam strategi pembelajaran inilah yang menyusun utuh bentuk dari strategi belajar mengajar atau pembelajaran tersebut.

5.2 Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran

5.2.1 Strategi Pembelajaran

Para Ahli memiliki berbagai pandangan terkait dengan pengertian Strategi pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh:

1. Kozna (1989) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
2. Gerlach dan Ely (1980) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.
3. Darmayah (2010)
Strategi pembelajaran merupakan pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh guru guna menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
4. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, lingkungan

sekitar dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Wahyudin, 2017).

5. Miarso (2005) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu.
6. Seels dan Richey (1994) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rincian dari seleksi pengurutan peristiwa dan kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari metode-metode, teknik-teknik maupun prosedur-prosedur yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan.
7. Kauchak dan Eggen (1993) mengartikan strategi pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan tertentu.
8. Romiszowsky (1981) menjelaskan bahwa strategi dalam konteks kegiatan pembelajaran mengandung makna, yaitu untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dengan memilih metode-metode yang dapat mengembangkan kegiatan belajar peserta didik secara lebih aktif.
9. Dick dan Carey (1985) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru, instruktur, widyaiswara dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni:
 - a. strategi pengorganisasian pembelajaran;
 - b. strategi penyampaian pembelajaran, dan;
 - c. strategi pengelolaan pembelajaran.
10. Semiawan (1996) berpendapat ditinjau dari segi proses pembelajaran strategi belajar mengajar merupakan proses bimbingan terhadap

peserta didik dengan menciptakan kondisi belajar murid secara lebih aktif.

11. Dick dan Carey (1996) menyebutkan sebagai suatu pola aktivitas pendidik - peserta didik memandang strategi pembelajaran sebagai penjelasan tentang komponen- komponen umum dari seperangkat materi pembelajaran dan prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan itu, untuk menghasilkan suatu hasil belajar tertentu pada peserta didik.
12. Suparman (1997) menjelaskan strategi pembelajaran merupakan perpaduan urutan kegiatan pembelajaran (tahap-tahap yang perlu dilalui/diikuti dalam penyajian materi pembelajaran) metode atau teknik pembelajaran (prosedur teknis pengorganisasian bahan dan pengelolaan peserta didik dalam proses pembelajaran), media pembelajaran (peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan sebagai media proses pembelajaran), dan waktu pembelajaran (waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran).

Dari berbagai pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan, secara efektif dan efisien terbentuk oleh paduan antara urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta waktu yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

5.2.2 Komponen-komponen Strategi Pembelajaran

Dalam hal komponen-komponen strategi pembelajaran, beberapa pandangan yang dikemukakan oleh para ahli. Dick dan Carey (1996) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu:

Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan.

Kegiatan pembelajaran pendahuluan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan ini pendidik diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Cara guru memperkenalkan materi pelajaran melalui contoh- contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tertentu akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik (Nurani, dkk.,2003).

Pemberian motivasi ekstrinsik ini menjadi sangat penting bagi peserta didik yang belum dewasa, sedangkan motivasi intrinsik sangat penting bagi peserta didik yang lebih dewasa karena kelompok ini lebih menyadari pentingnya kewajiban belajar serta manfaatnya bagi mereka.

Secara khusus, kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat dilakukan melalui teknik-teknik berikut:

1. Berikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dapat dicapai oleh semua peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan menyadari pengetahuan, keterampilan, sekaligus manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari pokok bahasan tersebut.
2. Berikan apersepsi, berupa kegiatan yang merupakan jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Sampaikan pada peserta didik tentang eratnya hubungan antara pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan yang akan dipelajari.

Pemberian Informasi

Penyampaian informasi sering kali dianggap sebagai suatu kegiatan yang paling penting dalam proses pembelajaran, padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran. Artinya, tanpa adanya kegiatan pendahuluan yang menarik atau dapat memotivasi peserta didik dalam belajar maka kegiatan penyampaian informasi ini menjadi tidak berarti.

Guru yang mampu menyampaikan informasi dengan baik, tetapi tidak melakukan kegiatan pendahuluan dengan benar akan menghadapi kendala dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Dalam kegiatan ini, guru juga harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang dihadapinya. Dengan demikian, informasi yang disampaikan dapat ditangkap oleh peserta didik dengan baik.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi:

1. Urutan penyampaian

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

Selain itu, perlu juga diperhatikan apakah suatu materi harus disampaikan secara berurutan atau boleh melompat-lompat atau di bolak balik, seperti misalnya dari teori ke praktik atau dari praktik ke teori. Urutan penyampaian informasi yang sistematis akan memudahkan peserta didik cepat memahami apa yang ingin disampaikan oleh pendidiknya (Wahyudin, 2017).

2. Ruang lingkup materi yang disampaikan

Besar kecilnya materi yang disampaikan atau ruang lingkup materi sangat bergantung pada karakteristik peserta didik dan jenis materi yang dipelajari. Umumnya ruang lingkup materi sudah tergambar pada saat menentukan tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran berisi muatan tentang fakta maka ruang lingkungnya lebih kecil dibandingkan dengan tujuan pembelajaran yang berisi muatan tentang suatu prosedur.

Pendidik perlu memperhatikan penerapan teori Gestalt dalam memperkirakan besar kecilnya materi. Teori tersebut menyebutkan bagian-bagian kecil merupakan satu kesatuan yang bermakna apabila dipelajari secara keseluruhan dan keseluruhan tidaklah berarti tanpa bagian-bagian kecil tadi.

Merujuk pada teori tersebut ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut:

- a. apakah materi akan disampaikan dalam bentuk bagian-bagian kecil seperti dalam pembelajaran terprogram;
- b. apakah materi akan disampaikan secara global/keseluruhan dulu baru ke bagian-bagian. keseluruhan dijelaskan melalui

pembahasan isi buku, dan selanjutnya bagian-bagian dijelaskan melalui uraian bab per bab (Wahyudin, 2017).

3. Materi yang akan disampaikan

Materi pelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis materi berbentuk pengetahuan (fakta dan informasi yang terperinci), keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan, dan syarat-syarat tertentu), dan sikap (berisi pendapat, ide, saran, atau tanggapan) (Kemp dalam Wahyudin, 2017).

Sedangkan Merrill dalam (Wahyudin, 2017) membedakan isi pelajaran menjadi empat jenis, yaitu fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Terlihat pada isi pelajaran ini, masing-masing jenis pelajaran tentunya memerlukan strategi penyampaian yang berbeda-beda. Karena itu, dalam memilih atau menentukan strategi pembelajaran pendidik terlebih dahulu harus memahami jenis materi pelajaran yang akan disampaikan agar diperoleh strategi pembelajaran yang sesuai.

Contoh:

- a. Apabila peserta didik diminta untuk mengingat nama suatu objek, simbol atau peristiwa berarti materi tersebut berbentuk fakta, sehingga alternatif strategi penyampaiannya adalah dalam bentuk ceramah dan tanya jawab.
- b. Apabila peserta didik diminta menyebutkan suatu definisi atau menulis ciri khas dari sesuatu benda berarti materi tersebut berbentuk konsep, sehingga alternatif strategi penyampaiannya dalam bentuk resitasi atau penugasan atau diskusi kelompok.
- c. Apabila peserta didik diminta untuk menghubungkan antara beberapa konsep atau menerangkan keadaan atau hasil hubungan antara beberapa konsep, berarti materi tersebut berbentuk prinsip, sehingga alternatif strategi penyampaiannya adalah berbentuk diskusi terpinpin dan studi kasus.

Partisipasi Peserta Didik

Partisipasi peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan-latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Nuraini, Wahyudin, 2017).

Terdapat beberapa hal penting yang terkait dengan partisipasi peserta didik:

1. Latihan dan praktik seharusnya dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Agar materi tersebut benar-benar terinternalisasi (relatif mantap dan menetap dalam diri mereka) maka kegiatan selanjutnya adalah hendaknya peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih atau mempraktikkan pengetahuan, sikap, keterampilan tersebut.
2. Umpan balik
Segera setelah peserta didik menunjukkan perilaku tertentu sebagai hasil belajarnya, maka pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil belajar tersebut. Melalui umpan balik yang diberikan oleh pendidik, peserta didik akan segera mengetahui apakah jawaban yang merupakan kegiatan yang telah mereka lakukan itu benar/salah, tepat/tidak tepat atau ada sesuatu yang perlu diperbaiki. Umpan balik dapat berupa penguatan positif dan penguatan negatif. Melalui penguatan positif (baik, bagus, tepat sekali, dan sebagainya), diharapkan perilaku tersebut akan terus dipelihara atau ditunjukkan oleh peserta didik. Sebaliknya melalui penguatan negatif (kurang tepat, salah, perlu disempurnakan dan sebagainya), diharapkan perilaku tersebut akan dihilangkan oleh peserta didik (Nuraini dalam Wahyudin, 2017)

Tes (Penilaian)

Jenis tes atau penilaian yang biasa dilakukan oleh kebanyakan pendidik, ada dua yaitu *pretest* dan *posttest* (Al Muchtar dalam Wahyudin, 2017). Kegiatan tes digunakan oleh pendidik untuk mengetahui:

1. apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan;

2. apakah pengetahuan, keterampilan dan sikap telah benar-benar dimiliki peserta didik atau belum. Pelaksanaan tes biasanya dilaksanakan di akhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik melalui berbagai proses pembelajaran, yaitu penjelasan tujuan di awal kegiatan pembelajaran, penyampaian informasi berupa materi pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan tes juga dapat dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktik (Nurani dalam Wahyudin, 2017).

Kegiatan Lanjutan (Follow-Up)

Kegiatan lanjutan atau *follow up*, pada prinsipnya ada kaitannya dengan hasil tes yang telah dilakukan. Karena tujuan dari kegiatan lanjutan adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Winaputra, 2001).

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik antara lain adalah sebagai berikut.

1. Memberikan tugas atau latihan yang harus dikerjakan di rumah.
2. Menjelaskan kembali bahan pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik.
3. Membaca materi pelajaran tertentu.
4. Memberikan motivasi dan bimbingan belajar.

Pandangan lain terkait dengan komponen-komponen strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh (Bambang Warsita, 2008) dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Urutan (Sequence) Kegiatan Pembelajaran

Mengurutkan kegiatan pembelajaran dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya, guru dapat mengetahui cara memulainya, menyajikannya, dan menutup pelajaran.

Oleh karena itu, untuk memudahkan pada komponen ini dapat dibagi lagi menjadi sub komponen, sebagai berikut:

1. Sub komponen pendahuluan, merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran. Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik

agar peserta didik bisa mempersiapkan dirinya untuk menerima pelajaran dan juga mengetahui kemampuan peserta didik atau apa yang telah dikuasai peserta didik sebelumnya dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan gambaran singkat tentang isi pelajaran, menjelaskan relevansi isi pelajaran baru dengan pengalaman peserta didik dan menjelaskan dengan tujuan.

2. Sub komponen penyajian, kegiatan ini merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini peserta didik akan diberikan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah dimiliki dikembangkan pada tahap ini. Tahap-tahapnya adalah menguraikan materi pelajaran, memberikan contoh atau ilustrasi dan memberikan latihan yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
3. Sub komponen penutup, merupakan kegiatan akhir dalam urutan kegiatan pembelajaran. Dilaksanakan untuk memberikan penegasan atau kesimpulan dan penilaian terhadap penguasaan materi pelajaran yang telah diberikan, baik tes formatif dan umpan balik (follow up). Selanjutnya adalah kegiatan tindak lanjut.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus dapat memilih metode yang tepat dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Oleh sebab itu, guru harus pandai memilih dan menggunakan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Macam-macam metode pembelajaran antara lain:

1. metode ceramah;
2. metode demonstrasi;
3. metode discovery;
4. metode simulasi;
5. metode diskusi;
6. metode praktikum;

7. metode studi mandiri;
8. metode bermain peran;
9. metode studi kasus.

Dengan demikian, di dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan mengelola pembelajaran.

Media Yang Digunakan

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media dapat berbentuk guru, alat-alat elektronik, media cetak, media audio, media audiovisual (video), dan lain sebagainya (Pakpahan *et al.*, 2020; Purba *et al.*, 2020; Simarmata *et al.*, 2021)

Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah:

1. ketepatan dengan tujuan pembelajaran;
2. dukungan terhadap isi pelajaran;
3. kemudahan memperoleh media;
4. keterampilan guru dalam menggunakan media;
5. ketersediaan waktu dalam menggunakannya;
6. sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

1. membuat konsep yang abstrak menjadi konkret;
2. melampaui batas indra, waktu, dan ruang;
3. menghasilkan seragaman pengamatan;
4. memberi kesempatan pengguna mengontrol arah maupun kecepatan belajar;
5. membangkitkan keinginan dan motivasi belajar, dan;
6. dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dari yang abstrak sampai yang konkret.

Waktu Tatap Muka

Seorang pendidik harus tahu alokasi waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan pembelajaran dan waktu yang digunakan dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai dengan target yang ingin dicapai.

Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas adalah serangkaian tindakan guru yang ditunjukkan untuk mendorong munculnya tingkah laku peserta didik yang diharapkan dan menghilangkan tingkah laku peserta didik yang tidak diharapkan, menciptakan hubungan interpersonal yang baik dan iklim sosio-emosional yang positif, serta menciptakan dan memelihara organisasi kelas yang produktif dan efektif. Dengan kata lain, pengelolaan kelas adalah usaha guru menciptakan, memelihara, dan mengembangkan iklim belajar yang kondusif.

Sementara itu, Miarso (2004) menyebutkan bahwa komponen atau unsur yang lazim terdapat dalam strategi pembelajaran antara lain adalah:

1. tujuan umum pembelajaran;
2. teknik;
3. pengorganisasian kegiatan pembelajaran;
4. peristiwa pembelajaran;
5. urutan belajar;
6. penilaian;
7. pengelolaan kegiatan belajar/kelas;
8. tempat atau latar, dan;
9. waktu.

Pandangan senada dikemukakan Suparman (2005) yang menyatakan bahwa ada empat komponen utama strategi pembelajaran yaitu:

1. Urutan kegiatan pembelajaran, yaitu urutan kegiatan pendidik dalam menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik.
2. Metode pembelajaran, yaitu cara pendidik mengorganisasikan materi pelajaran dan peserta didik agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan instruksional yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

4. Waktu yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.

5.2.3 Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pada Prinsipnya pembelajaran adalah proses penyampaian informasi atau penambahan kemampuan baru kepada peserta didik. Untuk itu, ketika seorang pendidik berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh peserta didik, maka pada saat yang bersamaan pendidik juga harus memikirkan strategi apa yang tepat untuk diterapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai sangat menentukan strategi apa yang akan digunakan. Seorang pendidik harus benar-benar memahami tujuan pembelajaran sebelum memilih strategi pembelajaran (Mukhamad Murdiono, 2012).

Dalam memilih strategi pembelajaran, yang dapat memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan tidaklah mudah, terdapat banyak faktor yang harus diperhatikan.

Menurut penjelasan Essef dalam Abdul Gafur (2012) ada tiga hal pokok yang perlu diperhatikan dalam pemilihan atau menentukan strategi pembelajaran adalah:

1. Faktor-faktor belajar (learning factors)

Dalam aspek faktor-faktor belajar yang perlu diperhatikan dalam memilih strategi pembelajaran meliputi: rangsangan (stimulans) atau metode penyampaian materi pelajaran, reaksi, jawaban (response) peserta didik terhadap rangsang tersebut, dan umpan balik (feed back) yang diberikan kepada peserta didik untuk memberitahukan tepat tidaknya respons atau jawaban peserta didik. Menurut teori “Stimulus Response” dalam proses belajar mengajar, setiap peserta didik diberi stimulus yang menghendaki jawaban tertentu. Selanjutnya peserta didik mendapatkan umpan balik terhadap benar tidaknya respons tersebut. Stimulus tersebut berupa pengalaman atau kejadian tertentu yang disampaikan kepada peserta didik untuk

merangsang pikiran hingga peserta didik melakukan seperti yang diharapkan.

2. Lingkungan belajar (learning environment)

Adapun untuk aspek lingkungan belajar yang perlu diperhatikan dalam memilih strategi pembelajaran ialah menentukan lingkungan belajar (instructional setting). Tata letak, tata ruang (setting) di sini meliputi ruang kelas, ruang laboratorium, studi independen di pusat sumber belajar, magang, atau kerja praktik.

3. Besar kecilnya kelompok belajar

Sementara dari aspek besar kecilnya kelompok belajar yang perlu diperhatikan dalam pemilihan strategi pembelajaran yaitu bila materi tertentu lebih berhasil dipelajari secara berkelompok, maka strategi yang tepat adalah dengan menggunakan kelompok. Sebaliknya bila suatu materi lebih baik bila dipelajari secara sendiri-sendiri (individual), maka strategi pembelajaran individual (individual learning) akan tepat.

Dalam pembelajaran individual, kendali belajar misalnya waktu belajar (kapan mulai, kapan selesai) ditentukan oleh peserta didik. Hal ini berbeda dengan strategi pembelajaran klasikal di ruang kelas. Dalam pembelajaran secara klasikal, peserta didik tidak mempunyai wewenang untuk menentukan sendiri-sendiri waktu untuk belajar, sebab semua kegiatan sudah dijadwalkan secara pasti. Sementara (Sanjaya dalam Mukhamad Murdiono, 2012) menjelaskan ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan, sebelum menentukan strategi pembelajaran.

Pertimbangan–pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai, perlu diperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pertanyaan–pertanyaan yang dapat diajukan terkait dengan pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:
 - a. Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik?

- b. Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?
 - c. Apakah untuk mencapai tujuan tersebut memerlukan ketrampilan akademis?
 2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran. Bahan atau materi yang dikembangkan dalam pembelajaran dapat berupa fakta, konsep, hukum, dan teori. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat terkait dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:
 - a. Apakah materi pelajaran tersebut berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?
 - b. Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran tersebut memerlukan persyaratan tertentu ataukah tidak?
 - c. Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi tersebut?
 3. Pertimbangan dari sudut peserta didik
Karakteristik peserta didik juga menentukan strategi pembelajaran yang akan dipilih. Peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik dan latar belakang masing-masing. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan sebagai pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a. Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
 - b. Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik?
 - c. Apakah strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
 4. Pertimbangan–pertimbangan lainnya
 - a. Selain ketiga pertimbangan yang telah disebutkan, ada pertimbangan lain yang perlu diperhatikan. Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?

- b. Apakah strategi yang diterapkan dianggap sebagai satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
- c. Apakah strategi itu memiliki nilai afektivitas dan efisiensi?

Pertanyaan-pertanyaan inilah yang nantinya akan menjadi bahan pertimbangan bagi seorang pendidik untuk memilih strategi pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai. Hal ini dikarenakan mencapai tujuan yang berkenaan dengan aspek kognitif tentu akan berbeda dengan tujuan pada aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Adapun pandangan lain terkait dengan pemilihan strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah (2011) bahwa pemilihan strategi pembelajaran hendaknya ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

1. orientasi strategi pada tugas pembelajaran;
2. relevan dengan isi/materi pembelajaran;
3. metode dan teknik yang digunakan difokuskan pada tujuan yang ingin dicapai, dan;
4. media pembelajaran yang digunakan dapat merangsang indera peserta didik secara simultan.

5.2.4 Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Merujuk pada pendapat (Wina Sanjaya dalam Mohamad Syarif Sumantri, 2015) bahwa klasifikasi strategi pembelajaran dibedakan menjadi 7 bagian:

1. Strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa, dengan maksud agar mereka dapat menguasai materi secara optimal. Strategi tersebut disebut dengan pembelajaran langsung. Strategi tersebut juga disebut dengan pembelajaran langsung (direct instruction).
2. Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran secara kritis dan analitis untuk menemukan jawabannya sendiri dari suatu masalah. Proses ini biasanya dilakukan dengan proses tanya jawab antara guru dan siswa.
3. Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah

yang dihadapi secara ilmiah. Ciri utama pembelajaran ini adalah berupa rangkaian aktivitas dan penyelesaian masalah.

4. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir, yaitu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka dapat berpikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri.
5. Strategi pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh (Darsono dalam Mohamad Syarif Sumantri, 2015) ialah suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama dengan selama proses pembelajaran.
6. Strategi pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dapat dipelajari dan dihubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka.
7. Strategi pembelajaran afektif adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada sikap atau nilai bukan kognitif atau keterampilan.

Sementara Abdul Majid (2013) mengklasifikasikan strategi pembelajaran ke dalam 5 bagian, yaitu:

Strategi Pembelajaran Langsung

Strategi ini merupakan strategi yang memiliki kadar berpusat pada guru paling tinggi. Pada strategi ini mencakup beberapa metode, di antaranya: ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktik dan latihan serta demonstrasi. Strategi ini efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.

Hal ini karena strategi ini umumnya dirancang untuk aktivitas belajar yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural (pengetahuan yang berkaitan tentang bagaimana melakukan sesuatu) pengetahuan deklaratif (pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi).

Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap.

Adapun tahapan strategi pembelajaran langsung adalah:

1. Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
Hal ini dilakukan agar dapat menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa termotivasi untuk belajar.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
Dalam menyajikan materi melalui demonstrasi dapat berupa: penyajian materi dalam langkah-langkah kecil sehingga materi dapat dikuasai siswa dalam waktu relatif singkat, pemberian contoh-contoh konsep, peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi atau penjelasan langkah-langkah kerja terhadap tugas, dan menjelaskan ulang hal-hal sulit.
3. Membimbing pelatihan
Bimbingan dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep. Pada fase ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep dan keterampilan.
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
Guru memeriksa atau mengecek kemampuan siswa seperti memberi kuis terkini dan memberi umpan balik seperti membuka diskusi siswa.
5. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep. Pada tahap ini, guru mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari.

Strategi Pembelajaran Tidak Langsung.

Strategi pembelajaran tidak langsung umumnya berpusat pada peserta didik. Pada strategi ini, guru memfasilitasi kegiatan siswa untuk melakukan beberapa kegiatan, di antaranya: pengajuan pertanyaan yang tidak mengarah, yang kemudian memungkinkan muncul ide pada siswa, menangkap inti pembicaraan atau jawaban siswa yang dapat digunakan untuk menolong mereka dalam melihat permasalahan secara lebih teliti, menarik kesimpulan dari diskusi kelas yang mencakup berbagai pertanyaan yang berkembang, pengaitan ide-ide dari siswa serta langkah-langkah pemecahan masalah yang

diambil, menggunakan waktu tunggu untuk memberi kesempatan berpikir pada siswa dan memberi penjelasan.

Adapun strategi yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah:

1. Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan keterlibatan siswa yang tinggi dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis.
2. Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung dan sumber personal.
3. Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuiri.
4. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non cetak dan sumber-sumber manusia.

Strategi pembelajaran interaktif.

Strategi pembelajaran interaktif merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi antara peserta didik. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, pengetahuan guru atau kelompok serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir. Dalam strategi ini dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, pengerjaan tugas kelompok dan kerja sama siswa secara berpasangan.

Adapun tahapan-tahapan dalam strategi ini adalah:

1. Tahap persiapan
Pada tahap ini, guru dan siswa melakukan persiapan untuk mencari latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, apersepsi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
2. Tahap pengetahuan awal
Pada tahap ini, guru mencoba menggali pengetahuan awal siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan topik yang akan dipelajari. Hal

ini bisa dilakukan dengan menyajikan permasalahan yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut.

3. Tahap kegiatan

Pada tahap ini, guru berupaya memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang dimaksud. Hal ini bisa dilakukan melalui demonstrasi, pertanyaan, menampilkan fenomena lewat video atau gambar.

4. Tahap pertanyaan siswa

Setelah melakukan kegiatan eksplorasi melalui tahap kegiatan, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan, untuk kemudian diseleksi oleh guru dan siswa untuk diselesaikan bersama.

5. Tahap penyelidikan

Pada tahap ini, akan terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa atau siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru, untuk kemudian melakukan observasi dan pengamatan. Sementara itu, guru menjadi fasilitator untuk siswa.

6. Tahap pengetahuan akhir

Pada tahap ini, siswa membacakan hasil yang diperolehnya, dan guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Pada tahap ini, guru meminta siswa membandingkan pengetahuan awal mereka dengan pengetahuan akhir.

7. Tahap refleksi

Pada tahap ini, siswa diberi waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri. Tujuan kegiatan ini adalah untuk berpikir tentang apa saja yang baru dipelajari, untuk kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru.

Strategi Pembelajaran Melalui Pengalaman (Experiential)

Strategi ini menggunakan bentuk sekuen induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan pada strategi ini berada pada proses belajar dan bukan hasil belajar. Strategi ini dapat digunakan di dalam dan di luar kelas. Sebagai contoh, metode simulasi yang dapat digunakan di dalam kelas, dan sedangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran umum yang dapat digunakan di luar kelas. Tujuan utama pada strategi ini adalah memberikan pengalaman jangka panjang pada siswa.

Adapun tahapan strategi ini adalah:

1. Pengalaman kongkret
Pada tahap ini, siswa disediakan stimulus untuk melakukan aktivitas, dan aktivitas ini bisa berangkat dari pengalaman yang sudah ada.
2. Refleksi observasi
Pada tahap ini, siswa mengamati aktivitas yang telah dilakukan dengan panca indera ataupun alat peraga. Setelah itu merefleksikan pengalaman mereka. Pada tahap ini, proses refleksi akan terjadi apabila guru mendorong murid untuk mendeskripsikan pengalaman mereka, mengkomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman mereka.
3. Penyusunan konsep abstrak
Pada tahap ini, pembelajar mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperoleh, untuk kemudian disusun konsep baru terkait dengan pengalamannya.
4. Active experimentation
Pada tahap ini, pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji keampuhan konsep/model/ teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya.

Strategi Pembelajaran Mandiri

Strategi ini bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau bagian dari kelompok kecil.

Kelebihan dari strategi ini adalah dapat membentuk pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab, sedangkan kekurangannya adalah pada peserta didik yang kurang dewasa, sulit untuk menjalani strategi pembelajaran mandiri (Abdul Madjid, 2013).

Pada umumnya, penentuan strategi ini meliputi:

1. tujuan belajar, jenis dan jenjangnya;
2. cara penyajian bahan pelajaran;
3. media yang digunakan;
4. biaya yang diperlukan;
5. waktu yang diberikan dan jadwalnya;
6. prosedur kegiatan belajar;
7. instrumen dan prosedur penilai.

Bab 6

Metode Pembelajaran

6.1 Pendahuluan

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru secara bervariasi sesuai luaran yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Muhamad Afandi, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, 2013).

Dalam metode pembelajaran, media pembelajaran membuat peserta didik (siswa/mahasiswa) akan lebih mudah memahami apa yang di terangkan oleh guru maupun dosen dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Ada berbagai macam jenis media, seperti media cetak yaitu; buku, modul, LKS dan juga media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau online (Yamin and Syahrir, 2020).

Metode pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 dapat menentukan kesuksesan pembelajaran. Langkah pemerintah untuk meneruskan kebijakan pendidikan merdeka belajar akan merombak kurikulum Pendidikan dengan

lebih menekankan pada konsep STEAM (Science, Technology, Engineering, the Arts, dan Mathematics), menyelaraskan kurikulum pendidikan nasional dengan kebutuhan industri di masa mendatang (Yamin and Syahrir, 2020) .

Prestasi belajar akan dapat dicapai dengan baik apabila semua faktor mendukung, seperti metode pembelajaran. Metode yang menarik yang dapat menjadi jembatan tercapainya kompetensi pada diri peserta didik. Dengan tercapainya kompetensi yang diharapkan, maka minat dan perhatian peserta didik akan semakin meningkat, yang berujung pada prestasi belajar meningkat (Maesaroh, 1970).

Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara sistematis dalam bentuk konkret berupa langkah-langkah untuk mengefektifkan pelaksanaan suatu pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Iskandarwassid (2011) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan (Thabroni, 2020) .

Sementara itu, Sutikno (2014) berpendapat bahwa pengertian “metode” secara harfiah berarti “cara”, metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif mencapai suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik (Thabroni, 2020).

Perbedaan utama dari model dan metode pembelajaran adalah metode pembelajaran telah memiliki langkah konkret untuk melaksanakannya. Sementara itu model pembelajaran hanya gambaran umum atau kerangka kerjanya saja. Hal tersebut bisanya terjadi karena seseorang yang menulis mengenai model pembelajaran menyertakan contoh langkahnya pula. Sehingga banyak pembaca berasumsi bahwa model juga telah memiliki langkah-langkah konkret, padahal belum (Thabroni, 2020).

Selain itu, terdapat banyak metode pembelajaran dengan nama lain yang sebetulnya masih dapat dipayungi oleh model pembelajaran serupa. Hal itu wajar, karena model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual umum yang bisa jadi masih terkait dengan metode pembelajaran tertentu.

Metode pembelajaran (instruction method) merupakan akumulasi konsep-konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning). Keduanya merupakan perpaduan dalam sistem pembelajaran yang melibatkan siswa, tujuan, materi, fasilitas, prosedur, alat atau media yang digunakan. Arti penting dari metode pembelajaran sangat tergantung dari kemodernan dan konvensional penerapannya (Dewi, 2018).

Beberapa pengertian metode pembelajaran (Thabroni, 2020) menurut ahli:

1. Wina Sanjaya

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016).

1. Abdurrahman Ginting

Metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik (Ginting, 2014).

2. Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya

Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Ahmadi dan Prasetya, 2015).

3. Nur Hamiyah dan Muhammad Jauhar

Metode sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamiyah & Jauhar, 2014).

4. Ridwan Abdullah Sani

Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sani, 2019).

5. Sofan Amri

Metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain (Amri, 2013).

6. Komalasari

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik (Komalasari, 2017).

6.2 Konsep Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan metode pendidikan pribadi yang digunakan oleh individu atau peserta didik untuk memperoleh informasi, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk proses belajar. Metode-metode ini menentukan seberapa baik bagi semua orang untuk belajar (Razan Salah, 2018).



Gambar 6.1: Learning Methods (Razan Salah, 2018)

Metode-metode ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang disengaja atau tidak disengaja, bagaimana individu belajar langsung dari lingkungannya dan beradaptasi dengan lingkungannya dengan memperoleh pengalamannya sendiri. Termasuk juga metode yang digunakan siswa untuk memecahkan setiap masalah yang mereka hadapi.

Discovery Learning

Jenis pembelajaran ini didasarkan pada reorganisasi individu dari informasi dan keterampilan yang diperoleh dan ditemukan dengan sendirinya, dan dibagi menjadi penemuan bimbingan dan penemuan semi-terarah dan bebas. Metode ini mengamati fenomena yang ditemukan, dan mengidentifikasi semua konsep dan prinsip ilmiah yang berkaitan dengannya yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan (Razan Salah, 2018).

Collaborative Learning

Metode pembelajaran ini didasarkan pada membagi peserta didik ke dalam diri mereka sendiri ke dalam bentuk kelompok yang berbeda dalam karakteristik mereka, yaitu kelompok heterogen, untuk mencapai tujuan bersama yang mereka miliki. Serangkaian langkah yang dimulai dari tahap pemahaman dan pemahaman mata pelajaran, dan kemudian pindah ke tahap pembagian peran dan tugas sehingga setiap peserta didik berpartisipasi dalam kinerja tugas tertentu dalam pembelajaran. proses belajar, dan mekanisme kerja sama untuk mencapai tujuan mempelajari keterampilan tertentu atau memperoleh pengetahuan tertentu (Razan Salah, 2018).

Self-learning

Hal ini didasarkan pada kemandirian dalam proses belajar, dapat mempelajari keterampilan, dan memperoleh pengetahuan atau fakta dengan sengaja mengamati sesuatu dan perolehan pengalaman seperti belajar mandiri (Razan Salah, 2018).

6.2.1 Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional

Secara umum metode pembelajaran modern dan konvensional yang diterapkan di Indonesia menggunakan metode pembelajaran individual dengan modul, metode pembelajaran kooperatif, metode pembelajaran secara berpasangan, metode pembelajaran bersama teman sekelas, metode *brainstorming*, metode seminar Socrates, metode pembelajaran induktif, metode permainan, metode

instrumen, metode peta pikiran dan metode penyelesaian masalah (Dewi, 2018).

Metode pembelajaran modern dan konvensional merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Variasi metode pembelajaran sangat banyak yang bisa dikembangkan dan diperkenalkan secara umum kepada siswa yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Dewi, 2018).

Metode pembelajaran menurut Gagne (2015) ada enam metode pembelajaran modern dan konvensional yakni tutorial, ceramah, resistensi, diskusi, kegiatan laboratorium, pekerjaan umum, metode-metode tersebut perlu diakumulasi dengan metode-metode yang proporsional dan urgen yang berorientasi modern dan konvensional (Dewi, 2018).

Atas teori ini, lahirah metode belajar sebagai motivasi dalam diri manusia untuk mencapai keberhasilan atas pembelajaran yang bersifat kejelasan, urgensi, pendalaman dan pengembangan. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teori pembelajaran menurut Molenda (2014) bahwa cara atau teknik belajar yang efisien, efektif dan berkualitas dalam menghasilkan hasil belajar.

Jenis metode pembelajaran yang digunakan dalam belajar sangat tergantung pada tuntutan kebutuhan, keinginan, harapan dan aktivitas belajar yang dapat dilakukan secara tutorial, ceramah, resistensi, diskusi, kegiatan laboratorium dan pekerjaan rumah. Cara-cara ini merupakan metode yang modern dan konvensional bila dipadukan dan diramu menjadi sumber kreativitas dan produktivitas belajar yang menghasilkan kemodernan dan konvensional dari metode-metode yang ada.

Metode modern dalam pembelajaran adalah menggunakan cara-cara yang inovatif dengan berbagai kombinasi yang komparatif untuk menghasilkan cara belajar yang taktis, teknis dan praktis dalam mengaplikasikan, mengapresiasi dan menginterpretasikan. Metode konvensional dalam pembelajaran adalah metode yang digunakan berdasarkan kecenderungan yang menjadikan guru dan siswa tidak pasif selalu belajar, berpikir dan inovatif.

Wortham (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran modern dan konvensional akan melahirkan pembelajaran metode yang taktis, teknis dan

praktis berupa metode ekspiratori, metode demonstrasi, metode diskusi panel dan debat, metode bermain peran dan metode simulasi. Metode modern dan konvensional ini diarahkan untuk menjadi metode yang efektif, efisien dan berkualitas dalam pembelajaran dunia Pendidikan (Dewi, 2018).

6.2.2 Model Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran memiliki beberapa jenis atau model dengan cara penyampaian dan bentuk yang tidak sama. Di setiap jenisnya memiliki kekurangan dan kelebihan pada masing-masing model. Sehingga seorang pengajar setidaknya mengetahui berbagai model pembelajaran agar bisa menyesuaikan metode yang cocok dengan keadaan murid (Saddoen, 2018).

Berikut metode pembelajaran dan model pembelajaran (Saddoen, 2018) yang paling efektif:

Metode Ceramah

Ceramah adalah metodologi pembelajaran yang penyampaian informasi pembelajaran kepada murid dilakukan dengan cara lisan. Metode ini sangat cocok diterapkan di tempat dengan jumlah pendengar dengan yang cukup besar. Metode ceramah bisa aplikasikan di dalam kelas atau di dalam gedung dengan jumlah murid yang cukup banyak. Dengan menggunakan metode ini, seorang pengajar akan lebih mudah menjelaskan materi-materinya. Salah tujuannya adalah bisa membantu murid untuk belajar tanpa harus memiliki buku pembelajaran.

Dengan Menggunakan metode ini maka suasana kelas akan lebih kondusif dan tenang. Seorang pengajar lebih memiliki porsi besar dalam mengatur kegiatan kelas dan setiap murid memiliki kegiatan yang sama. Efisiensi waktu dan tenaga juga cukup baik. Salah satunya adalah setiap murid dapat dengan cepat dan mudah menerima informasi yang disampaikan guru. Sehingga pelajaran dapat berjalan dengan efektif dan lancar.

Selain itu, metode ceramah juga bisa bermanfaat untuk membiasakan murid untuk memaksimalkan pendengarannya dalam mendapatkan suatu informasi. Metode ini sangat tepat digunakan untuk murid yang memiliki kecerdasan yang bagus. Hal tersebut karena ketika seorang murid menerima informasi bisa lebih mudah dalam memahaminya.

Selain terdapat keunggulan yang baik, metode ceramah ini juga memiliki beberapa kelemahan. Dalam menggunakan metode ini maka kondisi kelas

akan dipegang dan di atasi sepenuhnya oleh guru. Bahkan guru juga menjadi kurang tahu perkembangan anak didiknya secara pasti.

Dengan menggunakan metode ceramah ini proses timbal balik dan pemahaman seorang anak akan berbeda. Bahkan lebih parahnya anak tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik (Saddoen, 2018).

Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan sebuah metode pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan suatu masalah yang dilakukan oleh beberapa orang. Metode yang satu ini sangat cocok diterapkan pada kelompok yang berjumlah tidak terlalu banyak. Metode diskusi juga memiliki beberapa jenis diskusi. Setiap jenis diskusi tersebut memiliki keunggulan masing-masing (Saddoen, 2018).

Berikut ini macam-macam diskusi menurut jenis penyampaiannya:

1. Diskusi Formal

Diskusi formal dapat ditemukan di berbagai lembaga. Misalnya saja di pemerintah dan semi pemerintah. Dalam diskusi yang satu ini dibutuhkan adanya ketua sebagai pengatur jalannya diskusi. Serta seorang penulis atau notulen untuk mencatat setiap apa yang terjadi di dalam proses diskusi. Karena metode ini dilakukan secara formal maka setiap tindakan dalam diskusi ini harus mendapatkan izin dari moderator. Hal tersebut perlu dilakukan agar keadaan tetap kondusif dan proses diskusi bisa berjalan dengan baik.

2. Diskusi non-Formal

Dalam diskusi non-formal aturan tidak seketat seperti yang ada pada jenis diskusi formal. Karena, diskusi ini tidak bersifat formal atau resmi. Contoh yang paling sederhana dalam diskusi non formal ini adalah diskusi yang berlangsung di dalam keluarga. Setiap anggota keluarga mempunyai hak untuk berbicara sesuai kapasitasnya. Perlu diingat bahwa dalam diskusi non formal tidak harus ada moderator ataupun notulen acara.

3. Diskusi Panel

Metode diskusi panel terdapat dua jenis anggota diskusi, yaitu anggota aktif dan tidak aktif. Bagi anggota aktif mereka akan ikut terlibat di dalam forum diskusi. Sebaliknya anggota yang tidak aktif, mereka tidak akan melibatkan diri di dalam diskusi lebih sederhananya hanya sekedar menjadi pendengar.

4. Diskusi Simposium

Metode diskusi simposium hampir mirip dengan diskusi formal, hanya saja diskusi ini dalam penyampaian pendapat dilakukan oleh beberapa orang penasaran. Setiap anggota akan menyampaikan ke depan banyak orang secara bergantian. Ciri yang melekat pada diskusi ini adalah tidak mencari kebenaran untuk suatu masalah, Namun hanya sebagai sarana menyampaikan pendapat saja.

5. Lecture Discussion

Metode diskusi ini tidak jauh beda dengan diskusi ceramah. Dalam praktiknya diskusi ini bertujuan untuk mendiskusikan suatu permasalahan. Misalnya saja seorang guru memberikan masalah kepada beberapa kelompok muridnya untuk didiskusikan. Kemudian guru memberikan sedikit pengarahan untuk memecahkannya. Setiap kelompok akan mendiskusikannya dengan anggota kelompoknya dan hasil diskusi dilaporkan kepada guru (Saddoen, 2018).

Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode yang dalam menyampaikan suatu informasi dilakukan melalui interaksi antara guru dan murid. Metode yang satu ini adalah suatu cara untuk menyampaikan pelajaran sekolah dengan cara seorang guru memberikan pertanyaan kepada muridnya. Selain itu, metode ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman murid terhadap materi-materi yang disampaikan oleh guru.

Metode tanya jawab ini berisi interaksi antara guru dan murid. kedua belah pihak harus sama-sama aktif dalam proses jalannya pembelajaran. Setiap murid juga dituntut aktif tanpa menunggu dari guru memberikan pertanyaan (Saddoen, 2018).

Metode Ceramah Plus

Metode ceramah plus adalah perkembangan dari metode ceramah yang sudah dijelaskan diatas tadi. Pengertian metode ceramah plus ini adalah sistem pembelajaran yang menggunakan lisan serta dikombinasikan dengan metode yang lain.

Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode dengan menggunakan benda, alat, ataupun bahan-bahan informasi yang dapat memberikan gambaran yang nyata. Selain itu, untuk memperjelas informasi juga bisa dengan bentuk praktikum mengenai materi yang disampaikan. Penggunaan benda atau alat bisa memudahkan setiap murid memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Dengan menggunakan metode demonstrasi ini, setiap murid dapat dengan mudah memahami materi dengan cara menghafal apa yang telah disampaikan oleh guru. Serta dapat memperjelas materi yang rumit menjadi lebih mudah untuk dipahami. Sebagai bukti mengenai teori atau materi yang disampaikan melalui lisan dengan jelas.

Metode ini berjalan tidak kondusif apabila dilakukan dengan jumlah murid yang terlalu banyak. Pastinya setiap murid akan berebut tempat untuk melihat benda yang dijadikan demonstrasi. Menggunakan metode ini namun seorang guru tidak menguasai materinya dengan baik bisa menyebabkan masalah (Saddoen, 2018).

Metode Latihan (Drill)

Metode latihan atau drill adalah metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran atau informasi melalui bentuk latihan-latihan. Metode latihan mendidik murid ini berfungsi untuk melatih keterampilan fisik serta mental. Salah satu tujuannya adalah untuk melatih mental setiap murid untuk terbiasa dalam hal-hal tertentu. Sedangkan latihan adalah teknik mendidik murid agar memiliki dan mengembangkan keterampilan.

Jenis latihan yang digunakan berbeda dengan latihan sebelumnya. Situasi yang berbeda bisa jadi memberikan kondisi respons yang berbeda pula. Untuk mengetahui tujuan dari adanya latihan, perlu dikaitkan dengan nilai latihan serta keseluruhan pelajaran di sekolah. Manfaatnya adalah untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh latihan terhadap hasil proses belajar mengajar. Metode ini sangat berkaitan dengan pembentukan kecerdasan motorik anak seperti

kecerdasan dalam menyelesaikan permasalahan pada situasi dan kondisi tertentu (Saddoen, 2018).

Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan tugas pada setiap murid. Tugas yang diberikan guru adalah untuk merancang sebuah proyek yang nantinya akan diteliti sebagai obyek kajian murid. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memancing para murid supaya bisa menciptakan suatu hal baru.

Metode perancangan ini adalah untuk mengajarkan kepada murid agar membuka cakrawala berpikir yang lebih luas. Dengan sudut pandang yang baru, murid akan lebih mudah dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dari sini murid akan belajar dalam mengaplikasikan setiap keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang terpadu sampai menjadi kebiasaan. Hal tersebut dilakukan agar setiap pengetahuan yang dimiliki murid dapat bermanfaat untuk kehidupan (Saddoen, 2018).

Metode Percobaan

Metode percobaan adalah jenis metode pembelajaran dengan bentuk memberikan kesempatan kepada murid untuk mengerjakan suatu percobaan. Metode percobaan ini bisa dilakukan perorangan atau kelompok. Untuk mengerjakannya pun juga dibutuhkan beberapa kali dengan menggunakan alat dan tempat yang dikhususkan.

Misalnya saja melakukan percobaan di dalam laboratorium kimia. Dalam mengerjakan metode ini, setiap murid mengerjakan percobaan dengan beberapa proses. Seperti penyiapan bahan dan alat, percobaan, pengamatan dan pencatatan hasil dari percobaan. Kemudian hasil akhirnya akan diserahkan kepada guru.

Tujuan dari pelaksanaan metode percobaan adalah agar setiap murid secara mandiri berusaha untuk mencari solusi permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan adanya metode ini juga bermanfaat agar murid terbiasa berpikir secara kritis, sistematis dan ilmiah (Saddoen, 2018).

Metode Pembelajaran Jigsaw

Metode pembelajaran Jigsaw adalah cara pembelajaran secara berkelompok. Caranya dengan membagi setiap anggota kelompok untuk mampu menguasai salah satu dari bagian materi yang telah disampaikan guru. Setelah setiap

anggota menguasai materi bagiannya, selanjutnya mereka saling mengajarkan materi kepada keanggotaan kelompok yang lain. Sehingga seluruh kelompok mampu memahami keseluruhan materi yang sebelumnya dibagi-bagi tersebut (Saddoen, 2018).

Metode Mengajar Beregu

Metode pembelajaran ini dilakukan dengan guru yang berjumlah lebih dari satu. Nah setiap guru nantinya akan mendapat tugas sendiri-sendiri yang telah dibagikan oleh satu koordinator. Bentuk dari metode ini ada dua macam, yaitu tulis dan lisan. Bila memperoleh lisan, setiap guru soal kemudian dikombinasikan dengan soal dari seluruh guru. Sedangkan ketika dalam bentuk lisan setiap murid akan ditanya langsung oleh beberapa guru penguji (Saddoen, 2018).

Contextual Teaching and Learning (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah model pembelajaran dengan tahapan menyesuaikan keadaan agar murid bisa tertarik untuk belajar kembali. Setiap guru dapat mengadakan sesi tanya jawab yang ringan kepada muridnya. Sesi Tanya jawab yaitu mengenai materi yang akan dijelaskan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilakukan supaya semangat para murid kembali muncul untuk mempelajari materi tersebut (Saddoen, 2018).

Bab 7

Media Pembelajaran

7.1 Pendahuluan

Pembelajaran dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga terjadi perubahan perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dalam pembelajaran, terdapat komponen yang harus ada, seperti guru, peserta didik, media pembelajaran, dan metode atau strategi. Namun, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan dan saling menunjang agar pembelajaran dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Dalam pembelajaran di kelas, terjadi proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa untuk bertukar pikiran, ide dan gagasan tentang materi yang diajarkan. Namun dalam kenyataannya, sering proses komunikasi tidak berjalan dengan efektif, karena ketidaksiapan peserta didik menerima pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yang harus diperhatikan untuk keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.

Kedua aspek ini saling berkaitan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai karena ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis

tugas dan respons yang diharapkan yang harus dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan termasuk memperhatikan karakteristik siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik, waktu, tenaga, dan daya indera sehingga menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan (Purba, Rofiki, *et al.*, 2020; Kholifah, 2021)

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis yang dilakukan guru untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dipilih guru harus dikuasai dengan baik, berdaya guna dan berhasil guna (Purba, Tamrin, *et al.*, 2020; Widyastuti *et al.*, 2020)

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien serta terjalinnya hubungan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik, karena dapat berperan untuk mengatasi kebosanan peserta didik ketika belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat membelajarkan siswa dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

7.2 Konsep dan Pentingnya Media Pembelajaran

Kata media dalam bahasa latin disebut *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013). Prastati dan Irawan (2005) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Trianto (2009) mengatakan media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, yaitu materi pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai sehingga terjadinya proses belajar.

Wilkinson (1980) mengartikan media sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dinyatakan media merupakan sebuah alat yang diciptakan untuk menyalurkan pesan atau digunakan untuk menyampaikan pesan atau sebagai perantara saluran komunikasi antara pemberi pesan dengan yang menerima pesan dengan tujuan merangsang minat seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan, pikiran, keterampilan dan sikap yang baru sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau untuk membelajarkan peserta didik atau upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dengan demikian, esensi dari pembelajaran adalah pendampingan dalam belajar yang dilakukan pendidik kepada peserta didiknya. Sutikno (2009) mengatakan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Wibawanto (2017) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari aktivitas mengajar, yaitu guru menyampaikan pengetahuan serta menciptakan jalinan komunikasi yang baik antara peserta didik dengan guru dan aktivitas belajar, yaitu merupakan kegiatan peserta didik memperoleh pengetahuan. Pembelajaran merupakan kegiatan pencerahan yang dilakukan guru membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran dan bahan pembelajaran yang diberikan (Mansyur, 2020).

Di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Pembelajaran tidaklah bersifat statis tetapi harus fleksibel yang berkembang dan mengikuti tuntutan pendidikan dan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melekat dalam pengembangan sumber daya manusia (Simarmata, dkk, 2021).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dinyatakan pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang bersifat dinamis untuk mencapai hasil belajar berupa perubahan tingkah laku di bawah bimbingan, arahan dan motivasi guru. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang guru untuk terjadinya aktivitas dan interaksi yang baik antara dua komponen, yaitu guru dan peserta didik agar proses kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk memperjelas materi pelajaran dan merangsang peserta didik untuk dapat memahaminya. Munadi (2008) mengatakan media pembelajaran sebagai alat yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, yaitu penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Basri, Waspodo, dan Sumarni (2013) mengatakan media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran maka akan dapat menimbulkan kebosanan bagi peserta didik, sehingga hasil pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Tafonao (2018) menyatakan ketika guru melakukan proses pembelajaran, tidak menggunakan media pembelajaran, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah:

1. mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton, dan peserta didik merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik;
2. peserta didik sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran;
3. peserta didik susah menangkap penjelasan dari guru;
4. peserta didik merasa bosan dengan materi tersebut;
5. peserta didik susah berpikir.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan membantu memperjelas materi pelajaran yang diberikan sehingga peserta didik dapat memahami dan berdampak pada hasil yang ingin dicapai. Artinya, peranan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat berkaitan erat dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Susilana dan Riyana (2007) menyimpulkan keterkaitan antara media dengan pembelajaran, sebagai berikut:

1. media pembelajaran merupakan wadah dari pesan;
2. materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan;
3. tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dinyatakan media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan merangsang pikiran pembelajar agar mendorong terjadinya proses belajar (Miarso, 2004). Artinya, media pembelajaran sebagai seperangkat alat bantu untuk menyampaikan pesan informasi yang berupa materi pelajaran secara efektif sehingga mampu merangsang pikiran pembelajar untuk belajar secara aktif dan memahami materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Asnawir dan Usman (2002) mengatakan bahwa pentingnya menggunakan media pembelajaran sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu bila dibutuhkan. Pernyataan ini mengisyaratkan bahwa media pembelajaran merupakan pendukung tercapainya pembelajaran di kelas, sehingga akan memberikan dampak untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Hamalik, 1986).

Lebih lanjut, Depdiknas (2006) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan di kelas, memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga peserta didik akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar. Artinya, terjadinya proses belajar mengajar yang bermakna dan memberikan dampak positif pada hasil belajar tidak terlepas dari peran media pembelajaran (Purba, dkk, 2020).

Lebih lanjut, Sadiman (2010) menyatakan penetapan suatu media harus sesuai dengan komponen-komponen dalam perencanaan pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan untuk peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dan memperlancar proses belajar mengajar serta merangsang siswa dalam belajar.

7.3 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, pada awalnya guru harus dapat mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didiknya, meliputi motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya (Sartika *et al.*, 2022). Kesiapan guru mengenal karakteristik siswa, merupakan modal utama dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran (Abi Hamid *et al.*, 2020; Ramadhani *et al.*, 2020) Tujuan media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, sehingga akan mempermudah proses pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Ayuningtyas (2011) menyatakan bahwa tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Achsin (1986) menyatakan tujuan media pembelajaran, yaitu:

1. untuk memudahkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna;
2. untuk mempermudah bagi guru dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik;
3. untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru;
4. untuk mendorong keinginan peserta didik dapat mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru;
5. untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antara peserta didik terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Situmorang (2009) menambahkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi

pelajaran kepada peserta didik agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada peserta didiknya.

Secara rinci dijelaskan, media pembelajaran bertujuan untuk:

1. memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar;
2. menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi;
3. menciptakan situasi belajar agar tidak mudah dilupakan oleh peserta didik;
4. untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif;
5. untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan pernyataan tersebut, mengisyaratkan bahwa media pembelajaran akan memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, keterampilan dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap senang untuk belajar, membantu konsentrasi peserta didik, memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi belajar mengajar.

Media pembelajaran akan bermanfaat dalam proses pembelajaran apabila guru secara kreatif dapat menggunakan media tersebut dengan baik. Artinya, media pembelajaran akan bermanfaat bila media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu mengajar dapat memengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Arsyad (2005) menyatakan ada 4 (empat) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi antara siswa dan lingkungannya, dan membelajarkan siswa sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya, serta terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Lebih lanjut, *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994) menjelaskan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

1. meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, untuk mengurangi verbalisme;
2. memperbesar perhatian siswa;
3. meletakkan dasar-dasar untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih mantap;
4. memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
5. menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup;
6. membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
7. memberikan pengalaman dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sudjana dan Rivai (2005) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, bila guru mengajar setiap jam pelajaran.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran. Guru harus mampu memilih media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dengan memperhatikan kemampuan peserta didiknya, karena media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan guna meningkatkan kegiatan akademik peserta didik.

Kemp dan Dayton (1985) menyampaikan hasil penelitian tentang media pembelajaran, yang menemukan bahwa media pembelajaran memberikan dampak positif dan merupakan bagian integral dari pembelajaran di kelas, yaitu:

1. penyampaian pelajaran tidak kaku;
2. pembelajaran biasanya lebih menarik;
3. pembelajaran menjadi lebih interaktif karena adanya partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan;
4. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena hanya mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkan dapat diserap siswa lebih besar;
5. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas;
6. pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja;
7. sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, dan;
8. peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

7.4 Peranan dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran haruslah dipersiapkan guru dalam proses belajar mengajar guna mempermudah proses pembelajaran. Peranan media dalam pengajaran sangat menolong dan mendukung proses belajar mengajar di kelas, dan alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran (Limbong dan Simarmata, 2020; Simarmata *et al.*, 2020)

Oleh karena itu, guru harus wajib mempersiapkan segala sesuatu termasuk media yang akan digunakan agar guru dapat tampil di hadapan anak didik dengan seluruh kepribadiannya dan rasa percaya diri dalam memerankan pembelajaran yang bermutu dan menyenangkan.

Tafonao (2018) menyatakan ada 3 (tiga) peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap materi pelajaran dengan baik, karena media pembelajaran merupakan sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
2. Membangkitkan keinginan dan minat peserta didik untuk belajar sehingga membawa pengaruh positif dan memperlancar interaksi antara peserta didik dengan guru.
3. Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

Sedangkan, Sudjana (1995) menyatakan peranan media pembelajaran, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi proses belajar mengajar di kelas sehingga harus dikembangkan guru.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bersifat integral antara tujuan dan isi materi pelajaran.

4. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Penggunaan media dalam proses pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar, menangkap penjelasan sehingga membantu peserta didik.
6. Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu proses belajar mengajar.

Menurut Umar (2017) peranan media pembelajaran, antara lain:

1. Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna.
3. Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatiannya dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru.
4. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat.
5. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan peserta didik.

Berdasar uraian di atas dapat dinyatakan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian materi yang diberikan oleh guru, mengatasi sifat pasif peserta didik dan menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran dapat juga berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas, dapat mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, dan dapat memberikan berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik.

Fungsi media dalam pembelajaran untuk memperjelas atau memvisualisasikan materi pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik bila guru hanya

menggunakan ucapan verbal. Media pembelajaran berfungsi sebagai teknologi yang membawa pesan yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Schramm, 1985).

Lebih lanjut, Umar (2013) menyatakan fungsi media pelajaran, yaitu:

1. untuk membantu memudahkan belajar peserta didik dan memudahkan pengajaran bagi guru;
2. memberikan pengalaman yang nyata (dari abstrak menjadi konkret);
3. menarik perhatian peserta didik;
4. pembelajaran tidak membosankan;
5. semua indera peserta didik dapat aktif, dan;
6. dapat membangkitkan dunia teori dengan realitasnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dinyatakan fungsi media pembelajaran untuk menciptakan interaksi langsung dan tak langsung antara guru, media dan peserta didik sehingga dapat membantu mengatasi berbagai hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan, Yohana (2011) menyatakan bahwa ada 2 (dua) fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Analisis fungsi yang didasarkan pada media, yang meliputi:
 - a. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.
 - b. Fungsi semantik artinya kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik (tidak verbalistik).
 - c. Fungsi manipulatif, yang didasarkan pada ciri-ciri yang dimilikinya, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan mengatasi keterbatasan indrawi.
2. Analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (peserta didik), yaitu:
 - a. Fungsi psikologis, meliputi:
 - fungsi atensi, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian;

- fungsi afektif, yaitu fungsi ini dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu;
 - fungsi kognitif, yaitu semakin banyak peserta didik dihadapkan kepada objek-objek akan semakin banyak pikiran dan gagasan yang dimilikinya;
 - fungsi imajinatif, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik;
 - fungsi motivasi, artinya mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- b. Fungsi sosio-kultural, yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi pembelajaran.

Nurseto (2011) menyatakan bahwa ada 5 (lima) fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media berfungsi sebagai sarana alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media adalah salah satu unsur yang saling terkait dengan unsur lainnya dalam rangka terciptanya situasi belajar mengajar yang sesuai harapan.
3. Media berfungsi untuk mempercepat aktivitas pembelajaran.
4. Media berfungsi untuk menaikkan kualitas proses pembelajaran.
5. Media berfungsi untuk menjadikan kenyataan yang abstrak sehingga dapat menurunkan terjadinya penyakit verbalisme.

7.5 Ciri-Ciri dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Keberhasilan guru dalam menentukan hasil belajar sangat ditentukan pemilihan metode yang tepat dan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus dapat mengenal ciri-ciri media pembelajaran yang cocok dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru harus menyadari bahwa dalam proses pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan (Mulyasa, 2013).

Sari dan Supranoto (2017) menyatakan ada 3 (tiga) ciri-ciri media pembelajaran sebagai petunjuk mengapa media pembelajaran digunakan, yaitu:

1. Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan mengonstruksikan suatu objek.
2. Ciri manipulatif (*manipulative property*), yaitu transformasi suatu peristiwa atau objek karena media mempunyai ciri manipulatif.
3. Ciri distributif (*distributive property*), yaitu media memungkinkan suatu objek ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian tersebut.

Hamalik (1994) menyatakan bahwa ciri-ciri dari media pembelajaran, adalah:

1. Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera.
2. Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
3. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pembelajaran antara guru dan siswa.
4. Media pembelajaran adalah alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.

5. Media pembelajaran merupakan suatu perantara (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.
6. Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.
7. Media pembelajaran adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Lebih lanjut, Hasibuan (2016) menyatakan bahwa ciri-ciri yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang berbeda-beda sesuai dengan penggunaannya. Masing-masing media memiliki bentuk, kelebihan dan kekurangannya sehingga guru harus mampu

menyesuaikan dengan materi pelajaran terhadap pemilihan jenis media (Simarmata dan Mujiarto, 2019; Iskandar *et al.*, 2020)

Menurut Arsyad (2013), berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis kelompok media pembelajaran, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis, yang meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.
2. Media hasil teknologi audio visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprocessor, yaitu informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Media ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan jumlah *Random Access Memory* yang besar, harddisk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi.

Sedangkan, Widyastuti (2017) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan atas 4 (empat) bagian, yaitu:

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti media cetak, yaitu buku, peta, jurnal, dan sebagainya.
2. Media audio, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, seperti tape recorder dan radio.

3. Media audio visual, yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran, seperti film, video, dan sebagainya.
4. Multimedia, yaitu melibatkan beberapa jenis media dan peralatan yang secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

7.6 Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk menggunakan media pembelajaran, guru harus mampu memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil yang baik. Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar peserta didik jika guru tidak dapat menggunakan media tersebut dengan baik.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar mengingat beraneka ragamnya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya guru harus mempertimbangkan media yang akan digunakan sesuai dengan prinsip dari pemakaian media tersebut.

Jailani dan Hamid (2016) menyatakan prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Ketersediaan sumber tempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
2. Untuk membeli atau memproduksi sendiri telah tersedia dana dan tenaga.

3. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, dapat digunakan dimana saja dan kapan pun serta mudah dibawa.
4. Efektivitas dari efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, walaupun mahal namun mungkin lebih murah dibandingkan media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali saja.

Sudjana (1991) mengatakan bahwa prinsip-prinsip dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Menentukan jenis media dengan tepat; artinya guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.
3. Menyajikan media dengan tepat artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi yang bagaimana serta waktu mengajar karena tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.

Yohana (2011) menyatakan dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan berdasarkan kriteria, yaitu:

1. Karakteristik peserta didik, yaitu meliputi kemampuan, latar belakang, serta kepribadian peserta didik.
2. Tujuan belajar, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep, keterampilan dan pembentukan sikap.
3. Sifat bahan ajar, yaitu setiap kategori pembelajaran menuntut aktivitas atau perilaku yang berbeda sehingga memengaruhi pemilihan media dan teknik pemanfaatannya.

4. Pengadaan media, yaitu aspek teknis yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media adalah kemampuan, biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas atau peralatan pendukung.
5. Sifat pemanfaatan media, yaitu guru harus mengetahui potensi media, sehingga guru harus mengetahui ciri-ciri dan jenis masing-masing media.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dinyatakan dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan maka guru harus mempertimbangkan kecocokan media dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang akan disajikan.

Artinya, harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar, seperti untuk belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri sehingga media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat memperlancar proses belajar-mengajar.

Bab 8

Model-Model Pembelajaran

8.1 Pendahuluan

Kita sering mendengarkan istilah model pembelajaran. Khususnya bila kita bergerak di dunia pendidikan. Apakah sebenarnya yang dimaksud dengan model pembelajaran itu? Sebenarnya yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang berisikan konsep pendekatan pengajaran yang akan digunakan yang berisikan tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, tempat atau lokasi pembelajaran, dan pengelolaan kelas yang digunakan. Sering juga disebut dengan suatu prosedur sistematis pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diuraikan dalam kurikulum. Dengan demikian, suatu model pembelajaran itu merupakan suatu pola atau bingkai untuk melaksanakan proses pembelajaran yang tersusun dalam satu bentuk persiapan mengajar.

Persiapan mengajar itu sendiri merupakan suatu kewajiban yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai proses pengajarannya. Persiapan mengajar itu mencakup persiapan rencana persiapan pengajaran (RPP), media dan alat yang diperlukan, serta bahan-bahan evaluasi. Tanpa persiapan mengajar yang baik, tentunya akan mengganggu proses belajar mengajar seorang guru di ruang kelas. Dan hal itu tentunya akan merugikan perkembangan belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus

mempersiapkan rencana pengajarannya dengan baik (Widayanti and Muaddab, 2012).

Persiapan mengajar yang baik harus selaras dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Salah satu tujuan pendidikan ialah terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya oleh tenaga pendidik. Perubahan perilaku itu disebut juga dengan hasil belajar. Dan hasil belajar itu diukur dengan menggunakan alat ukur yang disebut dengan evaluasi belajar atau testing. Hasil evaluasi ini nantinya akan digunakan untuk mengetahui sudah sejauh mana taraf pencapaian belajar siswa, dalam hal ini perubahan tingkah laku tersebut. Hasil evaluasi ini juga sering digunakan oleh tenaga pendidik untuk mengetahui keefektifan rencana pengajaran yang telah disusun sebelumnya (Purwanto, 2019). Untuk itu seorang guru harus memperhatikan dengan seksama rencana pengajaran yang akan digunakannya selama proses pembelajaran berlangsung.

8.2 Definisi-definisi dan Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran itu merupakan suatu kerangka kerja pelaksanaan pembelajaran yang teratur (sistematis) yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Thabroni, 2021). Dari keterangan ini dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran itu berhubungan dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya oleh satuan kurikulum.

Octavia dalam tulisannya (Octavia, 2020a) memberikan beberapa definisi model pembelajaran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran itu sebagai kerangka konseptual yang berisikan suatu prosedur sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui suatu aktivitas belajar mengajar.
2. Model pembelajaran sebagai pedoman dalam pembelajaran di ruang kelas. Dalam hal ini ia menekankan bahwa di dalam pedoman tersebut telah tercakup proses pendekatan seperti tujuan-tujuan

pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan yang menyokong pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

3. Model pembelajaran sebagai suatu prosedur atau pola sistematis yang menjadi pedoman pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada definisi ini prosedur atau pola yang dimaksud telah mencakupi strategi, teknik, metode, bahan, dan media serta alat yang akan dipergunakan.
4. Model pembelajaran sebagai suatu pengorganisasian kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Konotasi pembelajaran memiliki makna pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam suatu persiapan pengajaran yang sistematis dengan pelaksanaan yang menyenangkan bagi siswa, mudah dipahami, dan dalam urutan yang jelas.

Dari definisi-definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran itu merupakan suatu kerangka konseptual pembelajaran yang disusun dengan sistematis yang menjadi pedoman dalam kegiatan belajar mengajar yang berisi langkah-langkah pembelajaran, strategi, teknik, metode, bahan, serta alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam bukunya yang lain (Octavia, 2020b), ia juga memberikan beberapa ciri model pembelajaran yang baik berdasarkan definisi-definisi yang telah ia berikan.

Adapun ciri-ciri tersebut adalah:

1. Model pembelajaran itu harus memiliki prosedur sistematis yang baik.
2. Model pembelajaran yang baik harus memiliki capaian atau hasil pembelajaran yang jelas dan khusus. Dalam hal ini siswa harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, baik hasil belajar dalam bentuk evaluasi maupun dalam bentuk unjuk kerja.
3. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana lingkungan pembelajaran secara khusus. Penetapan lingkungan ini sudah barang tentu dijelaskan

dengan rinci, misalnya di ruang kelas, di ruang perpustakaan, di ruang laboratorium, atau di lingkungan halaman sekolah.

4. Model pembelajaran yang baik memiliki alat evaluasi yang baik sebagai wujud dari keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar itu dapat bersifat kognitif, unjuk kerja, atau perilaku sesuai dengan apa yang tertera dalam tujuan pembelajaran.
5. Model pembelajaran itu sanggup membawa siswa untuk berinteraksi dan bereaksi dengan lingkungannya. Suatu pembelajaran itu harus sanggup mengubah perilaku siswa untuk melakukan hal-hal yang baik terhadap lingkungannya. Misalnya siswa harus sanggup menjaga lingkungan kehidupan dengan baik, berinteraksi dengan komunitas yang ada di sekitarnya dengan baik, dan menjadi orang yang taat kepada ajaran agamanya dan kehidupan bernegara.

Sementara itu Sundari dalam tulisannya (Sundari, 2015) juga memberikan beberapa definisi tentang model pembelajaran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran sebagai suatu strategi yang dipersiapkan guru untuk memotivasi siswa belajar dengan baik, mengembangkan sikap belajar, berpikir kritis, agar memiliki keterampilan sosial dan peningkatan pencapaian ke arah yang lebih baik. Pada definisi ini model pembelajaran digambarkan sebagai suatu strategi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa agar target pencapaian belajar meningkat.
2. Model pembelajaran sebagai seperangkat materi dan prosedur pembelajaran yang didasarkan pada teori-teori pembelajaran yang baku untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi pada model ini, model pembelajaran itu berhubungan dengan teori-teori yang sudah biasa dipergunakan di dunia pendidikan, seperti teori prinsip pembelajaran, teori psikologi pendidikan, teori sosiologi, teori analisis sistem pembelajaran dan teori-teori pembelajaran lainnya.
3. Model pembelajaran sebagai suatu gambaran yang sistematis dari keseluruhan pembelajaran yang kompleks yang berisikan berbagai teknik dan prosedur pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Kompleksitas di sini berhubungan dengan metode, teknik, dan prosedur pengajaran.

4. Model pembelajaran sebagai suatu strategi pengajaran yang berlandaskan pada penemuan-penemuan hasil penelitian pendidikan yang rasional yang terdiri atas langkah-langkah pengajaran untuk mengembangkan suasana pembelajaran.
5. Model pembelajaran sebagai suatu gambaran keseluruhan proses pembelajaran mulai dari tahap awal, tahap proses, dan tahap mengakhiri pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

Dari definisi-definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran sebagai suatu strategi yang berisi prosedur pembelajaran yang berdasarkan pada teori-teori pendidikan hasil penelitian yang berisikan langkah-langkah pembelajaran, teknik, prosedur, metode, materi, dan evaluasi, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik juga.

Dari definisi-definisi di atas, Sundari juga memberikan beberapa ciri model pembelajaran yang baik (Sundari, 2015). Adapun ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang baik itu harus berdasarkan pada teori-teori pendidikan yang berlaku dan merupakan hasil dari suatu penelitian.
2. Model pembelajaran yang baik itu harus memiliki tujuan pencapaian yang jelas.
3. Model pembelajaran yang baik itu harus dapat digunakan sebagai pedoman perbaikan pembelajaran.
4. Model pembelajaran yang baik itu harus memiliki urutan langkah-langkah pembelajaran, prinsip-prinsip belajar yang sesuai, dan sistem pendukung seperti alat dan bahan yang diperlukan.
5. Model pembelajaran yang baik itu harus disusun secara sistematis dan dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat kita katakan bahwa sebuah model pembelajaran itu akan memberikan manfaat-manfaat penting bagi guru, seperti mempermudah pelaksanaan proses pengajaran, lebih tepat waktu, tujuan yang

jas, media yang telah dipersiapkan sebelumnya, mempermudah pembuatan analisis pembelajaran, dan dapat juga digunakan sebagai titik acuan untuk menulis satu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan bagi siswa itu sendiri akan memberikan beberapa manfaat seperti siswa yang lebih berperan aktif, siswa yang lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, siswa yang lebih bersemangan untuk belajar dan menggali ilmu, dan siswa yang lebih obyektif menilai kemampuannya.

Ada beberapa macam dan bentuk model-model pembelajaran. Beberapa di antaranya yang akan dibahas di sini ialah model pembelajaran *inquiry*, kontekstual, berbasis masalah, kooperatif, dan kognitif.

Berikut ini adalah pembahasan dari masing-masing model pembelajaran tersebut.

8.3 Model Pembelajaran Inquiry

Model pembelajaran *inquiry* menekankan pada suatu kegiatan belajar yang melatih siswa untuk berpikir kritis dan analitis untuk menemukan jawaban dari suatu masalah yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini siswa berusaha untuk menemukan jawabannya sendiri melalui kegiatan membaca atau melakukan suatu kegiatan. Dengan demikian dalam model pembelajaran ini siswa dilatih untuk melakukan suatu eksperimen dengan suatu kegiatan memanipulasi, menstruktur, dan menerjemahkan data untuk menjadi suatu informasi yang berisi jawaban terhadap masalah yang mereka hadapi. Dalam hal ini siswa akan menggunakan seluruh kemampuannya untuk mencari dan menemukan jawaban tersebut (Purba and Sirait, 2015).

Langkah-langkah pembelajaran *inquiry* diawali dengan suatu pengamatan, dan dilanjutkan dengan merumuskan masalah, membuat hipotesis (dugaan awal), mengumpulkan dan mengolah data, dan menarik kesimpulan (lihat tabel 8.1). Dalam kegiatan ini beberapa siswa bekerja sama dalam satu kelompok kerja. Semua siswa harus aktif bekerja sama dalam penyelesaian masalah, dan tidak boleh ada siswa yang tidak aktif. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator belajar dengan berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk memberikan instruksi-instruksi yang diperlukan siswa. Memang pada tahap awal sering terjadi kecanggungan dan kekakuan di kalangan siswa. Namun hal ini akan berkurang seiring berjalannya waktu, di mana rasa

kepercayaan diri siswa semakin meningkat dan kemampuan berpikir aktifnyapun meningkat (Hidayat, 2017).

Tabel 8.1: Langkah-langkah model pembelajaran inquiry (Widyastuti, Mawardi and Wardani, 2018)

Langkah	Rincian Kegiatan Pembelajaran
Merumuskan masalah	Rumusan masalah diserahkan pada siswa yang sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru. Apersepsi berupa pertanyaan yang diberikan guru kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dibahas, yang mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara dari suatu permasalahan.
Langkah kedua Observasi	Peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan melakukan pengamatan, praktek dan demonstrasi dengan model <i>inquiry</i> .
Langkah ketiga Menganalisis	Peserta didik menganalisis data hasil pengamatan, praktek, dan demonstrasi yang telah dilakukan oleh peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir rasionalnya yaitu membuktikan kebenaran jawaban.
Langkah keempat Menyajikan hasil karya	Akhir dari pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.
Kesimpulan	

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *inquiry* adalah sebagai berikut (Widyastuti, Mawardi and Wardani, 2018):

1. Siswa belajar bagaimana memecahkan permasalahannya sendiri melalui kegiatan penemuan;
2. Perolehan informasi melalui penemuan biasanya kokoh dan tahan lama, serta mudah untuk retensi;
3. Meningkatkan gairah belajar siswa, karena semua siswa berperan aktif untuk menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi;

4. Siswa mengenal kemampuannya sendiri, sehingga muncul keinginan untuk meningkatkan kemampuannya;
5. Proses belajar lebih berpusat kepada peserta didik;
6. Melatih siswa untuk berbicara dengan baik, menyampaikan idenya dengan baik dan lancar;
7. Pengalaman belajar pada model pembelajaran ini akan meningkatkan perkembangan psikologi belajar karena terjadinya perubahan tingkah laku siswa.

Meskipun demikian, model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelemahan. Beberapa kelemahannya adalah (Fauziyah, 2015):

1. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. Strategi ini sulit dalam perencanaan pembelajarannya karena terbentur dengan kebiasaan belajar siswa yang masih konvensional.
3. Sulit menyesuaikan alokasi waktu yang disediakan oleh kurikulum dengan realita pelaksanaannya di ruang kelas.
4. Sulit dalam penilaiannya, sebab pada umumnya penilaian di sekolah-sekolah masih menggunakan sistem penilaian penguasaan materi, sedangkan pembelajaran *inquiry* lebih mengutamakan hasil temuan.

Kemandirian siswa dalam belajar merupakan suatu hal penting yang dihasilkan dari model pembelajaran *inquiry* ini. Kemandirian belajar siswa ini penting karena berhubungan dengan kemauan siswa untuk menggali berbagai sumber pengetahuan sehingga pada akhirnya akan meningkatkan daya berfikir siswa.

8.4 Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari peserta didik. Kehidupan sehari-hari tersebut dapat berupa kehidupan keluarga, suasana belajar di sekolah, kehidupan bermasyarakat, atau suasana kehidupan bernegara siswa. Tujuannya agar

materi pembelajaran tersebut memberikan makna yang lebih berarti bagi kehidupan siswa (Sunendar, 2016).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kontekstual. Hal pertama yang harus diperhatikan ialah masalah konstruktivisme. Konstruktivisme itu bermakna sebagai pembelajaran dengan menciptakan sesuatu yang bermakna dari apa yang telah dipelajari oleh siswa. Konstruktivisme ini mengajak siswa untuk lebih banyak belajar mandiri untuk mendapatkan satu gagasan baru dengan menggunakan pengetahuan-pengetahuan yang telah ia pelajari sebelumnya. Hal ini sudah akan membantu siswa untuk menghubungkan satu materi pelajaran dengan materi pelajaran lainnya serta menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Dengan demikian banyak hal-hal baru yang akan ditemukan siswa melalui cara berpikir yang kritis dan kreatif (Rangkuti, 2014).

Hal lain yang penting pada pembelajaran kontekstual ini ialah meningkatkan rasa ingin tahu siswa tentang materi pembelajaran. Meningkatkan rasa ingin tahu ini akan memotivasi siswa untuk lebih banyak bertanya. Dengan demikian siswa dilatih untuk menghubungkan hal-hal yang bersifat abstrak ke dunia nyata kehidupannya. Kemampuan bertanya ini akan meningkatkan kemampuan otak siswa untuk menyimpan memori atau ingatan tentang suatu pembelajaran. Dan sudah barang tentu hal ini akan meningkatkan juga keinginan belajar siswa. Dengan demikian hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa (Rukajat, 2019).

Komponen penting lain dalam pembelajaran kontekstual ialah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bertanya, bekerja sama, melakukan percobaan berdasarkan model yang ada, dan kemampuan siswa untuk merefleksikan materi pelajaran ke kehidupan sehari-harinya. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai moderator yang terus memberikan pertanyaan-pertanyaan agar siswa berusaha mencari jawaban melalui kegiatan diskusi kelompok atau melalui praktik di ruang laboratorium. Semua jawaban dan informasi yang didapat akan dipresentasikan di depan kelas. Adapun langkah-langkah pembelajaran kontekstual dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8.2: Langkah-langkah pembelajaran kontekstual (Thabroni, 2021).

No	Fase	Kegiatan
1	Invitasi	Siswa didorong agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang dibahas. Guru memancing dengan memberikan pertanyaan yang problematik tentang fenomena kehidupan sehari-hari melalui kaitan konsep-konsep yang dibahas dengan pendapat yang siswa miliki. Siswa diberikan kesempatan untuk mengomunikasikan dan mengikutsertakan pemahamannya tentang konsep tersebut.
2	Eksplorasi	Siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan penginterpretasian data dalam sebuah kegiatan yang telah dirancang guru. Secara berkelompok siswa melakukan kegiatan dan berdiskusi tentang masalah yang mereka bahas. Secara keseluruhan, tahap ini akan memenuhi rasa keingintahuan siswa tentang fenomena kehidupan lingkungan sekelilingnya.
3	Penjelasan dan Solusi	Siswa memberi penjelasan-penjelasan solusi yang didasarkan pada data hasil observasi ditambah dengan penguatan guru, maka siswa dapat menyampaikan gagasan, membuat model, membuat rangkuman, dan ringkasan.
4	Pengambilan tindakan	Siswa dapat membuat keputusan, menggunakan pengetahuan dan keterampilan, berbagai informasi dan gagasan, mengajukan pertanyaan lanjutan, mengajukan saran baik secara individu maupun kelompok yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

Dari tabel 8.2 di atas dapat kita lihat bahwa langkah awal dari model pembelajaran kontekstual ialah invitasi. Pada fase ini guru memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan dari serangkaian fenomena kehidupan sehari-hari yang ada hubungannya dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Dalam tahap ini siswa akan memiliki sedikit pengertian tentang konsep pengetahuan yang akan dipelajari oleh.

Pada tahap eksplorasi siswa akan memulai menyelidikannya secara kelompok ataupun mandiri untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Pada tahap penjelasan dan solusi siswa akan menstruktur jawabannya dari permasalahan yang ada dalam bentuk penjelasan-penjelasan dari hasil penemuannya. Pada tahap akhir barulah guru bersama-sama dengan siswa membuat satu kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan bersama.

8.4.1 Implementasi model pembelajaran kontekstual

Seperti yang sudah diuraikan di atas, bahwa model pembelajaran kontekstual adalah suatu model pembelajaran yang membawa siswa kepada kehidupan yang nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari (Zakiah, Sumaryo and Amam, 2019). Misalnya, cara guru menerangkan pentingnya reboisasi dalam usaha pencegahan banjir. Dalam hal ini guru terlebih dahulu menjelaskan tentang siklus air dan peranan pohon dalam menyerap air ke dalam tanah. Setelah itu guru membawa siswa ke suatu lokasi yang sering terserang banjir. Berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh siswa, maka siswa sekarang berusaha melihat dan memikirkan sebab-sebab sering terjadinya banjir di daerah tersebut. Semua hasil temuan siswa dibuat dalam bentuk foto, video, hasil wawancara, dan hasil pengamatan. Pada tahap akhir pembelajaran siswa diminta untuk menyusun laporan pengamatannya dan mempresentasikannya di ruang kelas.

8.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kontekstual

Ada beberapa kelebihan model pembelajaran kontekstual, beberapa di antaranya adalah:

1. Hasil belajar berupa sesuatu yang nyata dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Sesuatu yang bermakna akan tersimpan di memori siswa dalam jangka waktu yang lama.
2. Siswa dapat menguasai konsep pembelajaran materi pelajaran yang lebih kuat. Hal ini terjadi karena siswa menggali sendiri pengetahuan yang didapatkannya. Pengalaman melalui penelitian akan lebih berkesan dan mendalam bila dibandingkan dari ilmu pengetahuan yang didapat melalui hafalan.

3. Pembelajaran ini melibatkan tiga aspek penilaian, yakni kognitif (pengetahuan), psikomotor, dan nilai-nilai afeksi.

Sedangkan kelemahan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran lebih lama, karena meliputi proses pengumpulan informasi dari beberapa sumber ilmu pengetahuan.
2. Suasana belajar yang cukup riuh karena dalam situasi diskusi kelompok, sehingga diperlukan keahlian guru untuk mengontrol suasana pembelajaran.
3. Guru lebih banyak bergerak dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk memotivasi dan membimbing anggota-anggota kelompok agar tetap aktif untuk menemukan jawabannya.
4. Siswa yang kurang aktif, tidak kreatif, dan kurang berinovasi akan tertinggal dalam penguasaan konsep pembelajaran, karena pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab penuh terhadap peningkatan pengetahuannya sendiri.
5. Tingkat pengetahuan yang diperoleh siswa akan berbeda-beda, hal ini dikarenakan tingkat keaktifan, kreativitas, dan inovatif siswa yang berbeda-beda.

8.5 Model pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah adalah satu model pembelajaran yang mengutamakan siswa sebagai subjek belajar, dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Dalam hal ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dengan mengkonstruksi konsep-konsep penting materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini ialah agar siswa dapat mengembangkan belajar mandiri untuk memperkaya konsep-konsep yang ada pada materi pembelajaran.

Pembelajaran ini diawali dengan pemberian masalah nyata sebagai langkah awal yang harus dicari solusinya oleh siswa dengan metode pendekatan ilmiah. Dengan demikian dalam pembelajaran ini siswa bukan saja dihadapkan kepada metode pembelajaran mencatat atau menghafal, tetapi juga dihadapkan kepada kemampuan untuk menggagas ide, mengkomunikasikannya, memikirkannya, dan membuat kesimpulannya.

Pemecahan masalah bisa dilakukan secara mandiri atau dalam kelompok diskusi yang kecil. Dan dalam proses pembelajaran ini dibutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS: Higher Order Thinking Skills) (Simarmata *et al.*, 2020). Dengan demikian siswa dilatih untuk berpikir ilmiah deduktif, yakni mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk seterusnya membuat satu kesimpulan dari informasi-informasi tersebut.

Tabel 8.3: Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah (Blogdope, 2022)

No	Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta
1.	Orientasi masalah pada peserta didik	Guru memberikan masalah yang harus dicari jawabannya oleh siswa melalui penelusuran buku atau bahan bacaan lainnya. Masalah yang disampaikan harus bersifat kontekstual.	Peserta didik memahami masalah yang disampaikan oleh guru. Kemudian siswa merespons masalah yang diberikan guru
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membentuk kelompok-kelompok kerja siswa	Siswa melakukan diskusi dan membagi tugas untuk mencari dan menemukan data / bahan / alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3.	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan	Guru secara aktif berjalan dari satu kelompok ke	Untuk bahan diskusi kelompok, masing-masing peserta didik

	penyelidikan	kelompok yang lain sambil memotivasi siswa menggali lebih mendalam.	melakukan penyelidikan untuk mencari data
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau hasil temuan siswa dan mempersiapkan siswa untuk menyusun laporan hasil temuannya	Siswa mempersiapkan laporan hasil temuan dalam bentuk karya ilmiah
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya.	Siswa melakukan presentasi dan merampungkan hasil temuan secara keseluruhan untuk membuat satu kesimpulan

Kelebihan model pembelajaran berbasis masalah

Aripin (2015) dalam tulisannya memberikan beberapa kelebihan dari pembelajaran berbasis masalah, beberapa di antaranya ialah:

1. Realistik dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa.
2. Konsep pembelajaran yang didapatkan siswa sesuai dengan kebutuhan sehari-hari siswa
3. Mengembangtumbuhkan sifat keingintahuan siswa
4. Kemampuan siswa untuk mengingat materi pelajaran lebih lama sebab didasarkan pada hasil temuan siswa sendiri.
5. Meningkatkan kemampuan siswa untuk mencari solusi atas masalah yang ia hadapi.

Dalam hal ini Aripin juga memberikan beberapa hal atau kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis masalah ini, beberapa di antaranya:

1. Butuh waktu yang agak lama dalam mempersiapkan alat, problem, dan konsep yang akan dipelajari.
2. Butuh kejelian guru untuk menemukan problem yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

3. Ada kalanya muncul kesalah pahaman masalah konsep yang dipelajari
4. Memerlukan waktu yang cukup panjang untuk mempersiapkan proses pembelajaran mulai dari tahap awal hingga ke tahap presentasinya.
5. Bagi beberapa siswa yang kurang aktif, atau yang tidak suka menghadapi masalah akan mengalami kejenuhan dengan model pembelajaran ini.

8.6 Model Pembelajaran Kognitif

Model pembelajaran kognitif adalah teori belajar yang berfokus pada bagaimana peserta didik menggunakan pikirannya untuk memahami dan mengetahui hal-hal yang ada di sekitarnya. Model ini menekankan pada tranfers ilmu pengetahuan dari lingkungan siswa untuk disimpan di pusat memorinya. Pada model pembelajaran ini, proses pengumpulan data, menghafal, dan memahami menjadi bagian yang penting (Mufit, 2018).

Teori ini berfokuskan pada pikiran, mental, dan perlaku siswa. Kognisi memotivasi siswa untuk berpikir dengan menggunakan pikirannya sendiri. Secara psikologi peserta didik itu memiliki kemamuan untuk memperhatikan, memahami, mengambil keputusan, memproses data, pemecahan masalah, menganalisa, merimajinasi, berpikir dan memproduksi. Dengan cara-cara ini siswa diajar untuk belajar mandiri untuk mendapatkan satu pengetahuan yang baru. Dalam hal ini pemahaman topik bahasan yang baru akan dibangun oleh pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengetahuan masa lalu mereka.

Salah satu kelebihan dari sistem pembelajaran ini ialah melatih siswa untuk aktif berpikir sambil mendengarkan penjelasan guru yang menerangkan. Model ini akan menjadi suatu pelatihan bagi siswa untuk berpikir secara logis dalam penyelesaian permasalahan yang mereka hadapi.

Unsur-unsur penting dalam model pembelajaran ini adalah perhatian, pengamatan, persepsi, menafsirkan, pengorganisasian, menyimpan memori, pengkategorian, dan diakhiri dengan membuat suatu generalisasi.

Octavia memberikan beberapa kelebihan dari model pembelajaran kognitif (Octavia, 2020a) adalah:

1. Mengutamakan perkembangan pengetahuan setiap individu siswa
2. Guru hanya memberikan dasar-dasar materi yang akan dipelajari, selanjutnya siswa yang akan mengembangkan materi tersebut di bawah bimbingan guru.
3. Meningkatkan daya ingat siswa.
4. Mudah pelaksanaannya, karena siswa hanya duduk dengan tenang mendengarkan arahan guru, dan untuk selanjutnya siswa yang aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Meskipun memiliki kelebihan, model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

1. Guru cenderung menyamaratakan tingkat pengetahuan dan daya tangkap siswa.
2. Cara ini tidak akan membuat seluruh siswa mengerti dengan materi yang disuguhkan, karena daya pikir dan daya tangkap masing-masing siswa berbeda-beda.
3. Perlu perhatian khusus untuk siswa-siswa yang cara berpikirnya lambat, sebab mereka cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan lambat, dan cenderung memiliki daya ingat yang lemah juga.

Berikut ini adalah salah satu contoh penerapan dari model pembelajaran kognitif. Pertama-tama guru mengidentifikasi salah satu miskonsepsi siswa beserta latar belakang penyebab miskonsepsi tersebut. Langkah kedua yang harus diambil ialah memberikan konsep ilmiah yang benar tentang permasalahan yang disajikan. Hal ini akan membuat siswa menjadi bingung terhadap konsepnya sendiri yang disebut dengan fase konflik. Konflik ini akan membawa siswa untuk mencari fakta yang sebenarnya melalui penelitian melalui buku atau dengan mengadakan observasi langsung ke obyek yang dipermasalahkan.

Ada juga teori lain yang bisa diterapkan, seperti membuat serangkaian pertanyaan di papan tulis yang harus dicari jawabnya oleh siswa. Dan diakhir pembelajaran, guru kembali meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan jawabannya. Cara lain juga bisa melalui peer teaching, di mana seorang siswa

yang memahami konsep pelajaran menerangkan konsep tersebut kepada temannya (Adnyani, Sadia and Natajaya, 2013).

8.6.1 SQ4R Sebagai Implementasi Model Pembelajaran Kognitif

SQ4R adalah singkatan dari *Survey, Questions, Read, Recite, Review, Reflect*. Dan merupakan strategi belajar untuk memahami sebuah teks secara aktif, mengambil inti utamanya serta bahasan pokok utama dari suatu materi pelajaran yang disajikan guru dalam bentuk bacaan, tulisan ilmiah, atau karya tulis lainnya.

Langkah pertama adalah survey (penelitian pendahuluan). Pada tahap ini siswa dihadapkan kepada bagian meninjau materi bacaan, seperti menentukan judul, bab, subbab, dan keterangan gambar agar mendapatkan gambaran umum tentang materi tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan mencari kata-kata kunci dari bacaan. Tujuan dari langkah ini ialah untuk memfokuskan informasi yang akan dicarikan pemecahannya.

Pada tahap *question* (tanya), siswa akan mulai menyusun pertanyaan-pertanyaan yang muncul setelah membaca materi pembelajaran. Misalnya pertanyaan yang berhubungan dengan telaah siswa untuk mengetahui apa, siapa, mengapa, di mana, bagaimana suatu proses tersebut. Pertanyaan-pertanyaan ini penting karena akan menjadi pembimbing membaca untuk menemukan solusi permasalahan yang dihadapi.

Read (baca) adalah bentuk kegiatan di mana siswa mencari jawaban question tadi dengan membaca materi pelajaran yang disajikan oleh guru dengan teliti dan saksama paragraf demi paragraf. Setiap paragraf akan menyajikan satu pikiran pokok. Dengan membaca beberapa paragraf paling sedikit memberikan beberapa pikiran pokok yang membantu menemukan jawaban utamanya.

Tahap *reflect* adalah tahap pembentukan contoh dan bayangan material yang sedang dibaca. Sedangkan tahap *Recite* merupakan kegiatan siswa mempertimbangkan jawaban yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini siswa harus mampu mengungkapkan informasi yang didapatnya dalam bentuk presentasi. *Review* merupakan kegiatan peninjauan ulang akan jawaban tugas yang telah diberikan. Tahap ini akan selesai bila siswa yang berpartisipasi dapat menjelaskan kembali hasil temuannya hanya dengan melihat garis-garis besar judul atau paragraf utama materi pembelajaran.

Sistem pembelajaran SQ4R ini memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran, seperti melatih siswa untuk lebih memahami isi suatu bacaan, mengingat isi bacaan dengan lebih baik, membantu siswa untuk berpikir kritis, dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Namun bisa juga timbul masalah bila ada beberapa siswa yang tidak aktif mengikuti pembelajaran, selain tidak mendapatkan hasil belajar yang baik, siswa tersebut juga akan sulit untuk mengikuti materi pembelajaran berikutnya yang memiliki hubungan dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya dengan metode yang sama.

8.7 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa dituntut untuk dapat bekerja sama dalam satu tim kelompok terdiri atas 4-6 orang yang bersifat heterogen. Dalam hal ini guru akan memberikan satu tugas yang bersifat kooperatif di mana siswa harus berinteraksi dengan anggota kelompoknya secara terbuka dan saling mendukung satu sama yang lain. Dalam hal ini masing-masing individu harus mencari solusi untuk tugas yang telah diberikan dan saling berbagi dan menguatkan satu sama yang lain (Kristin, 2016).

Pada model pembelajaran ini guru biasanya memberikan tugas yang terstruktur. Dan keberhasilan kelompok sangat bergantung pada keterlibatan setiap anggotanya. Dan suatu materi pelajaran itu dianggap selesai apabila semua anggota kelompok telah memahami dan mendapatkan hasil tujuan pembelajaran. Bila ada satu anggota tim kelompok yang belum mengerti, maka tugas kelompok adalah memberikan penjelasan yang lebih rinci kepada anggota yang belum mengerti tersebut sampai ia mengerti sepenuhnya.

Beberapa karakteristik dari pembelajaran ini ialah:

1. Keberhasilan suatu tim berdasarkan kemampuan siswa untuk saling mendukung, memberi motivasi, dan saling menambahkan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Tujuan pembelajarn itu akan tercapai bila tim kelompok membuat suatu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan control.

3. Adanya kerjasama tim yang baik. Dalam hal ini tugas guru hanya mengatur tugas dan tanggung jawab tiap kelompok dan memotivasi para siswa agar mau bekerja sama.

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran ini ialah:

1. Siswa menjadi terbiasa untuk memecahkan masalah secara bersama-sama.
2. Materi yang dipelajari akan lebih mudah dimengerti karena adanya unsur kerjasama.
3. Terbentuknya rasa solidaritas dan hubungan yang positif.
4. Menghilangkan sifat egois siswa yang pintar atau yang sulit berbagi ilmu dengan temannya.
5. Melatih untuk menerima ide orang lain yang mungkin berbeda dengan ide kita.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran ini ialah:

1. Ada kalanya kerja sama tidak berjalan dengan baik sehingga menimbulkan perselisihan.
2. Perlu persiapan dan waktu belajar yang lebih lama.
3. Perlu fasilitas pembelajaran yang memadai.
4. Adanya dominasi dari seseorang yang banyak mengetahui permasalahan yang sedang didiskusikan.
5. Ada kalanya hasil presentasi siswa kurang sempurna sehingga sulit untuk dimengerti.

8.7.1 Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS)

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan ialah implementasi bentuk pembelajaran think pair share (berpikir-berpasangan-berbagi). Pada model ini siswa akan menggunakan waktunya lebih lama untuk berpikir, menjawab, saling membantu satu dengan yang lain. Sehingga terbentuklah satu pola siswa yang saling berinteraksi dan saling membutuhkan dan saling bergantung satu dengan yang lain. Pada interaksi ini akan terjadi saling tukar ide dan pendapat yang akan membangkitkan gairah

siswa untuk belajar dan menimbulkan rasa percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya (Kasuma and Arsyah, 2012).

Bab 9

Manajemen Strategi Pembelajaran

9.1 Pendahuluan

Dalam sebuah manajemen secara umum perlu didasarkan atas pengertian tentang manajemen dan unsur-unsur pembangun sebuah manajemen. Selain kedua unsur tersebut diperlukan pula pembangun lainnya yaitu fungsi-fungsi dasar manajemen yang mencakup (1) perencanaan, (2) pengorganisasian, (3) kepemimpinan, dan (4) pengawasan.

Berikut ini akan dijelaskan secara lebih lengkap:

Pengertian dan Unsur Manajemen

Organisasi merupakan tempat aktivitas manajemen. Dalam organisasi pendidikan atau sekolah berlangsung kegiatan manajemen sekolah oleh kepala sekolah dan manajemen pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

Untuk itu apakah yang dimaksud dengan manajemen? Manajemen adalah proses memperoleh tindakan melalui usaha orang lain (the management is the process of getting thing dosen by the effort of other people). Purba, et al memaparkan bahwa manajemen ialah kekuatan inti dalam organisasi yang dikordinasi berbagai kegiatan bagian-bagian (sub sistem).

Pendekatan kajian manajemen lebih memfokuskan perhatian atas proses pokok administrasi yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan yang sangat esensial jika organisasi ingin mencapai tujuan dan sasaran utamanya. Manajemen memiliki unsur-unsur yang meliputi unsur manusia (manajer dan anggotanya), material, uang, waktu, dan prosedur, serta pasar. Manajemen adalah proses yang dilaksanakan oleh manajer agar organisasi berjalan menuju pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

9.2 Fungsi-Fungsi Manajemen

Perencanaan (Planning)

Perencanaan merupakan tindakan awal dalam proses manajemen. Perencanaan adalah proses menentukan tujuan dan menetapkan cara terbaik untuk mencapai tujuan. Purba et al menjelaskan bahwa perencanaan adalah proses menentukan apa yang seharusnya dicapai dan bagaimana mencapainya.

Perencanaan yang dibuat akan dapat mengkoordinasikan berbagai kegiatan dan mengarahkan para manajer dan pegawai kepada tujuan yang akan dicapai. Bila para manajer dan anggota organisasi mengetahui ke mana mereka akan pergi, apa yang mereka harapkan dari mereka sehingga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan, maka mereka seharusnya berkoordinasi, bekerja sama dan sama-sama bekerja.

Pengorganisasian (organizing)

Organisasi adalah berkumpulnya sejumlah orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah rencana disusun oleh manajer, maka tugas selanjutnya adalah mengorganisasikan sumber daya manusia dan sumber daya fisik sehingga dapat ter manfaatkan secara tepat.

Sedangkan pengorganisasian (organizing) adalah proses di mana pekerjaan yang ada dibagi dalam komponen-komponen yang dapat ditangani dan aktivitas mengoordinasi hasil-hasil yang akan dicapai sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai.

Pengorganisasian dalam aktivitasnya mencakup hal-hal berikut:

1. siapa melakukan apa;
2. siapa memimpin siapa;

3. menetapkan saluran komunikasi;
4. memusatkan sumber-sumber daya terhadap sasaran.

Kepemimpinan (leadership)

Salah satu faktor keberhasilan seorang manajer dalam mengelola organisasi adalah keterampilan dan gaya memimpin. Keterampilan memimpin mencakup keterampilan konseptual (pengetahuan), keterampilan teknis, dan keterampilan interpersonal (komunikasi). Kepemimpinan adalah memengaruhi orang lain untuk melakukan apa yang diinginkan pimpinan untuk mereka lakukan.

Dalam proses kepemimpinan mencakup unsur pemimpin, orang yang dipimpin, lingkungan/konteks, dan dampak dari kepemimpinan. Oleh sebab itu, kepemimpinan dapat berlangsung di dalam organisasi secara formal, dan dapat pula berlangsung di luar organisasi atau nonformal sebagaimana berlangsung secara domestik/ keluarga serta di masyarakat luas.

Gaya kepemimpinan paling tidak ada empat yaitu:

1. Pemimpin Otokratik
Pemimpin otokratik menyuruh para bawahannya melakukan sesuatu dan diharapkannya tanpa boleh ada pertanyaan.
2. Pemimpin Partisipatif
Pemimpin partisipatif selalu melibatkan bawahan dalam pengambilan keputusan tetapi otoritas akhir sering berada di tangan pimpinan.
3. Pemimpin Demokratis
Pemimpin demokratis selalu mencoba memperhatikan dan melakukan apa yang diinginkan kebanyakan bawahannya.
4. Pemimpin yang Membebaskan Bawahan (Laissez-Faire)
Pemimpin seperti ini cenderung tidak melibatkan diri kepada pekerjaan- pekerjaan bawahan atau bagian. Biasanya gaya pemimpin seperti ini hanya mungkin dilakukan manakala staf atau bawahannya orang yang ahli dan profesional.

Pengawasan (controlling)

Fungsi pengawasan mencakup semua aktivitas yang dilaksanakan oleh manajer dalam upaya memastikan bahwa hasil aktual sesuai dengan hasil yang direncanakan.

Pengawasan secara internal organisasi mencakup berbagai kegiatan yaitu:

1. Pengawasan input; jumlah dan kualitas bahan-bahan, para anggota staf, peralatan, fasilitas dan informasi yang dicapai oleh organisasi yang bersangkutan.
2. Pengawasan aktivitas/proses; yaitu penjadwalan, dan pelaksanaan aktivitas, operasional, transformasi serta distribusi yang terjadi dalam organisasi.
3. Pengawasan output; pengawasan terhadap ciri-ciri output yang diinginkan/standar, output yang tidak diinginkan, (polusi, bahan buangan, sampah) dari organisasi yang bersangkutan.

9.3 Hakikat Pembelajaran

Guru merupakan seorang manajer di dalam organisasi kelas. Sebagai seorang manajer, aktivitas guru mencakup kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengevaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang dikelolanya.

Tugas profesional guru adalah melakukan kegiatan mengajar, dan selanjutnya murid memberikan respons-respons yang disebut belajar. Interaksi kedua kegiatan ini yaitu mengajar dan belajar di dalam kelas disebut proses pengajaran.

Peranan guru sebagai manajer dalam proses pengajaran:

1. Merencanakan yaitu menyusun tujuan belajar-mengajar (pengajaran).
2. Mengorganisasikan yaitu menghubungkan atau menggabungkan seluruh sumber daya belajar mengajar dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

3. Memimpin yaitu memotivasi para peserta didik untuk siap menerima materi pelajaran.
4. Mengawasi yaitu apakah pekerjaan atau kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan pengajaran. Karena itu harus ada proses evaluasi pengajaran sehingga diketahui hasil yang dicapai.

Peran guru sebagai manajer melakukan pembelajaran adalah proses mengarahkan anak didik untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, dan psikomotor) menuju kedewasaan. Pembelajaran efektif hanya ada pada sekolah yang efektif, karena inti kegiatan sekolah adalah belajar mengajar efektif untuk melahirkan lulusan yang memiliki kepribadian yang baik. Untuk itu perlu dioptimalkan fungsi komponen berikut ini untuk mencapai kualitas sekolah efektif.

Sekolah efektif memiliki beberapa elemen utama, yaitu:

1. Kepemimpinan.
2. Lingkungan sekolah.
3. Kurikulum.
4. Pengajaran di kelas dan manajemen.
5. Penilaian dan evaluasi.

Manajemen pembelajaran lebih sempit daripada sekadar administrasi pendidikan, karena kegiatan ini menangani satu program pengajaran dalam institusi pendidikan. Dalam hal manajemen pembelajaran, berarti dikaji konsep strategi pembelajaran, dan gaya mengajar guru akan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pengajaran. Manfaat manajemen pembelajaran adalah sebagai aktivitas profesional dalam menggunakan dan memelihara satuan program pengajaran yang dilaksanakan.

Disiplin manajemen pembelajaran/pengajaran berkaitan dengan upaya menghasilkan pengetahuan tentang bermacam-macam prosedur manajemen, kombinasi optimal berbagai prosedur dan situasi di mana model manajemen berjalan optimal. Itu berarti manajemen pembelajaran adalah proses pendayagunaan seluruh komponen yang saling berinteraksi (sumber daya pengajaran) untuk mencapai tujuan program pengajaran.

Fungsi manajemen pembelajaran yaitu perencanaan pengajaran, pengorganisasian pengajaran, kepemimpinan, dan evaluasi pengajaran. Dalam

menjalankan fungsi manajemen dimaksud, seorang guru harus memanfaatkan sumber daya pengajaran (learning Resources) yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas. Kebanyakan keberhasilan proses pengajaran yang dilaksanakan akan ditentukan pendayagunaan sumber daya pengajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan.

Sumber daya pengajaran yang dipilih secara hati-hati dan disiapkan akan dapat mencapai tujuan antara lain:

1. memotivasi pelajar dengan meningkatkan perhatian mereka dan mendorong daya tarik terhadap satu mata pelajaran;
2. melibatkan pelajar secara lebih kuat dengan pengalaman yang lebih bermakna;
3. pembentukan kepribadian bagi tiap-tiap individu dalam pengajaran;
4. menjelaskan dan mengilustrasikan isi dan penampilan berbagai keterampilan;
5. memberikan sumbangan kepada bentuk sikap dan pengembangan rasa penghargaan;
6. memberikan peluang bagi analisis diri dan kinerja serta perilaku pribadi.

Ada beberapa prosedur umum menggunakan dan memilih sumber daya dalam program pengajaran, yaitu:

1. Pilihlah atas dasar apa yang mudah diperoleh (hal-hal yang disediakan oleh bidang pengajaran, dan apa yang mudah didapatkan atau digunakan).
2. Pilihlah atas dasar apa yang akrab dan dipahami betul oleh pengajar dan sangat menyenangkan (yang disukai dan sering digunakan dalam kesatuan pembelajaran).
3. Pilihlah atas dasar tujuan pengajaran di mana ada panduan yang dapat diikuti dalam memilih dan menggunakan sumber daya belajar.

Bagaimanapun keterbatasan dan hambatan dalam menggunakan peralatan, pelayanan dan kemudahan sumber belajar harus dapat diatasi oleh guru, karena yang penting dalam penggunaan sumber belajar tetap konsisten terhadap membantu kemudahan dalam pengajaran baik murid maupun guru sehingga pengajaran sukses dan tujuan tercapai dengan optimal.

9.4 Pembelajaran Aktif

Pembelajaran efektif merupakan proses pembelajaran yang berhasil atau yang mencapai tujuan sebagaimana ditetapkan dengan mendayagunakan sumber daya pembelajaran yang ada. Guru menggunakan kemampuan profesionalnya untuk menggerakkan sumber daya pembelajaran sehingga tercapai tujuan pengajaran yang ditetapkan.

Suatu pernyataan yang populer dan memberikan inspirasi di kalangan ahli yang menggagas belajar aktif, dikutip oleh Silberman dalam pernyataan Confucius, yaitu: *What I hear, I forgot; what I see, I remember; and what I do, I understand*". Apa yang hanya didengar akan lupa, apa yang dilihat akan diingat, dan apa yang dilakukan berarti paham".

Tiga pernyataan tersebut membutuhkan penerapan prinsip belajar aktif. Jadi kalau anak belajar hanya dengan mendengarkan ceramah guru, maka akan banyak yang dilupakan dari informasi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan kalau anak belajar dengan melihat apa yang dipelajarinya, maka hasilnya anak akan mengingatnya, karena di samping mendengarkan anak juga melihat sehingga rangsangan otaknya semakin berfungsi. Demikian pula bila anak belajar dengan melakukan pekerjaan/tugas, maka anak akan memahaminya. Artinya, belajar sambil bekerja menunjukkan anak memahami apa yang dipelajarinya.

Alam raya ini dengan segala isinya telah memberikan informasi/fakta. Informasi ini memberikan rangsangan dan ditangkap oleh indra manusia. Sebagian besar berlalu, sebagian kecil tinggal dan sangat sedikit sekali yang benar-benar menetap dan tertanam dalam kesadaran manusia. Di dalamnya ada proses stimulus respons untuk menjadi tahu. Di sekolah kegiatan belajar adalah aktivitas menjadi "tahu". Karena itu prosesnya dinamakan perubahan kognisi, meliputi proses: penerimaan, pengorganisasian, dan juga aplikasi dari pengetahuan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dikenal populer untuk efektivitas pembelajaran adalah belajar aktif. Apa sebenarnya belajar aktif itu? Menurut Silberman bahwa: *"Active learning brings together in one source a comprehensive collection of instructional strategies. Includes ways to get students active from the start through activities that build teamwork and immediately get thinking about the subject matter"*. Agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran diperlukan adanya proses pembiasaan. Untuk

memacu agar siswa aktif dan terlibat dalam pembelajaran yang bermakna, perlu diidentifikasi beberapa kecakapan dasar penunjang yang harus menjadi kemampuan yang melekat dalam diri siswa.

Beberapa kemampuan dasar tersebut antara lain:

1. Kemampuan bertanya. Kemampuan ini tidak lain adalah kemampuan siswa untuk mempersoalkan (problem posing). Dimulai dengan persoalan dalam wujud pertanyaan, maka dalam diri siswa terdapat keinginan untuk mengetahui melalui proses belajar.
2. Kemampuan pemecahan masalah (problem solving). Permasalahan yang muncul di dalam pembelajaran harus diselesaikan (dicari jawaban) oleh siswa selama proses belajarnya. Tidak cukup kalau siswa mahir mempersoalkan sesuatu tetapi miskin dalam pencarian pemecahannya. Penyelesaian masalah sendiri dapat dilakukan secara mandiri (self- independence learning) maupun secara kelompok (group learning).
3. Kemampuan berkomunikasi. Dalam konteks pemahaman, kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal merupakan sarana agar terjadi pemahaman yang benar (yang baik dan punya kadar keilmuan), dari hasil proses berpikir dan berbuat terhadap gagasan siswa yang ditemukan dan ingin dikembangkan.

Aktivitas pembelajaran bersama dapat membantu mendorong pembelajaran aktif. Meskipun belajar bebas dan pembelajaran yang penuh kelas juga mendorong belajar aktif, kemampuan untuk mengajar melalui kelompok kecil melalui aktivitas kerja sama akan mengantarkan pada memajukan pembelajaran aktif dalam cara-cara khusus.

Pembelajar aktif di kalangan siswa dapat dikembangkan ke arah reflektif. Pengalaman belajar siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, di samping dapat diolah untuk memperoleh pengetahuan ilmiah, harus dapat pula dijadikan lahan refleksi kritis.

Melalui refleksi, siswa diajak untuk menyadari dampak yang timbul dari ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap masyarakat, mengasah hati nurani, meningkatkan kepedulian sosial, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kariernya kelak. Buah kesadaran sebagai hasil refleksi dijadikan titik

tolak untuk melakukan aksi (seperti menyatakan keprihatinan dan perhatian) yang hasilnya harus dievaluasi. Dengan cara ini maka aktivitas siswa belajar telah mengintegrasikan pengembangan intelektual dan nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam pembelajaran aktif, keberadaan pelajar menggunakan kesempatan untuk memutuskan tentang aspek dari proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran aktif di satu sisi ada hubungannya dengan keputusan tentang belajar dan di sisi lain membuat penggunaan aktif berpikir. Implikasi penting dari definisi ini adalah bahwa dibutuhkan perhatian terhadap pengalaman pelajar dan apa yang mereka lakukan dengan pengalaman itu, termasuk keputusan sendiri tentang hal itu.

Pembelajaran aktif berarti dapat dipahami dari frase '*learning by doing*', yang beruntung karena ada begitu banyak contoh manusia terus 'melakukan sesuatu' tanpa belajar berlangsung. Jadi untuk pembelajaran aktif untuk menjadi bagian dari peserta didik belajar yang efektif harus mencerminkan pengalaman mereka dan pembelajaran yang efektif di kelas satu bagian dari ini harus menjadi cara di mana murid memahami apa yang mereka alami.

Belajar merupakan suatu proses konstruktif yang terjadi baik ketika pelajar secara aktif terlibat dalam menciptakannya atau pengetahuannya sendiri dan pemahaman dengan menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Belajar adalah proses aktif.

Seorang pelajar terlibat sementara membangun makna baru. Aksioma pandangan ini belajar adalah:

1. Pengetahuan secara aktif dibangun oleh pelajar, dalam kaitannya dengan pengetahuan sebelumnya, dan tidak pasif yang diterima dari lingkungan (guru, buku, dan sebagainya).
2. Datang untuk mengetahui adalah proses adaptasi berdasarkan dan terus-menerus dimodifikasi oleh pengalaman dunia pembelajar. Ini tidak menemukan suatu, dunia yang sudah ada independen di luar pikiran yang mengetahui itu.

9.5 Efektivitas Pembelajaran

Pembelajaran aktif memiliki peluang besar mencapai pengajaran efektif. Namun banyak faktor yang berkaitan dengan efektivitas pengajaran. Untuk mencapai pembelajaran aktif, maka satu aspek penting di dalamnya adalah masalah metode yang digunakan guru dalam menciptakan suasana belajar aktif.

Dengan kata lain, berkaitan dengan metode tidak ada satu pun metode pembelajaran yang paling baik bila dibandingkan dengan yang lainnya. Itu artinya, masing-masing metode memiliki keunggulan dan kelemahannya.

Dalam konteks ini, setiap metode pembelajaran yang membantu siswa melakukan kegiatan dengan mengonstruksi pengetahuannya yang mereka pelajari dengan baik, dapat dikatakan sebagai metode yang mendorong belajar aktif. Namun demikian tidaklah cukup hanya beberapa metode yang dapat mendorong siswa belajar aktif. Salah satu di antaranya adalah metode penemuan dengan penekanan pada kerangka metode ilmiah.

Penerapan metode penemuan, siswa dilatih untuk terbiasa melakukan pengamatan, membuat hipotesis, memunculkan prediksi, menguji hipotesis, memecahkan masalah, mencari jawaban sendiri, menggunakan kejadian, meneliti, berdialog, melakukan refleksi, mengungkapkan pertanyaan dan mengekspresikan gagasan selama proses pembentukan konstruksi pengetahuan yang baru. Tentu saja paradigma baru dalam pembelajaran siswa aktif ini mengharuskan guru untuk mengubah cara pandang.

Dalam persiapan mengajar, guru lebih memikirkan/memfokuskan pada penciptaan pengalaman (baru) bagi siswa yang melalui pengalaman tersebut, siswa dapat mengembangkan pengetahuannya. Guru dapat menentukan atau memilih materi/bahan pelajaran yang tepat sehingga dengan pemahaman akan konsep (yang benar) yang dibentuk siswa, memungkinkan mereka dapat menghubungkannya dengan pemahaman sebelumnya serta membuka peluang untuk mencari dan menemukan pemahaman terhadap konsep baru.

Dengan penciptaan pemahaman yang demikian, maka guru telah memberdayakan para siswanya. Guru tidak sibuk mengumpulkan dan akhirnya memberi pengetahuan sebanyak mungkin kepada siswa, sementara mereka tidak tahu untuk apa semua itu diberikan kepadanya. Keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran bukan ditentukan oleh satu faktor

saja, akan tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal sekolah.

Tiga perlakuan yang harus dilakukan guru bila ingin lebih berhasil dalam pengajaran, yaitu:

1. *they are well organized in their planning;*
2. *they communicate effectively with their students, and;*
3. *they have high expectations of their student.*

Para guru yang ingin berhasil dituntut membuat perencanaan yang baik, terampil melakukan komunikasi efektif (pesan yang disampaikan dapat dipahami peserta didik dengan benar), dan mengusahakan dengan kesungguhan dan pengharapan tinggi agar peserta didik memiliki prestasi tinggi.

Dalam konteks ini, diperlukan dukungan pemanfaatan teknologi baru untuk pendidikan. Salah satu kebijakan dalam pembangunan multimedia Indonesia adalah pembangunan prasarana multimedia dalam bentuk infrastruktur broadband (pita lebar) berkapasitas besar dan berkecepatan tinggi yang dimaksud dapat berfungsi sebagai *information superhigh-way*.

Infrastruktur luring informasi utama ini merupakan prasarana paling penting untuk mendukung aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam hal pendidikan jarak jauh, laboratorium jarak jauh, perpustakaan elektronik hingga kepada pelayanan-pelayanan lainnya seperti layanan kesehatan jarak jauh, perbankan elektronik, transaksi online dan lain sebagainya.

Boleh dikatakan bahwa pembelajaran akan memikat hati siswa manakala kepada mereka diperintahkan hal-hal berikut:

1. Sampaikan informasi dalam bahasa mereka.
2. Berikan contoh tentang hal tersebut.
3. Memperkenalkannya dalam berbagai arahan dan keadaan.
4. Melihat hubungan antara informasi dan fakta atau gagasan lainnya.
5. Membuat kegunaannya dalam berbagai cara.
6. Memperhatikan beberapa konsekuensi informasi tersebut.
7. Menyatakan perbedaan informasi itu dengan lainnya.

Pembelajaran efektif ialah mengajar sesuai prinsip, prosedur dan desain, sedangkan belajar aktif yang dilakukan siswa dengan melibatkan seluruh unsur untuk mengoptimalkan pengembangan potensi anak. Karena itu, pembelajaran aktif yang efektif ialah yang memenuhi multi tujuan, multi metode, multi media/sumber dan pengembangan diri anak.

Penggunaan strategi dan metode pembelajaran aktif di sekolah sebenarnya merupakan langkah positif penghargaan terhadap hakikat anak sebagai manusia aktif yang memerlukan bimbingan ke arah tujuan yang disesuaikan dengan keperluan psikologis, spiritual, intelektualitas, moralitas, sosial dan tuntutan pragmatis kehidupan anak pada masa kini dan masa depan.

Pembelajaran aktif di sekolah perlu dipacu seoptimal mungkin dalam rangka mengefektifkan pengajaran. Peranan guru profesional semakin besar dalam mengantisipasi segala peluang bagi pembelajaran aktif di zaman ini. Dengan semakin luasnya sumber informasi pengetahuan, maka pemanfaatan multi media/sumber, multi metode untuk mencapai tujuan yang terpadu bagi pengembangan potensi yang maksimal maka para guru perlu semakin proaktif mengupayakan inovasi metode pengajaran.

Bab 10

Motivasi Dalam Pembelajaran

10.1 Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan yang diharapkan dapat menghasilkan perubahan sikap dan tingkah laku siswa baik potensial maupun aktual. Perubahan-perubahan ini dapat berupa kemampuan-kemampuan baru yang dimiliki siswa yang dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama. Perubahan-perubahan yang dialami siswa ini tentu hanya akan terjadi karena usaha yang dilakukan secara sadar oleh siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah adanya unsur dinamis dalam proses pembelajaran. Unsur dinamis dalam proses pembelajaran didefinisikan sebagai unsur-unsur yang dapat berubah dalam proses belajar.

Unsur-unsur ini sangat mungkin ada, tidak ada, menguatkan, atau bahkan melemahkan proses pembelajaran. Unsur-unsur dinamis yang terkait dengan proses pembelajaran biasanya meliputi: motivasi dan upaya memotivasi siswa yang belajar, bahan belajar dan upaya penyediaannya, alat bantu belajar dan upaya penyediaannya, suasana belajar dan upaya pengembangannya, serta kondisi siswa dan upaya penyiapan serta peneguhannya (Gino, et al., 1997).

Secara umum motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi intrinsik adalah tindakan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas semata-mata untuk kesenangan diri karena melakukannya. Motivasi ekstrinsik adalah tindakan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan harapan mendapat penghargaan atau terhindar dari hukuman. Motivasi ekstrinsik harus dapat dikelola dengan baik untuk memastikan adanya efek positif motivasi yang akan berpengaruh terhadap kepribadian siswa.

Sebagai contoh siswa A yang termotivasi secara ekstrinsik mungkin bekerja keras di sekolah karena takut gagal atau takut dimarahi orang tua. Siswa B termotivasi ekstrinsik karena melihat materi pelajaran yang sedang dipelajari mendukung cita-citanya sebagai dokter. Apabila dicermati, siswa B cenderung lebih mandiri dalam pembelajaran karena lebih mengenali nilai penghargaan ekstrinsik ini.

Orang tua dan guru harus dapat memilih opsi terbaik meningkatkan motivasi anak. Memotivasi anak tidak harus selalu berupa pemberian hadiah atau ancaman. Orang tua dan guru dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak dengan meningkatkan motivasi ekstrinsik. Sebagai contoh upaya peningkatan motivasi intrinsik melalui peningkatan motivasi ekstrinsik adalah dengan meminta anak melaksanakan tugas dengan motivasi ekstrinsik kemudian berusaha meningkatkan motivasi intrinsiknya dengan cara melibatkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas kemudian memberikan penghargaan untuk pekerjaan siswa (Hargraves, 2020).

Dengan demikian guru dan orang tua perlu memahami arti penting dan bagaimana memotivasi siswa agar mendapatkan hasil belajar terbaik. Kolaborasi guru dan orang tua juga diperlukan agar motivasi yang diberikan kepada siswa betul-betul dapat membantu siswa menjadi pribadi seutuhnya.

10.2 Definisi Motivasi

Motivasi merupakan unsur penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Istilah motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang berarti menggerakkan. Berbicara tentang motivasi, perlu dikaitkan pula dengan unsur-unsur yang berkaitan dengan motivasi seperti dorongan (*drive*), kebutuhan, motif, tindakan/perilaku dan tujuan. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan secara fungsional yang saling memengaruhi.

Salah satu ciri utama makhluk hidup adalah dorongan untuk mempertahankan diri jika ada ancaman yang membahayakan keselamatannya. Ancaman ini akan menyebabkan dorongan yang bersifat alami. Sebagai contoh bentuk ancaman adalah perasaan lapar yang akan menyebabkan timbulnya ketidakseimbangan fisiologis.

Ancaman ini akan menumbuhkan dorongan yang akan berubah menjadi kebutuhan yang akan berusaha mewujudkan kembali kesetimbangan fisiologi. Dorongan dan kebutuhan tersebut akan menimbulkan sikap siap melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan. Keadaan siap melakukan sesuatu ini disebut motif.

Dengan demikian dapat didefinisikan motif sebagai kondisi seseorang yang menimbulkan kesiapan untuk memulai atau melanjutkan suatu tindakan/perilaku. Motif yang muncul ini kemudian digiatkan melalui suatu proses menjadi perilaku tertentu untuk memenuhi kebutuhan/mencapai tujuan, proses penggiatan ini disebut motivasi (Gino, et al., 1997).

Kajian tentang motivasi sudah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan sejak era tahun 1970 an. (Suciati & Irawan, 2005) menyimpulkan dari berbagai penelitian yang telah dilakukan banyak peneliti bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini sangat sesuai dengan definisi motivasi yang dikemukakan beberapa ahli.

Seperti Wlodkowski (1985) menyatakan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan tertentu atau sesuatu yang memberikan seseorang arah atau ketahanan perilaku tertentu. Sedangkan Ames dan Ames (1984) berpendapat motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai diri dan lingkungannya. Artinya seorang siswa yang memiliki kepercayaan diri bahwa ia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, maka ia akan termotivasi melakukan tugas tersebut.

Adapun Cropley (1985) berpendapat motivasi sebagai tujuan yang ingin dicapai seseorang melalui perilaku tertentu. Dengan demikian siswa akan berusaha mencapai tujuan berdasarkan pertimbangan keuntungan yang akan diperoleh jika berhasil mencapai tujuan tersebut.

Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai motivasi di mana perilaku seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu demi dirinya sendiri. Ketika

seseorang termotivasi secara intrinsik, maka ia akan tergerak untuk melakukan sesuatu demi kesenangan atau tantangan yang dihadapi, bukan karena tekanan atau penghargaan dari pihak luar (Ryan & Deci, 2000).

Sedangkan Legault (2016) menyatakan motivasi intrinsik mengacu pada keterlibatan dalam perilaku yang secara inheren memuaskan atau menyenangkan. Motivasi intrinsik terlihat jelas pada anak kecil yang secara konsisten mencoba untuk menggenggam, melempar, menggigit, memukul atau berteriak ketika menemukan objek baru. Motivasi intrinsik juga tampak pada manusia dewasa ketika melakukan berbagai aktivitas seperti saat mengerjakan teka-teki silang, membuat lukisan, berkebun atau hanya membaca novel atau menonton film.

Dengan motivasi intrinsik seseorang bertindak untuk mencapai suatu tujuan dikarenakan ada proses yang ingin dinikmati atau ingin mencoba hal/ide baru. Dengan demikian pada motivasi intrinsik tindakan dianggap penting karena pelakulah yang memiliki otoritas melakukan suatu tindakan berdasarkan minat atau kemauan dirinya sendiri. Motivasi intrinsik akan memenuhi kebutuhan psikologis seseorang seperti kompetensi dan kemandirian karena seseorang akan menikmati tugas yang diberikan tanpa merasa ada pihak yang memaksa.

Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik didefinisikan sebagai perilaku yang pada dasarnya bergantung pada pencapaian hasil yang dapat dipisahkan dari tindakan itu sendiri (Legault, 2016). Suryabrata (2004) mendefinisikan motivasi ekstrinsik sebagai jenis motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan untuk mendapatkan hadiah atau menghindari konsekuensi negatif seperti hukuman.

Sebagai contoh siswa akan giat belajar jika mendengar pengumuman dari guru kalau besok akan diadakan ulangan. Siswa akan bersungguh-sungguh mengerjakan tugas ketika guru mengatakan bahwa tugas harus dikumpulkan minggu depan, jika ada siswa yang tidak mengumpulkan maka siswa tersebut akan dihukum. Dengan motivasi ekstrinsik seseorang bertindak untuk mencapai suatu tujuan dikarenakan adanya harapan mendapatkan hadiah atau terhindar dari hukuman.

Dengan demikian pada motivasi ekstrinsik tindakan dianggap kurang penting karena fokusnya adalah harapan hasil yang akan diperoleh ketika tugasnya selesai dikerjakan. Pelaku tidak memiliki otoritas melakukan suatu tindakan karena yang dilakukan bukan berdasarkan minat atau kemauan dirinya sendiri,

akan tetapi karena harapan mendapatkan imbalan atau terhindar dari hukuman. Motivasi ekstrinsik cenderung akan memenuhi manfaat eksternal seseorang seperti nilai yang tinggi atau ketenaran.

Seseorang dengan motivasi ekstrinsik tidak bertujuan menikmati tugas yang diberikan, namun tujuan yang diharapkan adalah penghargaan yang akan diperoleh saat menyelesaikan tugas.

10.3 Arti Penting Motivasi

Gino, et al (1997) menyatakan arti penting motivasi dalam pembelajaran adalah memberikan orientasi belajar yaitu: motivasi mendorong siswa berbuat seperti melakukan kegiatan belajar, motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang tepat menuju tercapainya tujuan, dan motivasi akan memberikan kekuatan kepada siswa sehingga mampu memilih dan menyeleksi perbuatan/perilaku yang perlu dikerjakan atau ditinggalkan sehingga tujuan dapat tercapai.

Kuat atau lemahnya motivasi siswa berdampak pada seberapa besar kemungkinan siswa untuk menyerah atau terdorong maju. Semakin kuat motivasi untuk melakukan sesuatu, semakin besar pula peluang siswa ini memecahkan berbagai persoalan yang kompleks. Motivasi intrinsik akan mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis yang kuat dan fleksibel. Sebaliknya, motivasi intrinsik yang rendah akan menyebabkan minat yang rendah. Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan siswa.

Arti penting motivasi menurut Hargraves (2020) di antaranya:

Motivasi Menumbuhkan Kreativitas dan Pemikiran Kritis

Siswa yang termotivasi secara intrinsik menganggap belajar layaknya bermain. Siswa yang termotivasi secara intrinsik akan memikirkan pertanyaan yang diajukan guru jauh melampaui batas konsep pelajaran yang sedang dipelajari. Siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat berpikir sedemikian jauh bukan karena adanya kehadiran guru atau ketakutan akan mendapatkan nilai rendah.

Guru harus memahami karakter siswa yang termotivasi secara intrinsik untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menantang. Siswa yang termotivasi biasanya akan berpikir lebih lama dan lebih keras dan tidak mudah

menyerah dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Mereka cenderung akan mengajukan pertanyaan yang lebih dalam dan lebih menggugah pikiran.

Motivasi Menumbuhkan Ketahanan dan Kepercayaan Diri.

Ketika seorang siswa benar-benar asyik dengan tugas yang diberikan guru, mereka biasanya fokus pada aspek hubungan sosial daripada aspek kognitif. Siswa yang termotivasi juga lebih mampu secara emosional untuk “bangkit kembali” ketika mendapatkan nilai rendah saat mengikuti ulangan/tes. Siswa dengan motivasi tinggi juga tidak mudah putus asa atau timbul perasaan rendah diri ketika mendapat kritik keras dari guru atau teman sekelasnya.

Pada hakikatnya motivasi akan berfungsi dengan baik jika siswa mampu mengelola motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara tepat. Motivasi intrinsik adalah fitrah manusia berupa tendensi untuk melakukan hal-hal yang menurut manusia menarik atau menyenangkan. Namun, hal yang perlu disadari adalah lingkungan sosial sangat berpengaruh terhadap motivasi intrinsik. Lingkungan sosial memberikan pengaruh pada pengalaman motivasi intrinsik dengan memengaruhi otonomi dan kompetensi yang dirasakan.

Secara umum, ketika lingkungan sosial mendukung otonomi dengan meningkatkan persepsi lokus kausalitas internal yaitu perilaku berasal dari pilihan pribadi dan penyebab internal bukan daripada tekanan eksternal, maka motivasi intrinsik akan meningkat.

Sebaliknya, ketika lingkungan sosial mengabaikan atau menggagalkan otonomi dengan meningkatkan lokus kausalitas eksternal yang dirasakan seperti dengan menawarkan penghargaan atau memberikan ancaman hukuman maka motivasi intrinsik akan menurun. Kontrol lingkungan sosial dengan pemberian ancaman hukuman, pemberian penghargaan, pemberian tenggat waktu dan pengawasan cenderung akan menurunkan motivasi intrinsik dan meningkatkan motivasi ekstrinsik (Plant & Ryan, 1985).

Kompetensi yang dirasakan siswa juga memengaruhi motivasi intrinsik. Ketika lingkungan sosial kurang/tidak menghargai kompetensi yang dimiliki siswa maka motivasi intrinsik akan menurun. Sebaliknya, ketika lingkungan sosial menghargai kompetensi siswa, maka motivasi intrinsik meningkat. Sebagai contoh umpan balik positif dengan pujian verbal cenderung memicu persepsi tentang pengaruh dan dukungan pribadi motivasi intrinsik.

10.4 Upaya-Upaya Memotivasi Siswa Dalam Belajar

Motivasi memainkan peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibanding siswa dengan tingkat motivasi rendah. Motivasi sangat berguna dalam mendorong ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar terbaik.

Meskipun motivasi sangat dipengaruhi oleh karakteristik siswa dan cenderung bervariasi di berbagai mata pembelajaran (siswa biasanya memiliki motivasi belajar tinggi terhadap mata pelajaran yang disukainya), kondisi kelas juga memainkan peran penting dalam memengaruhi motivasi siswa.

Menurut Wood (2020) ada banyak strategi yang dapat digunakan guru untuk menjaga dan meningkatkan motivasi siswa seperti sebagai berikut:

Bangun Hubungan Yang Kuat

Hubungan positif antara siswa dengan guru sangat berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Motivasi dipengaruhi oleh tingkat dukungan emosional dan sosial yang dirasakan siswa. Siswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan guru akan menyebabkan rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu guru perlu menunjukkan dukungan dan perhatian kepada semua siswa secara merata. Guru perlu menunjukkan kepedulian terhadap apa yang dilakukan setiap siswa. Selain itu, guru perlu menunjukkan kepekaan terhadap masalah yang terjadi di kelas sehingga iklim pembelajaran yang kondusif akan tercipta di kelas. Kepekaan guru terhadap masalah yang terjadi di kelas juga akan dapat meredam berbagai hal buruk seperti adanya sarkasme atau ancaman antar sesama siswa yang akan memengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa.

Meningkatkan Perasaan Siswa Sebagai Bagian Tidak Terpisahkan Dari Keanggotaannya Di Kelas dan Sekolah.

Motivasi siswa paling kuat ketika mereka percaya bahwa mereka diterima secara sosial oleh guru, teman, dan lingkungan sekolah. Rasa percaya siswa ini tentu akan muncul jika setiap siswa diberlakukan secara adil. Guru dan lingkungan sekolah juga perlu menunjukkan kepedulian terhadap

permasalahan yang dihadapi siswa. Motivasi siswa akan rendah jika oleh lingkungannya, siswa dianggap tidak ramah dan tidak dapat dipercaya. Ketika siswa memiliki rasa keanggotaan yang kuat di kelas dan sekolah, siswa tentu akan lebih mudah mengadopsi nilai-nilai yang dicanangkan sekolah.

Guru adalah figur penting yang memiliki kekuasaan mengatur hubungan antar siswa di kelas dan membuat siswa merasa bahwa mereka adalah anggota kelompok yang dihargai. Oleh karena itu, guru perlu memberikan banyak kesempatan siswa untuk berinteraksi secara positif dengan siswa lain. Guru perlu menanamkan rasa memiliki siswa dengan mengadakan kegiatan yang dapat menimbulkan perasaan tujuan bersama sehingga akan memotivasi siswa dan meningkatkan rasa memiliki mereka.

Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas.

Ciri kelas dengan iklim pembelajaran yang baik ditunjukkan adanya sikap, emosi positif, minat dan motivasi tinggi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Siswa yang terlibat secara mendalam dengan kegiatan pembelajaran dan tugas yang berkaitan dengan minat mereka tentu saja akan menyebabkan siswa merasa lebih mudah untuk belajar sehingga siswa akan memiliki kompetensi tinggi.

Minat siswa ini juga dapat ditingkatkan dengan menghubungkan isi pembelajaran yang akan dilakukan dengan konsep awal yang dimiliki siswa (pra konsep). Jika konsep yang dibelajarkan sesuai dengan konsep awal yang dimiliki siswa maka konsep yang dimiliki siswa semakin kuat. Apabila konsep yang dibelajarkan berbeda dengan konsep awal yang dimiliki siswa maka, proses pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa secara mendalam akan mampu memperbaiki konsep awal yang telah dimiliki siswa.

Tekankan Relevansi dan Pentingnya Pembelajaran

Motivasi belajar siswa akan meningkat jika guru dapat menunjukkan ke siswa pentingnya mempelajari yang akan dibelajarkan. Siswa pada umumnya menganggap pembelajaran yang lebih menantang sangat penting diikuti secara serius. Ketika tantangan materi pelajarannya terlalu rendah atau terlalu tinggi, sangat mungkin siswa menganggap tidak perlu belajar secara serius (bisa saja siswa menganggap materinya terlalu mudah sehingga siswa bersikap apatis atau jika materi terlalu sulit sehingga muncul tantangan besar, siswa akan menganggap dirinya tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru).

Kemampuan guru memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sangat penting. Guru perlu menguraikan dan mengklarifikasi tanggapan siswa dan meringkas pembelajaran secara teratur sepanjang pelajaran dan menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang sedang diikuti sangatlah penting.

Selain itu, guru perlu mendiskusikan pengetahuan baru yang telah diperoleh siswa melalui pertanyaan-pertanyaan kontekstual tentang aplikasi materi-materi yang pelajaran yang telah dipelajari siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mendorong siswa untuk semakin meningkatkan pemahaman materi pelajaran yang baru saja dipelajari.

Berbagai cara yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan pentingnya materi pelajaran dan relevansi pelajaran kepada siswa seperti dengan: meningkatnya tantangan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan secara mendalam tentang prinsip utama suatu materi pelajaran, mendiskusikan pengalaman siswa yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari, serta mengundang siswa untuk mengeksplorasi relevansi dan pentingnya materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan mendiskusikan penerapan materi yang sedang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Selalu Menghubungkan Materi Pelajaran Dengan Tujuan, Nilai, dan Identitas Siswa.

Ketika siswa menyadari bahwa materi pelajaran yang dipelajari berguna dan relevan dengan tujuan mereka, maka motivasi belajar siswa akan meningkat dan bertahan lama sehingga kompetensi yang akan dimiliki siswa juga akan tinggi. Siswa perlu diberikan pemahaman bahwa masa depan mereka bergantung pada apa yang mereka kerjakan saat ini.

Dengan demikian, diharapkan motivasi siswa akan meningkat sehingga mereka akan fokus belajar dan mengerjakan tugas-tugas dari guru untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Siswa sangat mungkin memiliki lebih dari satu cita-cita. Akan sangat membantu jika penetapan tujuan pembelajaran di sekolah dapat menunjang cita-cita siswa tersebut. Siswa perlu diajarkan kesadaran bahwa penilaian hasil belajar sebagai hal yang penting untuk harga diri dan identitas mereka yang akan berguna dalam upaya mencapai tujuan masa depan yang relevan dengan cita-cita mereka.

Misalnya, siswa mungkin menganggap matematika penting karena mendukung cita-cita mereka sebagai insinyur. Ada juga siswa-siswa yang menganggap pentingnya matematika karena sangat penting dalam mendukung cita-cita mereka sebagai pengusaha. Guru perlu menyadari bahwa jika dihubungkan dengan cita-cita siswa, maka tingkat keterlibatan dan motivasi siswa belajar matematika akan berbeda-beda yang sangat mungkin tergantung pada kepentingan siswa sendiri (cita-cita siswa).

Penting agar siswa merasa bahwa kegiatan belajar sesuai dengan identitas pribadi mereka, karena ini membuat mereka lebih termotivasi untuk bertahan dengan kesulitan dalam belajar. Jika kegiatan belajar bertentangan dengan identitas pribadi siswa, mungkin muncul perasaan di diri siswa bahwa “kegiatan ini bukan untuk orang seperti saya”. Dengan demikian kesulitan yang dihadapi siswa dianggap sebagai bukti bahwa kegiatan tersebut tidak ada gunanya dan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai.

Sehebat apapun guru dalam menggunakan strategi pembelajaran, perlu disadari bahwa tidak semua kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Guru perlu menjelaskan kepada siswa pentingnya kegiatan pembelajaran atau materi pelajaran tersebut karena akan sangat berguna bagi kehidupan siswa baik di dunia kerja kelak atau saat mereka hidup bermasyarakat.

Guru perlu memberikan gambaran kepada siswa dan orang tua siswa tentang pentingnya prestasi belajar siswa dalam menunjang keberhasilan mereka di masa depan. Adanya poster-poster tentang berbagai profesi yang ditambahkan deskripsi kompetensi apa saja yang perlu dimiliki dan disiapkan dari sekarang akan dapat memotivasi orang tua untuk memotivasi anaknya belajar lebih rajin.

Beri Siswa Otonomi dan Tanggung Jawab.

Motivasi terganggu ketika guru terlalu mendominasi sehingga siswa merasa mereka tidak memiliki kendali atas suatu situasi. Guru perlu memberikan siswa pilihan dan memberdayakan inisiatif siswa untuk meningkatkan motivasi, usaha, minat, emosi positif dan persepsi kontrol pribadi dan kompetensinya. Memberikan pilihan dapat meningkatkan keberanian siswa menanggung risiko dan membantu siswa mengembangkan minat untuk kegiatan tertentu.

Guru perlu berhati-hati merencanakan pembelajaran yang melibatkan kegiatan yang memberikan kesempatan siswa memilih kegiatan berdasarkan pada

kemampuan siswa. Pilihan yang ditawarkan harus sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat siswa. Guru harus memastikan bahwa pilihan yang ditawarkan ke siswa dapat menyelaraskan kegiatan pembelajaran dengan minat siswa dengan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan pemerintah.

Siswa dapat memilih dari daftar kegiatan terkait topik yang disediakan oleh guru, bahkan siswa dapat dilibatkan guru dalam menetapkan tanggal pengumpulan tugas, memilih kelompok kerja siswa, dan urutan penyelesaian tugas. Guru harus meyakinkan siswa bahwa guru percaya, siswa akan mampu membagi waktu dalam mengerjakan berbagai tugas yang diberikan guru.

Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa

Siswa memiliki kebutuhan penting dalam kaitannya dengan perasaan menguasai materi pelajaran. Motivasi sangat dipengaruhi oleh harapan yang dirasakan siswa tentang keberhasilan atau kegagalan, yang pada gilirannya dipengaruhi oleh harapan guru. Pengaruh motivasi dan kepercayaan diri siswa dapat dilihat dari representasi hasil usaha dan tindakan siswa.

Pengalaman belajar yang optimal terjadi ketika siswa mampu memersepsikan tantangan tugas sesuai dengan kemampuan/ketrampilan yang dimilikinya. Ketika tantangan dan keterampilan tidak seimbang, sangat mungkin akan timbul perasaan pada diri siswa bahwa kegiatan belajar tidak bermanfaat dan bahkan mungkin menimbulkan kecemasan pada diri siswa. Ketika siswa diberikan tantangan yang sulit, namun kepercayaan diri siswa tinggi akan meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan tantangan tersebut.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan meningkatkan harapan siswa untuk sukses dan kepercayaan diri mereka. Guru perlu meyakinkan siswa bahwa guru yakin dan percaya siswa akan mampu memahami materi yang disampaikan guru.

Oleh karena itu, guru perlu memastikan siswa mengalami kesuksesan seperti dengan: memastikan tantangan yang optimal, berfokus pada peningkatan pribadi daripada mengungguli orang lain, memberikan umpan balik untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran, membantu siswa menetapkan tujuan yang realistis, kegiatan pembelajaran dengan penetapan keterlibatan siswa secara jelas dan proporsional, sering memberikan umpan balik positif yang berfokus pada elaborasi tentang apa yang telah dipelajari dan dipahami

siswa, dan menghubungkan keberhasilan siswa dengan usaha dan strategi yang dilakukan siswa.

Tetapkan Tujuan Yang Tepat dan Berikan Umpan Balik Secara Teratur Untuk Pembelajaran.

Guru dapat menggunakan berbagai variasi strategi mengajar untuk mencegah motivasi siswa menurun. Memvariasikan strategi mengajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa. Perumusan tujuan pembelajaran yang tepat seperti penggunaan prinsip ABCD (A adalah *audience*, B adalah *behaviour*, C adalah *condition* dan D adalah *degree*) dapat mempermudah guru merumuskan tujuan dan membuat instrumen untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

Ketika siswa menerima pujian atau umpan balik yang dimaksudkan guru untuk memfasilitasi penguasaan materi pelajaran, siswa akan merasakan hal ini sebagai bentuk dukungan guru yang akan semakin meningkat motivasi mereka. Sebaliknya, ketika guru menggunakan strategi pembelajaran yang begitu kaku dan kurang interaksi dengan siswa seperti minimnya umpan balik yang diberikan guru kepada siswa akan menyebabkan siswa merasa guru sedang mencoba untuk mengontrol pembelajaran dan perilaku mereka, dampaknya adalah motivasi siswa akan menurun.

Penetapan tujuan pembelajaran adalah untuk mengarahkan perhatian dan tindakan serta memobilisasi usaha maupun motivasi untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika guru menetapkan tujuan pembelajaran pada tingkat kesulitan yang tinggi (namun masih dapat diterima dan dapat dicapai oleh siswa) akan mengarahkan siswa pada tingkat motivasi dan kinerja yang lebih tinggi.

Kesulitan yang dihadapi siswa akan menjadi kebutuhan untuk meningkatkan perhatian yang akan meningkatkan motivasi siswa. Tugas yang terlalu mudah hanya akan membuat siswa merasa usaha yang dilakukannya tidak sepadan dengan tujuan yang ditetapkan, akibatnya motivasi siswa malah akan menurun. Demikian juga, menganggap tugas sebagai hal yang mustahil dilakukan akan menyebabkan turunnya motivasi siswa secara drastis.

Umpan balik dibutuhkan untuk menunjukkan kepada siswa bagaimana kemajuan mereka menuju tujuan dan memberikan saran untuk mendorong pencapaian tujuan. Penggunaan umpan balik dapat memotivasi siswa ketika: memungkinkan dan memberdayakan pilihan siswa dalam strategi pembelajaran selanjutnya, mencerminkan keyakinan pada kemampuan siswa untuk belajar/menyelesaikan tugas, bersifat positif, sering dan elaboratif,

digunakan untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman, dan terkait dengan tujuan pembelajaran yang diartikulasikan dengan jelas.

Memberikan Kesempatan Siswa Belajar Secara Kooperatif.

Pembelajaran yang menitikberatkan pentingnya kerja sama antar sesama siswa seperti dalam pembelajaran kooperatif sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi siswa akan meningkat ketika guru memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbagi pertanyaan/berdiskusi tentang apa yang telah mereka pelajari dengan teman-teman mereka.

Dengan belajar secara kooperatif, akan timbul perasaan tanggung jawab bersama untuk menyelesaikan tugas sehingga kinerja siswa juga akan meningkat. Selain itu, dengan pembelajaran kooperatif siswa akan lebih nyaman belajar karena mereka dapat saling berdiskusi sehingga tingkat pemrosesan informasi dapat meningkat.

Guru perlu memilih strategi pembelajaran kooperatif yang tepat yang disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Guru perlu merancang skenario pembelajaran kooperatif secara tepat dalam rencana pembelajaran sehingga jelas isi materi pelajaran yang akan dibelajarkan, masalah yang akan didiskusikan siswa, identifikasi kegiatan yang dapat dilakukan secara berpasangan atau kelompok, serta jenis tugas kelompok yang perlu diselesaikan siswa secara berkelompok sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab yang jelas dalam kaitannya dengan tugas dan tanggung jawabnya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru.

Mengajarkan Konsep Motivasi Secara Eksplisit dan Menjelaskan Bagaimana Motivasi Mendukung Pembelajaran

Pemahaman siswa tentang motivasi dapat membantu mereka untuk mengatur sendiri tingkat motivasi mereka. Dengan memahami pentingnya motivasi, siswa akan mampu mengidentifikasi strategi dan perilaku yang dapat meningkatkan atau menurunkan motivasi mereka. Guru perlu selalu memasukkan strategi meningkatkan motivasi dalam rencana pembelajaran dan menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Motivasi belajar ini ada kalanya perlu dinyatakan secara eksplisit dengan mengadakan diskusi dengan siswa sehingga siswa dapat menyadari pentingnya materi pelajaran yang sedang dipelajari dan bagaimana menemukan cara untuk meningkatkan motivasi.

Guru perlu selalu menekankan pentingnya motivasi untuk menggapai sukses dalam belajar. Guru juga perlu mendiskusikan dengan siswa bagaimana siswa harus belajar lebih bersungguh-sungguh dan bagaimana upaya yang perlu dilakukan agar dapat mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, guru dan siswa perlu memiliki persepsi yang sama tentang upaya yang perlu dilakukan siswa agar dapat belajar secara produktif dengan menggunakan waktu secara efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran di kelas, Gino, et al (1997) menyatakan berbagai cara meningkatkan motivasi siswa untuk belajar seperti:

1. Penghargaan guru melalui ucapan secara verbal

Pernyataan verbal yang diberikan guru ketika siswa melakukan suatu pekerjaan dengan baik seperti ucapan “bagus sekali” akan menimbulkan perasaan senang di hati siswa dan akan memotivasi siswa untuk selalu melaksanakan tugas guru sebaik-baiknya. Penghargaan guru dalam bentuk pujian secara verbal juga menunjukkan interaksi pribadi secara langsung antara guru dan siswa. Penghargaan guru ini merupakan bentuk persetujuan serta pengakuan sosial kepada siswa.

Guru perlu memastikan bahwa pujian yang diberikan proporsional dengan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru juga perlu memvariasikan ucapan pujian yang diberikan kepada siswa untuk mencegah timbulnya kebiasaan pengucapan kata-kata pujian yang sangat mungkin kurang memotivasi siswa karena ucapan pujian guru dipandang siswa sebagai kebiasaan guru saja.

2. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan

Guru dapat menggunakan hasil ulangan sebagai cambuk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat memberikan pernyataan verbal secara langsung saat membagi hasil ujian atau guru dapat juga menuliskan pesan-pesan motivasi di lembar jawaban ujian siswa. Pesan-pesan yang disampaikan ke siswa harus menarik dan proporsional. Siswa yang nilainya rendah harus dimotivasi agar dapat meningkatkan nilainya di ujian mendatang, sedangkan siswa yang

nilainya sudah bagus dimotivasi agar selalu mempertahankan nilai yang sudah didapatkan.

3. Menimbulkan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu dapat digunakan untuk memotivasi belajar siswa. Guru dapat menggali rasa ingin tahu siswa melalui pertanyaan atau menunjukkan fenomena alam/sosial yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa bagaimana dan mengapa peristiwa itu dapat terjadi. Guru perlu mengasah ketrampilan bertanya tingkat dasar dan tingkat lanjut agar mampu memunculkan rasa ingin tahu siswa ini.

4. Menuntut siswa menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.

Ada kalanya guru perlu menggunakan apersepsi (menggali materi yang pernah dipelajari siswa) tidak hanya untuk memastikan siswa siap belajar untuk menerima materi yang akan diajarkan guru. Guru dapat meminta siswa melakukan sesuatu hal sebagai aplikasi dari materi yang telah dipelajari sebelumnya. Adanya tuntutan guru kepada siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya akan memotivasi siswa bersungguh-sungguh dalam belajar dan tidak meremehkan materi pelajaran yang sudah berlalu.

5. Menggunakan simulasi dan permainan dalam belajar.

Karakteristik materi pelajaran tidak selalu sama, ada kalanya materi bersifat abstrak, ada kalanya materi bersifat kongkret. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis non komputer atau berbasis komputer untuk menyimulasikan berbagai materi pelajaran yang bersifat abstrak/kongkret. Guru juga dapat menggunakan strategi pembelajaran/media pembelajaran berbasis permainan untuk menimbulkan rasa antusias siswa. Guru perlu memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menguasai teknik penggunaan simulasinya sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan penguasaan materi pelajaran siswa juga semakin meningkat.

Bab 11

Keberhasilan Pembelajaran

11.1 Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa, siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, dan dapat melakukan dengan tekun dari hasil belajarnya, selain itu siswa dapat bertukar ilmu dengan siswa lain, sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas (Muhammad, 2017).

Merujuk pada fungsi kurikulum dalam proses pembelajaran yang menjadi alat mencapai tujuan pendidikan, maka sebagai alat pendidikan, kurikulum mempunyai komponen-komponen penunjang yang saling mendukung satu sama lain. Yang mana salah satu komponen tersebut adalah komponen proses belajar mengajar. Komponen ini tentunya sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran.

Tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku anak. Komponen ini juga punya kaitan erat dengan suasana belajar di ruangan kelas maupun di luar kelas. Berbagai upaya pendidik untuk

menumbuhkembangkan motivasi dan kreativitas dalam belajar, baik di dalam kelas maupun individual (di luar kelas), merupakan suatu langkah yang tepat.

Dalam kaitannya peran guru dalam proses pembelajaran, Gage dan Berliner (Suyono, 2011) melihat ada tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai perencana (planner), pelaksana dan pengelola (organizer) dan penilai (evaluator).

Sementara itu, Abin Syamsuddin Makmur (2000) dalam kaitan dengan pendidikan sebagai media dan wahana transfer sistem nilai berpendapat bahwa ada lima peran dan fungsi guru, yaitu sebagai konservator (pemelihara) sistem nilai yang merupakan sumber norma-norma kedewasaan, inovator (pengembang) sistem nilai ilmu pengetahuan, sebagai transmitor (penerus) sistem nilai tersebut kepada peserta didik, transformator (penerjemah) sistem nilai tersebut melalui penjelmaan dalam pribadi dan perilaku, melalui proses interaksi dengan peserta didik, serta organisator (penyelenggara) terciptanya proses edukasi yang dapat dipertanggung jawabkan dalam proses transformasi sistem nilai.

Dari gambaran kelas masa depan, Flewelling dan Higginson, (2003) menggambarkan peran guru sebagai berikut:

1. Memberikan stimulasi kepada siswa dengan menyediakan tugas-tugas pembelajaran yang kaya (rich learning tasks) dan terancang dengan baik untuk meningkatkan perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial.
2. Berinteraksi dengan siswa untuk mendorong keberanian, mengilhami, menantang, berdiskusi, berbagi, menjelaskan, menegaskan, merefleksi, menilai dan merayakan perkembangan, pertumbuhan dan keberhasilan.
3. Menunjukkan manfaat yang diperoleh dari mempelajari suatu pokok bahasan.
4. Berperan sebagai seseorang yang membantu, seseorang yang mengerahkan dan memberi penegasan, seseorang yang memberi jiwa dan mengilhami siswa dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu, rasa antusias, gairah dari seorang pembelajar yang berani mengambil risiko (risk taking learning), dengan demikian guru berperan sebagai pemberi informasi (informer), fasilitator, dan seorang artis.

Dalam kaitan ini Earl V. Pullias dan James D. Young (1968) dalam bukunya *A Teacher Is a Many Thing* mengutarakan ada empat belas karakteristik yang melekat pada guru yang unggul itu adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai guru.
2. Guru sebagai teladan.
3. Guru sebagai penasihat.
4. Guru sebagai pemegang otoritas.
5. Guru sebagai pembaharu.
6. Guru sebagai pemandu.
7. Guru sebagai pelaksana tugas rutin.
8. Guru sebagai insan visioner.
9. Guru sebagai pencipta.
10. Guru sebagai orang yang realistis.
11. Guru sebagai penutur cerita dan seorang aktor.
12. Guru sebagai pembongkar kemah.
13. Guru sebagai peneliti.
14. Guru sebagai penilai.

Dr. Oemar Hamalik dalam bukunya *Psikologi Belajar dan Mengajar* menulis peran guru peran guru yang pertama sebagai pengajar, salah satu tugas yang harus dilaksanakan oleh guru disekolah ialah memberikan pelayanan kepada para siswa agar mereka menjadi siswa atau anak didik yang selaras dengan tujuan sekolah itu.

Kedua sebagai pembimbing, guru memberikan bimbingan bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimum terhadap sekolah, keluarga, serta masyarakat.

11.2 Pengertian Keberhasilan Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan lain-lain. Namun dari faktor-faktor itu, guru dan siswa faktor terpenting. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat dirunut melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya.

Bahwa pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia kiranya merupakan hal yang tak dapat dibantah. Pada kenyataannya pendidikan telah dilaksanakan semenjak adanya manusia, hakikatnya pendidikan merupakan serangkaian peristiwa yang kompleks yang melibatkan beberapa komponen antara lain: tujuan, peserta didik, pendidik, isi/bahan cara/metode dan situasi/lingkungan.

Keberhasilan merupakan suatu pencapaian terhadap keinginan yang telah kita niatkan untuk kita capai atau kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat. Keberhasilan erat kaitannya dengan kecermatan kita dalam menentukan tujuan sedangkan tujuan merupakan suatu sasaran yang sudah kita tentukan.

Poerwadarminta (2007), Kamus Besar Bahasa Indonesia, sukses memiliki arti yang sederhana tapi mendalam. Kata “sukses” didefinisikan sebagai berhasil atau beruntung. Sehingga kesuksesan berarti keberhasilan atau keberuntungan. Dalam kamus Bahasa Inggris, *success* berarti keberhasilan dan hasil baik. Jadi, kesuksesan itu merupakan keberhasilan seseorang dalam mencapai sesuatu.

Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan sekolah dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, Faktor yang terlibat termasuk guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan banyak lagi. Namun di antara faktor-faktor tersebut, guru dan siswa merupakan faktor yang paling penting. Pentingnya faktor guru dan siswa ini dapat ditelusuri melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yaitu sebagai upaya sadar guru untuk membantu siswa agar bisa belajar sesuai kebutuhan yang diminatinya.

Keberhasilan belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu

dalam penilaian hasil belajar, peranan ujian instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang penilaian (Sudjana, N., 2010).

Sehingga pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang diharapkan. Untuk melaksanakan pendidikan harus dimulai dengan pengadaan tenaga pendidik sampai pada usaha peningkatan mutu tenaga kependidikan. Kemampuan guru sebagai tenaga pendidik, baik secara personal, sosial, maupun profesional, harus benar-benar dipikirkan karena pada dasarnya guru sebagai tenaga pendidik merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan kependidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan.

Keberhasilan pembelajaran, mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Fungsi ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan dalam suatu materi ajar sebelum pindah ke materi ajar selanjutnya.

Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan komponen guru dan siswa. Dengan demikian pemahaman terhadap kriteria keberhasilan belajar, standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum penting dipahami oleh Pengawas.

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar. Empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu (Mulyasa, 2006):

1. Learning to know

Dalam hal ini posisi seorang guru seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

2. Learning to do

Akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya. Pendeteksian bakat dan minat siswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (attitude test). Walaupun bakat dan minat anak banyak dipengaruhi unsur keturunan (heredity) namun tumbuh berkembangnya bakat dan minat tergantung pada lingkungannya. Dewasa ini, keterampilan bisa digunakan menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang. Untuk itu pembinaan terhadap keterampilan siswa perlu mendapat perhatian serius.

3. Learning to live together

Salah satu fungsi lembaga Pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan siswanya untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima, perlu ditumbuh kembangkan

4. Learning to be

Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal.

Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi. Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagaman. Nilai-nilai keberagaman sangat dibutuhkan bagi setiap warganegara Indonesia dalam menapaki kehidupan di dunia ini.

Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran yang diajarkan/dipelajari siswa akan lebih efektif dalam pembentukan pribadi anak yang berketuhanan Yang Maha Esa daripada diajarkan secara monolitik yang penuh dengan konsep.

Keberhasilan belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu dalam penilaian hasil belajar, peranan ujian instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang penilaian. Keberhasilan belajar juga merupakan keberhasilan siswa dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan serta keberhasilan guru dalam membimbing siswa dalam pembelajaran. diinginkan dikuasai oleh siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan

11.3 Indikator Keberhasilan

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

Djamarah dan Zain (2006) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

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

Lebih lanjut Zaenal (2009) menyatakan bahwa indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku peserta didik. Jenis tingkah laku itu di antaranya adalah:

1. Kebiasaan, yaitu cara bertindak yang dimiliki peserta didik dan diperoleh melalui belajar.

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

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

11.4 Penilaian Keberhasilan

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

1. Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.

2. Tes Sub sumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes sub sumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

3. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid, (2013) "Strategi Pembelajaran" Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdul, Gafur. (2012). Desain Pembelajaran. Penerbit Ombak: Yogyakarta.
- Abi Hamid, M. et al. (2020) Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Abin Syamsuddin Makmur. (2000). Psikologi Kependidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Achsin. (1986). Media Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al Rasyidin dan Wahyudin Nur Nasution (2015). "Teori Belajar dan Pembelajaran". Medan: Perdana Publishing
- Al-Muchtar, Suwarna, dkk (2007). "Strategi Pembelajaran PKn. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ames, R. & Ames, L., 1984. " Research on Motivation Education". Orlando: Academic Press, Inc.
- Anissatul, M. (2009) Strategi Belajar Mengajar. Yohyakarta: Penerbit Teras.
- Anitah, S. (2007). Strategi pembelajaran. Universitas Terbuka.
- Arsyad, A. (2005). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, M. B. (2002). Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers.

- Asrori, M. (2013) 'Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran', *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), p. 26.
- Ayuningtyas, Y. (2011). Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA NEGERI 1 CITEUREUP. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Bambang Warsita, (2008). "Teknologi Pembelajaran", Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri, H., Wasposito & Sumarni. S. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(1). Hal 35-44.
- Cecep, H. et al. (2021) *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Costa, A.L. (1985) *Developing minds: A resource book for teaching thinking*. ERIC.
- Cropley, A., 1985. " Motivation for Participation in Adult Education". Munchen: German Commission for Unesco.
- Darmansyah (2018). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis Dengan Karikatur Humor Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Teknodik*, 21, 039–067. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.461>
- Darmansyah dan Regina Ade Darman (2017) *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Padang. Available at: www.rumahkayuindonesia.com.
- Davis, J. (2019) *Teaching strategies for the college classroom*. Routledge.
- Degeng, I.N.S. and Sudana, N. (1989) 'Ilmu Pembelajaran: Taksonomi Variabel', Jakarta: Dirjen Dikti [Preprint].
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Menengah Pertama/ MTS*. Jakarta: Depdiknas.
- Development. Belmon: Feron.
- Dewi, E.R. (2018) 'Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas', *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), p. 44. [doi:10.26858/pembelajar.v2i1.5442](https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442).
- Dharma, Surya. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta:

- Dick Walter & Carey Lou. (1994). "The Systematic Design of Instruction". New York: Harper Collins Publishers.
- Dick, W. and Carrey, L. (1985) 'The Systematic Design Instruction. Second edition. Glenview'. Illinois: Scott., Foreman and Company.
- Direktorat Tenaga Kependidikan (2008) Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S. B. (2010) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. dan A. Zain. (2006). Strategi Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka
- Estudios, D. D. E., Dea, A., & Marcos, A. M. (2009). Reversal Lear I G a D Reward Processi G I a Hedo Ia. 1(October), 2007–2009. <https://doi.org/10.1021>
- Fahmi, F. (2021). Strategi pembelajaran contextual teaching and learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. 1(Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam), 1.
- Fajrillah, F. et al. (2020) MOOC: Platform Pembelajaran Daring di Abad 21. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fathurrohman, P. and Sutikno, M. S. (2009) Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ferris, J., & Gerber, R. (1996). Mature-age students' feelings of enjoying learning in a further education context. *European Journal of Psychology of Education*, 11(1), 79–96. <https://doi.org/10.1007/BF03172937>
- Flewelling, G. dan Higginson, W. (2003) "Teaching with rich learning tasks." Adelaide: The Australian Association of Mathematic Teacher.
- Gerlach, Vernon S and Donald P. Eilly, (1971) "Teaching and Media: A Systematic Approach". Englewood Cliffs, N J: Prentice-Hall.
- Gianistika, C. (2021). Strategi Pembelajaran Contextual Teaching dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Membaca Nyaring Bahasa Indonesia. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3, 656-671.

- Gino, et al., 1997. "Belajar dan Pembelajaran 1 ". Surakarta: UNS Press.
- Hargraves, V., 2020. Education hub. [Online] Available at: <https://theeducationhub.org.nz/motivation/> [Accessed 5 May 2022].
- Hamalik, O. (1986). Media Pendidikan. Bandung: Alumni.
- Hamalik, O. (1994). Media Pendidikan. Cetakan ke-7. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamdani, H. (2011) Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, B, Uno. (2009). "Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar ang Kreatif dan Efektif". Jakarta: Bumi Aksara
- Hanik, A. N. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pengolahan Makanan Kontinental Siswa Kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Wonosari. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harianja, J. K., et al. (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hasibuan, F. A., et al. (2022). Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasibuan, M. . (2014). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains, 2(Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains), 1.
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. Darul Ilmi, 4(1), 28-39.
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang: Graha Cendekia, 120.
- Hernik, J., & Jaworska, E. (2018). The Effect of Enjoyment on Learning. INTED2018 Proceedings, 1(March), 508–514. <https://doi.org/10.21125/inted.2018.1087>
- Iskandar, A. et al. (2020) Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Istarani, I. (2014) Kumpulan 40 Metode Pembelajaran. Medan: Media Persada.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175-192.
- Kadir, A. (2013). Konsep pembelajaran kontekstual di sekolah. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*.
- Kemp, J. E. dan Dayton D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Kemp., Jerrold E. (1995). *Instruction Design: A Plan for Unit and Course*
- Kholifah, N. dkk (2021) *Inovasi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Advances in Game-Based Learning Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*.
- Lawson, M. J. (2004) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987>
- Legault, L., 2016. "Intrinsic and Extrinsic Motivation". [Online] Available at: <https://www.researchgate.net/publication/311692691>[Accessed 07 May 2022].
- Limbong, T. dan Simarmata, J. (2020) *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Luis, F., & Moncayo, G. (n.d.). *Teaching and Learning Strategies for the Thinking Classroom*. The International Debate Education Association 400 West 59th Street New York, NY 10019. Copyright © 2005 Open Society Institute
- Maesaroh, S. (1970) 'PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM', *Jurnal Kependidikan*, 1(1), pp. 150–168. doi:10.24090/jk.v1i1.536.
- Makmun, Abin Syamsuddin. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.

- Manshur, A., & Rodhi, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN. AL-AUFA, 2(JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN KEISLAMAN), 1–13.
- Mansyur, A. R. (2020). “Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia”. Education and Learning Journal, Vol. 1, 113–123.
- Mapata Dg. et al. (2021). Pembelajaran Berbasis Riset (Research Based Learning). Bandung: Media Sains Indonesia.
- Mawati, A. T. et al. (2021) Strategi Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Miarso, Y. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Miarso, Yusufhadi, (2004). "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan". Jakarta: Kencana.
- Mohamad Syarif Sumantri, (2015) "Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar" Jakarta: RajaGrafindo
- Muhamad Afandi, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani (2013) Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Muhammad Reza, (2021). Komponen strategi pembelajaran Source: <https://www.mandandi.com/2021/03/komponen-strategi-pembelajaran.html>, Diakses pada Mei 2022
- Muhammad, F. (2017) “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul.” Artikel Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Pendidikan
- Mulyasa, E. (2006) Menjadi Guru Profesional, Remaja Rosdakarya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2015). Menjadi guru profesional, menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan.

- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Journal of Islamic Education*. *Alim Journal of Islamic*, I(2), 389–400.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Murdiono, Mukhammad. (2012) "Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan
- Musyadad, V. F. et al. (2022). *Pendidikan Karakter*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, M.K. (2017) 'Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa', *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), pp. 9–16.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Nazla, Y. (2020). *Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi dengan Metode Game Based Learning (GBL)*. Riau: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Ngalimun, S. M. (2019) *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nur Aisyah, E. et al. (2006) *Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran*. Malang.
- Nuraeni, N. (2014) 'Strategi pembelajaran untuk anak usia dini', *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), pp. 143–153.
- Nurani, Yuliani, dkk. (2003) *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan
- Nurhadi. (2002). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*,. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat PLP.
- Nurseto, T. (2011). "Membuat media pembelajaran yang menarik". *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Pakpahan, A. F. et al. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Panggabean, S. et al. (2021). *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Partin L. Ronald. (2009). *The Classroom Teacher's Survival Guide Practical Strategies, Management Techniques, and Reproducibles for New and Experienced Teachers*. In PhD Proposal (Vol. 3, Issue October). Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Plant, R. W. & Ryan, R. M., 1985. "Intrinsic Motivation and the Effects of Self-Consciousness, Self-Awareness and Ego Involvement: an Investigation of Internally Controlling Styles". *Journal of Personality*, 53(3), p. 435–449.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasasti, T dan Irawan, P. (2005). *Media Sederhana*. Jakarta: PAU Dirjen. Dikti Depdiknas.
- Priansa, D. J. (2017) *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Purba, F. J. (2022). *Strategi-Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, F. J. et al. (2022) *Strategi-Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A. et al. (2020) *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., et al. (2020) *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, S. et al. (2021). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, S. et al. (2021). *Teori Manajemen Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramadhani, R. et al. (2020) *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Ramadhani, Y. R. et al. (2021). *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramadhani, Y. R. et al. (2022). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Razan Salah (2018) Learning Methods, Steemit. Available at: <https://steemit.com/education/@allizz/learning-methods> (Accessed: 7 May 2022).
- Romiszowski, A. J. (1981) "Designing Instruction System" . London: Kogan Page Ltd.
- Rusman, (2013) "Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21", Cet. II Bandung: Alfabeta, h. 118
- Ryan, R. M. & Deci, E. L., 2000. "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Direction" . *Contemp. Educ. Psychol*, Volume 25, pp. 54-67.
- Saddoen, A. (2018) 'Macam Macam Metode Pembelajaran, Pengertian, Jenis, Dan Contohnya', *TheMoonDoggies*, 28 September. Available at: <https://moondoggiesmusic.com/metode-pembelajaran/> (Accessed: 8 May 2022).
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samudra, G. B., Suastra, I. W., & Suma, K. (2014). Permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa SMA di kota singaraja dalam mempelajari fisika. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran IPA Indonesia*, 4, 1.
- Sanjani, M.A. (2021) 'PENTINGNYA STRATEGI PEMBELAJARAN YANG TEPAT BAGI SISWA', *Serunai*, 10(2), p. 32. doi:<https://doi.org/10.37755/jsap.v10i2.517>.
- Sanjaya, W. (2006) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2006) *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2008) *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses*
- Sari, P. R., & Supranoto, H. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information, Communication and Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 2

- Sekampung. PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi, 5(2), 95-100.
- Sartika, S. H. et al. (2022) Teknologi dan Media dalam Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sartika, S. H., et al. (2022). Teknologi dan Media dalam Pembelajaran. Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis.
- Schramm, W. (1985). The Process and Effect of Mass Communication. New York: University Of Illinois Press.
- Seels, Barbara B and Rita C. Richey, (1994). "Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field". Washington, DC: AECT.
- Simarmata, J. dan Mujiarto, M. (2019) Multimedia Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Simarmata, J. et al. (2020) Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Simarmata, J. et al. (2021) Teknologi Informasi dan Multimedia. Yayasan Kita Menulis.
- Simarmata, J. et al. (2021) Teori Belajar dan Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Simarmata, J., Ramadhani, Y. R., Rahim, R., Mawati, A. T., Siregar, R. S., Ardiana, D. P. Y., ... & Ritonga, M. W. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, R. L. (2021) 'Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, Dan Taktik', Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), pp. 63–75.
- Siregar, R. S. et al. (2021) Dasar-Dasar Pendidikan. Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, R. S. et al. (2022) Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, R. S., et al. (2021). Manajemen Sistem Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, R. S., et al. (2022). Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Situmorang, R. (2009). "Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan". Makalah Disampaikan pada Seminar Optimalisasi Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran Tanggal 23 Mei 2009 di Unimed. PSB TK-SK Unimed.
- Sri Lisnaeni, M., Amin, A., & Yolanda, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Aktivitas Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Model Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2018/2019. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 1, 60–73.
- Subakti, H. et al. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Subakti, H. et al. (2022) *Landasan Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Subakti, H. et al. (2022). *Evaluasi Pembelajaran pada Era Society 5.0*. Bandung. Media Sains Indonesia.
- Subakti, H. et al. (2022). *Landasan Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Subakti, H. et al. (2022). *Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Subakti, H. et al. (2022). *Teori Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suciati & Irawan, P., 2005. "Teori Belajar dan Motivasi". Jakarta : Depdiknas.
- Sudjana, N. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran* (<http://abudira.wordpress.com/>). Diakses pada
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Supariasa, D. N. (2014). *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. 6–22.

- Suryabrata, S., 2004. " Psikologi Pendidikan". Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2007). Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Sutikno, M. S. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Prospect.
- Suyanto, S. and Djihad, A. (2012) Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Suyono, H. (2011) "Belajar dan pembelajaran," Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syam, S. et al. (2022). Belajar dan Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114. tanggal 12 September 2017.
- Thabroni, G. (2020) 'Metode Pembelajaran: Pengertian, Jenis & Macam (Menurut Para Ahli)', serupa.id, 2 September. Available at: <https://serupa.id/metode-pembelajaran-pengertian-jenis-macam-menurut-para-ahli/> (Accessed: 7 May 2022).
- Trianto, I. B. A.-T. (2015) Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI). Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2009). Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. Al-Ta Lim Journal, 3, 209-215.
- Umar, U. (2017). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Tarbiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(01), 131-144.
- Wahyudin Nur Nasution (2017) STRATEGI PEMBELAJARAN. Medan.
- Wahyudin Nur Nasution, (2017) " Strategi Pembelajaran" Cet I Medan; Perdana Publishing, h..5-8
- Warwas, J., & Helm, C. (2017). Enjoying working and learning in vocational education: A multilevel investigation of emotional crossover and

- contextual moderators. *Empirical Research in Vocational Education and Training*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40461-017-0055-2>
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran. Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widyastuti, A. et al. (2020) *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Widyastuti, S. (2017). *Manajemen Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta. Selatan: FEB-UP Press.
- Wilkinson, G. L. (1980). *Media dalam Pembelajaran; Penelitian Selama 60 Tahun*, Edisi. Indonesia. Jakarta: Rajawali.
- wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Wina Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Winataputra, Udin S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wlodkowski, 1985. "Enhancing Adult Motivation to Learn". San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Wood, H., 2020. the Education Hub. [Online] Available at: <https://theeducationhub.org.nz/10-strategies-that-promote-motivation/>[Accessed 07 May 2022].
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 851. <https://doi.org/10.21067/jip.v6i2.1318>
- Yamin, M. and Syahrir, S. (2020) 'PEMBANGUNAN PENDIDIKAN MERDEKA BELAJAR (TELAH METODE PEMBELAJARAN)', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1). doi:10.36312/jime.v6i1.1121.
- Yohana, A. (2011). "Studi tentang Media Pembelajaran yang digunakan pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo" (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Yusnilita, N. (2020). The Impact of Online Learning: Student's Views. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 11(1), 57–61. <https://doi.org/10.26877/eternal.v11i1.6069>

Zaenal, A. (2009) "Evaluasi pembelajaran," Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Biodata Penulis



Anita Purba lahir pada 03 Februari 1960. Menyelesaikan Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di IKIP Negeri Medan. Pernah mengajar di Kamp Pengungsi Vietnam di Pulau Galang - Riau. Sejak 1988 mengabdikan sebagai dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Guru di Universitas Simalungun Pematangsiantar. Menyelesaikan Program Magister dan Program Doktor di Universitas Sumatera Utara. Pernah menjabat sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan sejak tahun 2019 diberikan kepercayaan sebagai Dekan FKIP Universitas

Simalungun.



Ana Widyastuti, bertugas sebagai Dosen Tetap Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Indraprasta PGRI. Lulus S-1 Bimbingan Konseling dan S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia di Unindra PGRI dan Pendidikan Profesi Konselor (PPK) di Universitas Negeri Padang. Telah menulis kurang lebih 56 buah buku. Sebagian besar diterbitkan oleh Penerbit Mayor. Sepuluh (12) buku di antaranya diterbitkan Yayasan Kita Menulis berjudul Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi & Perencanaan, Pengantar

Teknologi Pendidikan, Manajemen Konflik Berbasis Sekolah, dan Dasar-dasar Kependidikan, Perencanaan Pembelajaran, Metode Pembelajaran Guru, Pengantar Teori Perkembangan Peserta Didik, Pengelolaan Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik, Konsep dan Strategi, Merdeka Belajar Merdeka Mengajar, dan Dasar-Dasar Ilmu Kependidikan serta Pengantar Manajemen Pendidikan. 2 (dua) buah buku beliau masuk sebagai penulis best seller disalah satu penerbit Mayor. Penulis telah bersertifikat sebagai penulis Nonfiksi dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) tahun 2019. Terakhir lolos sebagai Penulis Terpilih di Gerakan Literasi Nasional (GLN) 2019 yang

diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra. Aktif dalam organisasi profesi Ikatan Konselor Indonesia (IKI), guru SMP dan konsultan beberapa sekolah di wilayah Depok serta sebagai Asesor Badan Akreditasi Nasional (BAN) PAUD dan PNF Provinsi Jawa Barat sampai sekarang.



Keterpanggilan penulis terhadap bidang teologi yang membuat penulis kuliah di kampus Teologi dan menyelesaikan Strata-1 di STAS Surabaya. Selanjutnya penulis menyelesaikan studi Strata-2 di IAT/STAT Bandung tahun 2002 (Master of Arts Prodi Filsafat & Apologetika). Tahun 2006 lulus Strata-2 dari STBI Semarang (Magister Teologi), dan disusul tahun 2007 menyelesaikan studi doktoral Teologi di STBI Semarang.

Guna kelengkapan dibidang konseling, tahun 2012 penulis menempuh Prodi S-2 dan lulus Magister Psikologi Sains tahun 2014 dari Universitas Surabaya. Saat ini penulis menempuh studi doktoral Psikologi di Universitas Surabaya. Penulis memiliki berbagai pengalaman jabatan struktural di kampus, diantaranya tahun 2008 sampai 2015 sebagai Rektor/Ketua STAS.

Penulis saat ini berkarir sebagai dosen yang tersertifikasi dan mengajar di Universitas Ciputra Surabaya, STT Parakletos Surabaya, maupun beberapa STT di Surabaya & Jakarta. Selain itu penulis juga berkiprah sebagai konselor dan trainer, sebagai Mitra Ahli School of Parenting (SOP), serta narasumber dalam berbagai seminar dengan sertifikasi diberbagai bidang, diantaranya: Certified Professional Counselor, Certified Excellent Life Coach, Certified Holistic Graphology for School, Certified Great Leadership, dan Certified Penulis Indonesia. Saat ini juga sebagai Reviewer Jurnal TRACK. Tahun 2014 hingga kini sebagai penulis artikel maupun Jurnal seputar Psikologi, Keluarga, Parenting, Pemberdayaan Wanita, Problematika Remaja, dan Pendidikan di beberapa institusi dan Perguruan Tinggi.

IG: m.fransiska_abigail.s

FB: Fransiska Abigail Susana•••••

E-mail: fransiskaabigailusana@gmail.com



Dr. Salamun, M.Pd.I., C.ELP., CNTWP., CLMA., CNET., CEFT adalah dosen tetap di STIT Pringsewu Lampung, mendapat tugas tambahan sebagai Ketua Prodi MPI sejak tahun 2018. Penulis merupakan Putra ke 6 dari pasangan orang tua H.M.Abror dan Hj. Salmiyah, lahir di Braja Indah 5 Maret 1973. Menempuh Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Braja Indah (lulus tahun 1986), MTs Al-Ikhlas Braja Sakti Way Jepara (1989), Madrasah Aliyah Al-Ikhlas Braja Sakti (1992). Pendidikan tinggi S1 di IAIN Raden Intan Lampung pada

Fakultas Tarbiyah tahun 1992 (tidak selesai), jenjang S1 di selesaikan di UM Lampung tahun 2007. Pendidikan S2 di IAIN (kini UIN) Raden Intan Lampung, Prodi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) lulus tahun 2013, dan menyelesaikan studi S3/Program Doktor dalam Ilmu Manajemen Pendidikan Islam di UIN Raden Intan Lampung tahun 2020.

Ketika menjadi mahasiswa aktif di berbagai kegiatan organisasi ekstra kampus, diantaranya menjadi Sekretaris IPNU PC Bandar Lampung (1993-1995) dan Ketua Umum HMI Cabang Bandar Lampung (1999-2001). (email: salamun@stitpringsewu.ac.id).



Suesilowaty, lahir di Aceh Tamiang pada 20 Januari 1973, Tempat tinggal saat ini di Jakarta Timur. Menempuh pendidikan S1 pada Fakultas Ekonomi Unsyiah jurusan Manajemen, lulus pada tahun 1999. Melanjutkan pendidikan S2 Manajemen Pendidikan pada Pasca Sarjana Pendidikan Unsyiah, lulus pada tahun 2007, dan pendidikan Doktor pada Universitas Negeri Jakarta jurusan Manajemen Pendidikan, lulus pada tahun 2012, kembali melanjutkan Pendidikan S2 Manajemen Pariwisata

pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi dan Pariwisata (STIEPARI) Semarang, lulus pada tahun 2017. Saat ini menjadi Dosen pada Akademi Pariwisata (AKPAR) Pertiwi Jakarta

Motto hidup “Perjelaslah ibadah dan Ifadah (manfaat diri kita bagi sesama) agar Jelas pula tempat kita di sisi Allah”



Rizki Lestari, M.Pd, lahir pada tanggal 23 Oktober 1992 di Danau Bale B, Labuhanbatu, Sumatera Utara. Putri dari Bapak Kemu dan Ibu Mukti Sari. Penulis lulus Strata-I dari Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 2015, dan melanjutkan Strata-II hingga lulus pada tahun 2017 di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta. Semasa kuliah, penulis aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan seminar hingga beberapa kali terpilih menjadi narasumber baik nasional maupun internasional di Penang Malaysia. Penulis merupakan Dosen tetap sekaligus Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Al

Washliyah Labuhanbatu.



Dr. Sukarman Purba, ST, M. Pd, dilahirkan di Kota Pematang Siantar Sumatera Utara. Saat ini aktif sebagai Tenaga Pengajar di Universitas Negeri Medan. Aktif menulis di Medsos, Buku Referensi yang telah dihasilkan sebanyak 98 buku secara kolaboratif pada empat penerbit IKAPI dan aktif melakukan penelitian dan menulis pada jurnal nasional maupun internasional dalam bidang pendidikan, manajemen, sosial, dan pariwisata. Kegiatan lainnya, aktif sebagai pengurus Asosiasi Profesi Ikatan Sarjana Manajemen dan Administrasi

Pendidikan Indonesia (ISMAPI) Pusat dan Daerah Sumut, Organisasi Kemasyarakatan HMSI Sumatera Utara dan Pengurus DPP PMS Indonesia dan DPC PMS Kota Medan.

Email: arman_prb@yahoo.com



Hani Subakti, S.Pd., M.Pd. lahir di Kota Samarinda pada tanggal 19 Januari 1989. Penulis mencatatkan namanya sebagai lulusan terbaik tingkat universitas program pascasarjana pada wisuda gelombang II tahun 2017 dari Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman. Dosen Bahasa Indonesia yang kerap disapa Bapak Hani ini adalah anak bungsu dari pasangan Alm. H. Sukardi (Bapak) dan Hj. Mudjiati (Ibu). Penulis telah menikah dengan

Irmayanti, S.Pd dan kini telah dikaruniai tiga orang buah hati. Anak pertama adalah Alm. Abqary Faqih Ainurahman, anak kedua Aghata Fathi Yusuf, dan anak ketiga Azqiya Fayra Maryam. Penulis kini berkerja sebagai dosen tetap yayasan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Penulis juga aktif dan produktif di dalam dunia tulis menulis. Ini dibuktikan dengan telah terbitnya buku-buku yang dihasilkan dalam bentuk buku fiksi ataupun buku nonfiksi di antaranya: 8 Konsepsi Landasan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi; 2 Juru Jitu Menulis Tugas Akhir dan Skripsi; Bus 46 Malam : Kumpulan Puisi; Keterampilan Berpantun Bahasa Indonesia Sebagai Warisan Leluhur Untuk Bangsa yang Berbudaya; Antologi Puisi Terkunci dalam Imajinasi; Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan; Efektivitas Menulis Slogan dan Poster pada Pembelajaran; Inovasi Pembelajaran; Metodologi Penelitian Pendidikan; Asas Bahasa Indonesia Perguruan Tinggi; Inovasi Pendidikan; Teori Manajemen Pendidikan; Konsep dan Strategi Pembelajaran; Pendidikan Kewirausahaan; Asa Menggapai Ilmu di Tengah Pandemi: Antologi Puisi; Eksistensi Ilmu di Antara Pandemi: Antologi Puisi; Pergulatan Ilmu Kala Pandemi: Antologi Puisi; Elaborasi Ilmu Sosial Untuk Covid-19: Pengajaran, Pembelajaran Serta Esistensi Lembaga Pendidikan Selama Covid-19; Strategi Komunikasi, Mobilitas Sosial Serta Perubahan Perilaku Masyarakat Dalam Menghadapi Penyebaran Covid-19; Manajemen Supervisi Pendidikan; Supervisi Pendidikan; Dasar Dasar Ilmu Pendidikan; Bahasa Indonesia Akademik Untuk Penulisan Laporan Ilmiah; Manajemen Sistem Pembelajaran; Pembelajaran Berbasis Riset; Riset Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Bidang Kesehatan; Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi Pendidikan; Dasar-Dasar Pendidikan; Pengelolaan Lingkungan Belajar; Landasan Pendidikan; Pengantar Manajemen Pendidikan; Konsep Dasar Ilmu Pendidikan; Strategi-Strategi Pembelajaran; Belajar dan Pembelajaran; Pendidikan Karakter; Metode Riset Kuantitatif dan Kualitatif; Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Evaluasi pada

Pembelajaran Era Society 5.0.; Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Model-Model Program Pendidikan Luar Sekolah (PLS); Manajemen Mutu Terpadu untuk Pendidikan; Artificial Intelligence; Interaksi Manusia dan Komputer; Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif; Sistem Operasi; Sistem Komunikasi Indonesia; Teknologi dan Media dalam Pembelajaran; Metodologi Penelitian; Pengantar Strategi Pembelajaran; Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran; Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Secara Teoretis dan Praktis; Teori Pembelajaran.

Posel: hanisubakti@uwgm.ac.id



Ahmad Fauzi, M.Pd. adalah dosen di Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Sebelas Maret (UNS). Penulis lahir di Kabupaten Semarang, 5 Februari 1979. Pendidikan S-1 ditempuh di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta dan pendidikan S-2 di Universitas Negeri Semarang (Unnes).

Selain aktif mengajar, penulis juga menulis buku dan jurnal ilmiah. Beberapa buku yang telah diterbitkan antara lain: (1) Fisika untuk SMA/MA Kelas XII Program Ilmu Alam; (2) Pengantar Komputasi Fisika Menggunakan Metode Euler dengan Aplikasi Spreadsheet Excel; dan (3) Membuat Aplikasi Media Pembelajaran di Android dengan Aplikasi App Inventor.

Penulis saat ini tinggal di Promasan, RT 2 RW 2, Kumpulrejo, Argomulyo, Salatiga, Jawa Tengah. Penulis bisa dihubungi melalui nomor WhatsApp 085647256315 dan pos-el fauziuns@gmail.com.



Dr. Janner Simarmata, S.T., M.Kom., C.SP., C.BMC., C.DMP., C.PI., C.PKIR., C.SF., C.PDM., C.SEM., C.COM., C.SI., C.SY., C.STMI INT'L, CBPA., C.WI.

Sarjana Teknik Informatika dari STMIK Bandung, Magister Ilmu Komputer dari Universitas Gadjah Mada (UGM) dan Doktor Pendidikan Teknologi Kejuruan (PTK) diperoleh dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung bidang kajian

Blended Learning.

Menulis buku sejak tahun 2005. Dosen di Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

STRATEGI PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar)

Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang berisi tentang suatu rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan yang telah digariskan secara efektif dan efisien. Para ahli Pendidikan memberi berbagai pendapat tentang apa Strategi Pembelajaran, namun intinya semua merujuk kepada bagaimana aspek dan rangkaian kegiatan dalam proses belajar mengajar bermanfaat bagi tercapainya tujuan Pembelajaran yang diharapkan.

Beberapa aspek dan rangkaian kegiatan Strategi Pembelajaran tersebut akan dibahas dalam buku ini yaitu:

- Bab 1 Konsep Dasar Strategi Pembelajaran
- Bab 2 Kedudukan Strategi Pembelajaran
- Bab 3 Strategi Pembelajaran Menyenangkan
- Bab 4 Kaitan Pendekatan, Strategi Metode dan Model pembelajaran
- Bab 5 Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran
- Bab 6 Metode Pembelajaran
- Bab 7 Media Pembelajaran
- Bab 8 Model-Model Pembelajaran
- Bab 9 Manajemen Strategi Pembelajaran
- Bab 10 Motivasi dalam Pembelajaran
- Bab 11 Keberhasilan Pembelajaran



YAYASAN KITA MENULIS
press@kitamenulis.id
www.kitamenulis.id

ISBN 978-623-342-510-0

