

KATA PENGANTAR

Buku ini adalah buku pertama tentang strategi pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar. Penerbitan buku tentang strategi pembelajaran di tingkat pendidikan dasar dirasakan penting mengingat kebutuhan sejumlah calon pendidik dan guru SD/PAUD dalam memahami sistem pembelajaran yang berhasil guna.

Peran guru menurut UU No. 14 tahun 2005 “*adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.*”

Tugas pokok dan fungsi (tupoksi) guru SD/PAUD sebagai seorang pendidik, guru SD mempunyai tugas pokok mengajar, membimbing dan melatih peserta didik usia SD. Oleh karena itu, seorang guru SD harus paham benar akan konteks tugasnya, baik yang mencakup sistem pendidikan di SD maupun yang mencakup peserta didik yang akan menjadi asuhannya. Berkaitan dengan hal ini, dan sesuai dengan PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru SD adalah guru kelas yang berugas mengajarkan lima mata pelajaran SD.

Berdasarkan uraian tersebut berimplikasi guru SD berperan dalam mengelola proses *kegiatan* belajar peserta didik secara berkualitas yang perlu mencermati proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh aneka faktor, seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, tingkat kebebasan, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi. Jika faktor-faktor di atas dipenuhi, maka melalui pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan baik. Guru harus berusaha membuat sesuatu menjadi jelas bagi peserta didik dan terampil dalam memecahkan masalah. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran, yaitu: Membuat ilustrasi, Mendefinisikan, Menganalisis, Mensintesis, Bertanya, Merespon, Mendengarkan, Menciptakan kepercayaan, Memberikan pandangan yang bervariasi, Menyediakan media untuk mengkaji materi standar, Menyesuaikan metode pembelajaran, Memberikan nada perasaan. Agar pembelajaran memiliki kekuatan yang maksimal, guru-guru harus senantiasa berusaha untuk

mempertahankan dan meningkatkan semangat yang telah dimilikinya ketika mempelajari materi standar.

Dalam mencapai kesuksesan mengajar seseorang guru harus memiliki perspektif strategi efektif. Tak terkecuali saat belajar di sekolah, kita juga harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran akan sulit diterapkan apabila kita tidak membiasakan diri sejak dini. Saat paling tepat untuk menguasai dan menjadi strategi pembelajaran sebagai bagian dari kehidupan profesi pendidikan khususnya di tingkat SD. Contoh suatu kasus; pemberian pekerjaan rumah di SD merupakan cara yang sangat penting untuk memberi kesempatan kepada pembelajar menggunakan strategi belajar sendiri. Bagaimana pembelajar mengerjakan PR tersebut jarang sekali ditanyakan oleh pengajar. Dengan demikian dapat ditemukan bahwa seringkali pembelajar menggunakan strategi belajar yang tidak efektif. Untuk menghindari hal tersebut maka strategi pembelajaran di SD sangatlah penting.

Untuk itu saya mengucapkan terima kasih secara khusus pada Saudari Renti Oktaria, M.Pd yang telah bekerjasama dan bekerja keras berkontribusi melengkapi serta menyempurnakan sebagian besar hingga sampai menerbitkan karya ini. Saya berharap semoga buku ini mendapat tegur sapa dari pembaca, terutama para civitas akademika.

Akhirnya, saya percaya setiap buku memiliki sejarah tersendiri, juga layak dilekatkan dalam buku ini, selamat membaca!

Jakarta, 20 September 2014

Dr. M. S. Sumantri, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar		
Bab I	Pendahuluan	
	A. Latar Belakang	1
	B. Deskripsi	3
	C. Karakteristik Pembaca	3
	D. Standar Kompetensi	4
	E. Kompetensi Dasar	4
	F. Materi Pokok	4
Bab II	Konsep Dasar Strategi Pembelajaran	
	A. Pengertian	7
	B. Komponen Strategi	9
	1. Urutan Kegiatan	9
	2. Metode Pembelajaran	10
	3. Media Pembelajaran	11
	a. Pengertian Media Pembelajaran	11
	b. Jenis Media Pembelajaran	12
	c. Pemilihan Media Pembelajaran	13
	4. Waktu	15
	C. Kesimpulan	15
Bab III	Kerangka Berpikir Dalam Strategi Pembelajaran	
	A. Hakikat Anak Sebagai Peserta Didik	19
	B. Karakter Individu Anak	20
	1. Mengenali Kategori Karakter Peserta Didik	21
	2. Tindakan Memahami Karakter Peserta Didik	22
	C. Gaya Belajar Anak	23
	D. Karakteristik Perkembangan Anak	24
	E. Belajar Melalui Bermain	26
	F. Kesimpulan	28
Bab IV	Pergantian Paradigma Dalam Pembelajaran	
	A. Pergantian Paradigma	31
	1. Dari Pengajaran Ke Pembelajaran; Dari Mengajar Ke Membelajarkan	31
	2. Dari Behavioristik Ke Konstruktivistik	33
	B. Kesimpulan	41
Bab V	Pendekatan dan Metode Pembelajaran	
	A. Pendekatan Pembelajaran	43
	A.1 Pendekatan Secara Umum	44
	1. Pendekatan Pedosentris vs Pendekatan	

	Materiosentris	44
	2. Pendekatan Child Centered vs Pendekatan Teacher Centered	45
	3. Pendekatan Discovery vs Pendekatan Ekspositori	45
	4. Pendekatan Proses vs Pendekatan Hasil	46
	5. Pendekatan Kongkrit vs Pendekatan Abstrak	46
	A.2 Pendekatan Secara Khusus	46
	1. Pendekatan Psikoanalisis	46
	a. Definisi Pendekatan Psikoanalisis	46
	b. Implementasi Pendekatan Psikoanalisis	47
	2. Pendekatan Behaviorisme	48
	a. Definisi Pendekatan Behaviorisme	48
	b. Implementasi Pendekatan Behaviorisme	49
	3. Pendekatan Humanisme	50
	a. Definisi Pendekatan Humanisme	50
	b. Implementasi Pendekatan Humanisme	50
	4. Pendekatan Konstruktivisme	51
	a. Definisi Pendekatan Konstruktivisme	51
	b. Implementasi Pendekatan Konstruktivis	51
	4.1 Pembelajaran Kooperatif	52
	4.2 Pembelajaran Berbasis Proyek	53
	4.3 Pembelajaran Penemuan (<i>Discovery</i>)	57
	B. Metode Pembelajaran	58
	a. Metode Ceramah	59
	b. Metode Tanya Jawab	61
	c. Metode Diskusi	63
	d. Metode Bercerita	63
	e. Metode Pemberian Tugas Belajar (Resitasi)	65
	f. Metode Eksperimen	65
	g. Metode Demonstrasi	66
	h. Metode Penemuan	67
	i. Metode Karyawisata	67
	j. Metode Sosiodrama	68
	C. Kesimpulan	69
Bab VI	Macam-macam Strategi Pembelajaran	
	A. Pengantar	71
	B. Berdasarkan Pada Jumlah Siswa	71
	1. Klasikal	71
	2. Kelompok	72

	C. Berdasarkan Pada Bentuk Kegiatan	74
	1. Strategi Pembelajaran Ekspository	74
	2. Strategi Pembelajaran <i>Discovery/Inquiry</i>	75
	D. <i>Student Active Learning (SAL)</i>	76
	1. Pengertian SAL	76
	2. Implementasi SAL	78
	3. Macam-macam SAL	80
	a. PAIKEM	80
	b. E-learning	90
	E. <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i>	95
	F. Kesimpulan	98
Bab VII	Tahapan Memilih Strategi	
	A. Memilih Strategi Pembelajaran	101
	B. Praktik Mengajar	102
Bab VIII	Penutup	
	A. Kesimpulan	105
	B. Tindak Lanjut	108
	Daftar Pustaka	109

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada saat kita naik kendaraan umum, Metromini misalnya, kita sering menyaksikan sang sopir bertanya kepada rekannya yang datang dari arah yang berlawanan tentang kondisi di depannya. Berdasarkan informasi tersebut kemudian, sang sopir menepi untuk berhenti sesaat atau sebaliknya kemudian sang sopir tancap gas untuk mempercepat laju mobilnya. Semuanya itu dilakukannya untuk mendapatkan penumpang yang lebih banyak dan akhirnya mendapatkan uang yang banyak pula.

Seorang jenderal yang sedang memimpin peperangan akan menentukan orang-orang yang akan ditugaskan menyerang pada posisi tertentu dengan menggunakan perlengkapan yang sudah diperhitungkan bahkan dalam waktu dan tempat yang sudah ditentukan. Semua ini dimaksudkan untuk memenangkan peperangan yang dipimpinnya. Seorang pencari kerja akan mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan jenis pekerjaan yang akan dicarinya. Berdasarkan informasi tersebut, ia akan mengatur perilakunya, cara berpakaianya, cara bicarannya, dan bahkan mencari orang (referensi) yang dapat membantunya, agar ia dapat diterima dalam pekerjaan yang dicarinya.

Apa yang dilakukan oleh seorang sopir, jenderal, dan pencari kerja dalam ilustrasi di atas adalah apa yang disebut dengan strategi. Sopir mengatur strategi bagaimana caranya mendapatkan penumpang lebih banyak. Sang jenderal mengatur strategi perangnya untuk memenangkan peperangan dan pencari kerja juga harus mengatur strategi cara mendapatkan pekerjaan yang diinginkannya. Tentunya masih banyak lagi peristiwa di sekitar kita yang memerlukan strategi dalam melakukannya.

Kalau saja setiap aktivitas yang dilakukan kita sehari-hari memerlukan strategi yang tepat untuk mencapai hasil yang optimal, bagaimana dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru? Jawabannya, saya yakin semua sepatat, adalah PENTING. Mengapa

penting? Penting, karena kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat dua kegiatan yang saling berinteraksi, yaitu kegiatan belajar dan kegiatan membelajarkan. Kedua kegiatan ini saling menunjang dan saling terkait. Kegiatan belajar ada karena adanya kegiatan membelajarkan yang dilakukan guru. Sebaliknya kegiatan membelajarkan dilakukan agar terjadi kegiatan belajar pada diri siswa. Namun demikian, kedua kegiatan tersebut memiliki peran masing-masing. Kegiatan belajar adalah kegiatan yang utama dalam suatu proses pembelajaran, sementara kegiatan membelajarkan merupakan kegiatan yang bersifat komplementer untuk terjadinya kegiatan belajar yang optimal. Agar terjadi kegiatan belajar yang optimal maka kegiatan membelajarkan harus memperhatikan banyak factor yang akan terlibat. Karakteristik anak yang belajar adalah salah satunya yang harus mendapat perhatian serius. Di samping itu, faktor sarana dan prasarana yang akan digunakan, metode dan media serta sumber belajar yang tersedia. Faktor lain yang tidak kalah pentingnya adalah faktor evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan uraian singkat di atas, maka kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan banyak komponen. Adapun komponen-komponen tersebut adalah:

1. Siswa yaitu seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan berbagai isi dan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan belajar;
2. Guru yaitu seseorang yang berusaha mengkondisikan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar melalui pengelolaan kelas, siswa, dan sumber belajar.
3. Tujuan yaitu pernyataan tentang berbagai kemampuan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi kemampuan bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik;
4. Isi pelajaran atau pengalaman belajar yaitu semua informasi berupa fakta, konsep, prinsip dan teori, serta berbagai kegiatan belajar yang akan membawa siswa dalam menguasai tujuan.
5. Metode yaitu cara yang digunakan oleh guru dalam mengkondisikan siswa belajar, agar semua informasi dan kegiatan

- anak berlangsung dengan efisien dan efektif;
6. Media dan sumber belajar yaitu semua hal yang dapat digunakan oleh siswa untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam mencapai tujuan;
 7. Sarana dan prasarana yaitu semua peralatan yang menunjang terjadinya proses pembelajaran baik yang secara langsung digunakan untuk pembelajaran maupun yang tidak langsung; dan
 8. Evaluasi adalah serangkaian kegiatan, baik yang dilaksanakan selama proses maupun di akhir kegiatan, yang dilaksanakan dengan maksud untuk mendapatkan informasi tentang tingkat penguasaan siswa atas kemampuan yang telah dirumuskan dalam tujuan.

Komponen-komponen di atas, pada saat berlangsung kegiatan pembelajaran, memiliki peran dan fungsi masing-masing, namun mereka tetap saling berinteraksi dan bekerja sama yang bermula dan bermuara pada tujuan. Apabila ada salah satu komponen di atas tidak berfungsi sebagaimana mestinya, maka kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung dengan optimal, bahkan dapat mengalami kegagalan. Inilah yang disebut kegiatan pembelajaran sebagai suatu sistem atau istilah yang lebih populer disebut sistem instruksional (pembelajaran). Agar semua komponen di atas dapat berfungsi sebagaimana mestinya maka guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang tepat yang dapat mengoptimalkan fungsi masing-masing komponen tersebut.

B. DESKRIPSI

Buku ini dikembangkan untuk membantu Anda dalam memahami dan menguasai strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Buku ini akan membahas konsep dasar strategi pembelajaran, pergantian paradigma dalam pembelajaran yang mempengaruhi pemilihan strategi pembelajaran, sampai pada implementasi dari macam-macam strategi pembelajaran.

C. KARAKTERISTIK PEMBACA

Untuk dapat mempelajari buku ini dengan baik, bagi Anda yang berkedudukan sebagai mahasiswa keguruan, hendaknya Anda telah menguasai mata kuliah teori belajar dan pembelajaran. Apabila Anda

sebagai peserta seminar/diklat, hendaknya Anda menguasai materi atau substansi mata diklat yang akan diajarkan.

D. STANDAR KOMPETENSI

Setelah mempelajari buku ini, Anda diharapkan memiliki kompetensi dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik Anda.

E. KOMPETENSI DASAR

Setelah mempelajari seluruh buku ini, Anda diharapkan memiliki (1) pemahaman yang komprehensif tentang konsep dasar strategi pembelajaran, (2) kemampuan mengaplikasikan strategi pembelajaran dari paradigma pembelajaran yang berbeda, (3) kemampuan memilih dan mengaplikasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik Anda.

F. MATERI POKOK

Untuk memfasilitasi Anda dalam menguasai kompetensi dasar dan standar kompetensi di atas, dalam buku ini akan disajikan materi-materi pokok yang dapat Anda pelajari. Namun sebaiknya Anda tetap mencari referensi lain untuk dapat memperluas dan memperdalam pemahaman Anda tentang setiap konsep yang dibahas dalam buku ini, paling tidak Anda membaca buku-buku yang dijadikan rujukan dalam pengembangan modul ini. Beberapa materi pokok yang disajikan dalam buku ini adalah:

a. Konsep dasar strategi pembelajaran

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari pengertian strategi pembelajaran beserta komponen-komponennya, mulai dari urutan kegiatan, metode pembelajaran dan penerapannya, media pembelajaran, dan pengaturan waktu yang diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Kerangka berpikir dalam strategi pembelajaran

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari beberapa hal mendasar yang akan membantu Anda untuk lebih memahami tentang strategi

pembelajaran yakni dengan menguasai konsep-konsep seperti hakikat anak sebagai peserta didik, karakter individu anak, gaya belajar anak, karakteristik perkembangan anak, dan konsep belajar melalui bermain.

c. Pergantian paradigma dalam pembelajaran

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari mengapa terjadi pergantian paradigma dalam pembelajaran, dan implikasinya pada pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran yang dilaksanakan. Pergantian paradigma dari pengajaran menjadi pembelajaran adalah bukan hanya sekedar pergantian istilah tetapi memiliki landasan konsep dan implikasi yang sangat mendasar. Demikian juga dengan perkembangan teori belajar behavioristik menjadi akhirnya pada teori belajar konstruktivistik berdampak pada strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran

d. Perbedaan strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari perbedaan definisi tentang strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Dijelaskan juga macam-macam pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat untuk diberikan kepada anak usia dini dan usia sekolah dasar.

e. Macam-macam strategi pembelajaran.

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari bermacam-macam strategi pembelajaran dengan berbagai pendekatan dan karakteristiknya. Satu prinsip yang penting diingat adalah tidak ada strategi pembelajaran yang paling hebat dan cocok untuk semua tujuan pembelajaran. Satu strategi cocok dan efektif untuk mencapai kompetensi tertentu, namun belum tentu cocok dan efektif untuk mencapai kompetensi yang lain. Karena pemahaman yang komprehensif untuk masing-masing strategi menjadi suatu keniscayaan.

BAB II

KONSEP DASAR STRATEGI PEMBELAJARAN

A. PENGERTIAN

Istilah "strategi" mengandung pengertian pola umum kegiatan yang direncanakan untuk melaksanakan suatu kegiatan, yang didalamnya melibatkan banyak unsur yang harus diatur. Dalam berbagai aktifitas di sekitar kita memerlukan strategi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam dunia militer dikenal "strategi perang", dalam dunia bisnis dikenal "strategi pemasaran" dan jika dalam dunia pendidikan telah dikenal dengan "strategi pembelajaran". Terkait dengan kegiatan pembelajaran, istilah strategi mengandung arti pola umum yang ditetapkan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam menentukan strategi ini ditetapkan apa saja yang akan dilakukan oleh guru dan apa yang akan dilakukan oleh siswa serta berbagai peralatan yang akan digunakan oleh masing-masing pihak. Disamping itu dalam menentukan strategi ini diatur juga komponen-komponen pembelajaran lain yang akan mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran agar masing-masing komponen berperan dan berfungsi sebagaimana mestinya, saling menunjang dan bekerja sama untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengertian di atas sejalan dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Gerlach and Ely* serta *Dick and Carey* yang dikutip oleh Sri Anitah Wiryawan. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Sementara *Dick and Carey* berpendapat bahwa strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur dan kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi pengajaran atau paket pengajarannya. Dengan kata lain strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pengajaran. Moedjiono dan Moh. Dimiyati (1992) mengartikan strategi pembelajaran sebagai kegiatan guru untuk memikirkan dan

mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek aspek dari komponen pembentuk sistem instruksional, dimana untuk itu guru menggunakan siasat tertentu. Pengertian inipun menggambarkan bahwa dalam pembelajaran akan terjadi interaksi antar komponen yang terlibat. Menjadi tugas guru untuk mengatur strategi agar komponen-komponen dalam sistem instruksional dapat berinteraksi dan bekerja sama secara serasi dan harmonis untuk tercapainya tujuan yang diharapkan. Namun mengingat kegiatan instruksional bersifat dinamis seringkali apa yang direncanakan tidak selalu sesuai atau tidak selalu tepat dengan situasi dan kondisi yang berkembang. Karena itulah maka strategi pembelajaran harus dirancang dalam dua dimensi sekaligus. Pertama pada dimensi perencanaan, dan kedua pada dimensi pelaksanaan.

Strategi pembelajaran pada dimensi perencanaan akan tampak pada saat seorang guru membuat rencana pelajaran. Pada saat ini ia memikirkan dan mengupayakan untuk dapat merumuskan, memilih dan/atau menetapkan berbagai aspek komponen sistem instruksional agar dapat berfungsi secara konsisten dalam suatu sistem yang utuh. Sementara strategi pembelajaran pada dimensi pelaksanaan dilaksanakan dalam rangka memodifikasi dan menyesuaikan komponen sistem instruksional yang telah ditetapkan dengan situasi dan kondisi yang berkembang. Usaha ini dilakukan apabila perkembangan situasi diduga akan menyebabkan terhambatnya pencapaian tujuan.

Konsep yang memiliki pengertian hampir sama dengan strategi adalah metode dan teknik pengajaran. Winarno Surakhmad berpendapat bahwa metode adalah cara, yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru sebagai metode membelajarkan, maupun bagi siswa sebagai metode belajar. *Gerlach and Ely seringkali* menggunakan kata metode dan teknik secara bergantian. Mereka mengatakan bahwa teknik (yang kadang-kadang disebut metode) adalah jalan atau cara (*way or means*) yang digunakan guru untuk mengarahkan kegiatan siswa ke arah tujuan yang ingin dicapai. Namun demikian kadang-kadang metode dan teknik juga dibedakan. Metode bersifat prosedural, sedangkan teknik bersifat implementatif. Maksudnya teknik merupakan implementasi (apa yang sesungguhnya dilakukan oleh guru) dari metode dalam rangka

pencapaian tujuan. Contoh : Guru A dan guru B sama-sama menggunakan metode ceramah. Keduanya tahu bagaimana prosedur menggunakan metode ceramah. Namun dalam pelaksanaannya akan menghasilkan suasana kegiatan pembelajaran yang berbeda dan hasil belajar yang juga berbeda. Hal ini bisa terjadi karena teknik menggunakan metode ceramah yang berbeda.

Dari uraian di atas tampak bahwa strategi memiliki pengertian yang lebih luas daripada metode dan teknik, bahkan dapat dikatakan bahwa metode dan teknik merupakan bagian dari strategi. Dengan kata lain pada saat seorang guru menentukan strategi pembelajaran, salah satu yang harus dipertimbangkannya adalah metode dan teknik apa yang tepat untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

B. KOMPONEN

Untuk memudahkan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran tertentu perlu dikenali terlebih dahulu bagian-bagian atau komponen dari sebuah strategi pembelajaran. W. Gulo mengemukakan komponen-komponen dari sebuah strategi pembelajaran diantaranya adalah Tujuan Pembelajaran, Guru, Peserta Didik, Materi Pelajaran, Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, Administrasi dan Finansial. Sementara Dick and Carey menyebutkan ada lima komponen umum strategi pembelajaran, yaitu (1) kegiatan prainstruksional, (2) penyajian informasi, (3) partisipasi mahasiswa, (4) tes, dan (5) tindak lanjut. Sedangkan Atwi Suparman, dari hasil analisisnya terhadap beberapa pendapat ahli, menyimpulkan bahwa strategi instruksional memiliki empat komponen utama, yaitu urutan kegiatan, metode, media, dan waktu. Dalam uraian berikut akan dibahas masing-masing komponen strategi pembelajaran menurut Atwi Suparman.

1. Urutan Kegiatan

Dalam komponen urutan kegiatan terdapat tiga urutan yang harus dilakukan oleh seorang guru, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan para siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama berkenaan dengan kesiapan mental dan intelektualnya. Untuk itu

maka guru dalam tahap ini harus melakukan hal-hal berikut:

- a. Menjelaskan deskripsi mata kuliah yang menggambarkan lingkup materi yang akan dibahas.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang berisi kemampuan yang harus dicapai oleh siswa di akhir pembelajaran.
- c. Menunjukkan manfaat yang dapat diambil dan mempelajari mata pelajaran yang akan disampaikan.

Dalam kegiatan inti, guru mulai mengkondisikan para siswanya untuk mempelajari sejumlah konsep dan teori (materi pelajaran) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mempelajari materi ini, para siswa mempelajari sejumlah materi/bahan ajar atau tugas, yang disertai dengan contoh dan ilustrasi serta sejumlah latihan untuk memantapkan penguasaan materi yang di pelajari.

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengadakan evaluasi baik formatif maupun sumatif. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Dengan kata lain kegiatan evaluasi dilakukan untuk mendapatkan feedback tentang faktor pendukung dan penghambat kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Melalui hasil evaluasi ini akan segera dapat diperbaiki apabila terdapat kelemahan-kelemahan. Hasil evaluasi dapat memberi feedback pada setiap komponen pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran

Salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh guru untuk dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif untuk belajar siswa adalah kemampuan memilih dan menggunakan metode yang relevan dan tepat untuk mencapai suatu kemampuan tertentu. Metode pembelajaran adalah sebagai suatu cara yang digunakan guru untuk menciptakan situasi yang memungkinkannya terjadi interaksi antara guru dan siswa yang pada akhirnya terjadi transformasi kemampuan dari guru kepada siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pemilihan metode yang berbeda akan menghasilkan situasi yang berbeda, yang diperlukan untuk kegiatan belajar yang berbeda pula. Karena itulah untuk memilih dan menentukan suatu metode diperlukan analisa yang tepat situasi

yang bagaimana yang ingin diciptakan yang dianggap paling tepat untuk mempelajari suatu kemampuan yang diharapkan. Dengan kata lain masing-masing metode memiliki karakteristik yang berbeda, dan tidak ada satu metodepun yang efektif untuk semua situasi dan tujuan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Untuk memahami konsep media pembelajaran ada baiknya kita telusuri terlebih dahulu pengertian media dan pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang artinya *perantara*. Ely & Gerlach (19971) mengartikan media sebagai manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sementara W. James Potter mendefinisikan media sebagai peralatan teknologi untuk menyebarkan pesan, yang dapat dikategorikan sebagai media cetak dan elektronik. Sejalan dengan pendapat Potter, AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dari beberapa definisi di atas, maka dapat dirumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan baik berupa pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sementara konsep pembelajaran sebagaimana diuraikan pada bagian terdahulu menekankan pada bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga siswa dapat belajar dalam bentuk terjadinya perubahan perilaku siswa. Adapun salah unsur dari lingkungan yang mempengaruhi perubahan perilaku tersebut adalah apa yang disebut media.

Dari uraian ini, apabila kedua konsep tersebut digabungkan menjadi konsep media pembelajaran, maka dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sejalan dengan pengertian di atas, apa yang secara implisit dikatakan oleh Gagne dan Briggs (1975) bahwa

media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, film, *slide*, kaset, gambar, *graft*, televisi, dan komputer. Dari definisi ini terkandung makna bahwa suatu media dikatakan media pembelajaran apabila media tersebut membawa pesan atau informasi yang mengandung tujuan pembelajaran. Dengan demikian, maka media itu harus dirancang dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Jenis Media Pembelajaran

Mencermati pengertian media di atas, maka segala sesuatu yang ada di sekitar kita dapat dikatakan dan dimanfaatkan sebagai media. Dengan demikian maka media ini menjadi sangat banyak dan beragam jenisnya. Karena itu, Seels and Glasgow (1990, 181-183) mengelompokkan media ke dalam dua kelompok besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media tradisional terdiri dari:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque*, *overhead*, *slides*, *filmstrips*)
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan (gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, papan info, pameran)
- 3) *Audio* (rekaman piringan, pita kaset, CD)
- 4) Penyajian multimedia (slide plus suara)
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, TV, video)
- 6) Cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah, *hand out*)
- 7) Permainan (simulasi)
- 8) Realia
- 9) Model

Sementara media yang dikategorikan sebagai media teknologi mutakhir, terdiri dari:

- 1) Media berbasis telekomunikasi (teleconference, kuliah jarak jauh)
- 2) Media berbasis mikroprosesor (permainan komputer, hypermedia, CD, *Computer Assisted Instructional*, hypertext).

Pengelompokkan di atas didasarkan pada tingkat pemanfaatan teknologi informasi dan komputer pada saat pengembangan dan penggunaannya. Suatu media di kelompokkan ke dalam teknologi mutakhir, bila pengembangan dan pemanfaatan media tersebut menuntut penggunaan teknologi yang semakin canggih. Sebagai salah satu komponen dari sebuah strategi pembelajaran, maka pemanfaatan media yang berbasis telekomunikasi dan mikroprosesor saat ini semakin "ngetrend" yang sering disebut sebagai pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Salah satu bentuk pembelajaran yang berbasis ICT adalah apa yang disebut dengan e-learning.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

"Tidak ada media yang efektif untuk menyampaikan semua jenis pesan; Suatu jenis media hanya efektif untuk menyampaikan suatu jenis pesan tertentu". Demikian saiah satu prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap pengembang dan pengguna media. Prinsip di atas menunjukkan bahwa setiap media memiliki karakteristik sendiri yang harus dipertimbangkan dan disesuaikan dengan karakteristik pesan yang ingin disampaikan atau ada sementara ahli menyebutnya macam belajar. Ini berarti bahwa seorang guru yang akan mengembangkan dan memanfaatkan media, terlebih dahulu harus memahami betul jenis pesan atau macam belajar yang akan disampaikannya kepada siswa, sehingga bisa ditentukan secara tepat media apa yang dapat digunakannya.

Berikut daftar yang dapat membantu kita dalam melihat tingkat efektifitas suatu jenis media dalam kaitannya dengan macam belajar. Media "Gambar Diam", misalnya, akan memberi tingkat efektifitas yang tinggi apabila digunakan untuk menyampaikan pesan atau macam belajar "Pengenalan Visual", sementara kalau digunakan untuk menyampaikan pesan atau macam belajar "Keterampilan Persepsi Gerak" dan "Sikap, Opini, atau Motivasi" akan memberi hasil yang rendah.

Tabel 2.1 Daftar Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran

Macam Belajar	Informasi faktual	Pengenalan visual	Konsep, prinsip, aturan	Prosedur	Keterampilan persepsi gerak	Sikap, opini, motivasi
Jenis Media						
Gambar Diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Gambar Hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
Obyek 3 Dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekaman Audio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
Programer Instr.	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
Etika Teks Cetak	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
Sajian Oral	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Dengan format lain, karakteristik dan efektivitas penggunaan media dalam kaitannya dengan sifat isi pelajaran dapat dilihat pada daftar di halaman selanjutnya.

Tabel 2.2 Hubungan Efektivitas Media Pembelajaran dengan sifat Isi Pelajaran

Media Tujuan/Tugas/Isi	Guru/ Instruktur	Cetak	OHT	Slide
Sifat Isi				
Pendaftaran				
- Fakta-fakta	S	S	S	S
- Pengenalan visual	S	R	T	T
- Prinsip/konsep	S	S	S	S
- Prosedur	S	S	S	S
- Keterampilan	S	R	S	S
- Sikap	T	S	S	S

Media Tujuan/Tugas/Isi	Guru/ Ilustrasi	Audio-tape	Video Kaset	Radio
Sifat Isi				
Pendaftaran				
- Fakta-fakta	S	S	T	S
- Pengenalan visual	T	R	T	R
- Prinsip/konsep	S	R	T	R
- Prosedur	S	R	T	R
- Keterampilan	S	R	S	R
- Sikap	S	R	S	S

Dengan daftar di atas kita dapat menentukan jenis media apa yang dapat kita pilih untuk menyampaikan materi/isi pelajaran tertentu.

Bahkan daftar di atas pun menunjukkan kepada kita bahwa guru/instruktur masih dianggap media yang paling efektif untuk menyampaikan materi yang berupa sikap. Sementara materi pelajaran yang bersifat keterampilan akan lebih efektif kalau menggunakan media simulasi.

4. Waktu

Komponen ini berkenaan dengan jumlah waktu dalam menit yang dibutuhkan guru dalam membelajarkan siswa, dan siswa dalam menyelesaikan tugas belajarnya. Penghitungan waktu didasarkan pada kebutuhan guru dalam membelajarkan siswanya sebatas pada waktu yang digunakan dalam pertemuan dengan siswa. Demikian juga dengan siswa, dalam hal ini waktu yang diperlukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran selama ada dalam pertemuan dengan guru.

Penghitungan ini penting bagi kedua belah pihak. Bagi guru, ini penting untuk menetapkan jumlah waktu yang diperlukan untuk setiap langkah kegiatan instruksional, seperti dalam pendahuluan, penyajian (inti), dan penutup. Sedangkan bagi siswa, jumlah waktu ini menggambarkan lamanya waktu yang harus dikelola dalam mempelajari setiap tugas (bahan ajar) yang disiapkan oleh guru.

C. KESIMPULAN

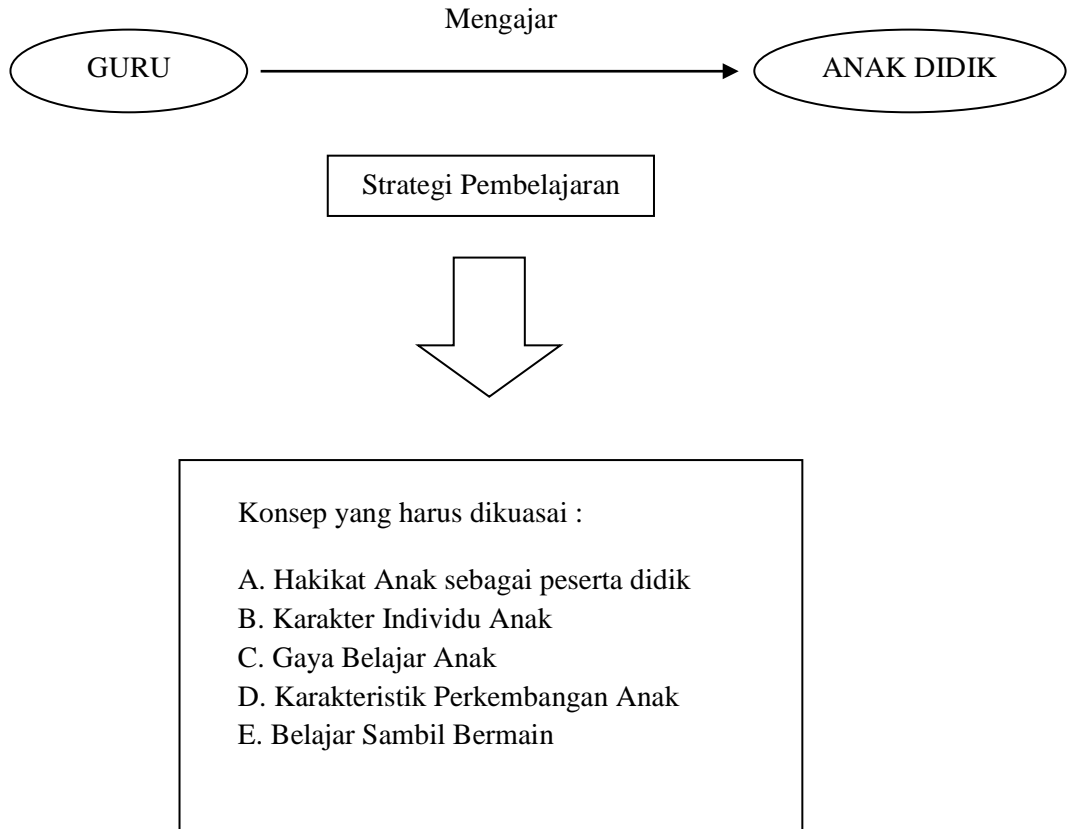
1. Strategi pembelajaran adalah suatu pola umum interaksi antarberbagai komponen pembelajaran yang mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.
2. Rumus yang dapat digunakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran adalah dengan menjawab pertanyaan "Siapa melakukan apa, dengan menggunakan apa, dengan cara apa, kapan dan dimana melakkannya?"
3. Pertanyaan di atas menunjukkan komponen strategi pembelajaran, yaitu:
 - a. Urutan kegiatan
 - b. Metode Pembelajaran
 - c. Media Pembelajaran, dan
 - d. Waktu pelaksanaan

BAB III

KERANGKA BERPIKIR DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN

Pada Bab sebelumnya, telah dibahas pengertian tentang strategi dan komponen-komponen yang terkait dengan strategi. Pada Bab ini, kami akan mencoba memberikan gambaran sederhana kepada guru/calon guru agar dapat memahami makna “Strategi Pembelajaran”?. Membahas strategi pembelajaran berarti membahas bagaimana cara guru dalam mentransformasikan semua informasi pengetahuan kepada anak didik dengan cara yang mudah dipahami anak, menarik minat anak, memunculkan semangat belajar anak, dan mempertimbangkan hal-hal yang terkait dengan bagaimana semua aspek perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Ketika Anda diminta mengajar tetapi tidak diberikan standar materi yang akan diajarkan, maka Anda tidak mungkin bisa membuat desain program pembelajaran kepada anak didik. Desain program pembelajaran inilah yang akan Anda jadikan sebagai acuan atau standar proses pelaksanaan pembelajaran untuk anak didik. Dalam dunia pendidikan, lembaran desain program pembelajaran ini kita kenal dengan sebutan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Di dalam RKH inilah akan memuat semua hal yang terkait dengan program kegiatan pembelajaran. Untuk sampai pada kemampuan seorang guru/calon guru membuat desain RKH, maka perlu dipelajari lebih mendalam tentang kajian (materi) apa saja yang dijadikan kerangka berpikir dalam memahami “Strategi Pembelajaran”.

Skema 3.1 Kerangka Berpikir tentang Strategi Pembelajaran



A. HAKIKAT ANAK SEBAGAI PESERTA DIDIK

Sebelum merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan dan bidang pembelajaran tertentu, guru harus mengenal dan memahami subjek yang akan dihadapi. Dalam bidang pendidikan, fokus yang kita hadapi adalah “peserta didik”. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Potensi diri peserta didik akan berkembang secara optimal apabila proses pembelajarannya tepat dan sesuai dengan tahapan usia peserta didik tersebut. Selain itu, peserta didik juga berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

Makna “peserta didik” dalam UU RI No.20 tahun 2003 tersebut berarti untuk semua usia, namun kami batasi dengan kajian pendidikan untuk anak. Maka fokus kita dalam buku ini adalah “anak sebagai peserta didik”. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang dimaksud dengan “anak” adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Artinya, peserta didik di jenjang sekolah menengah juga masih disebut sebagai anak dimata hukum di Indonesia. Lalu pertanyaan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran adalah “bagaimana cara mengajar yang tepat sehingga dapat mengembangkan potensi anak dengan memperhatikan hakikatnya sebagai anak?”.

Maka untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut, kita harus mempelajari dan mengkaji hakikat anak. Dimulai dari “bagaimana karakter anak yang akan kita ajar?”, kemudian “bagaimana gaya belajarnya?”, dan sampai kepada “bagaimana memilih pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak tersebut”. Pertanyaan-pertanyaan mendasar tersebut haruslah dimiliki oleh setiap guru/calon guru. Karena pertanyaan tersebut akan sangat membantu

dalam menelusuri secara lebih mendalam hakikat anak didik sebagai peserta didik sehingga dapat dijadikan kerangka berpikir dalam merancang, menyusun dan mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh potensi anak didik sesuai dengan tahapan usia dan perkembangannya.

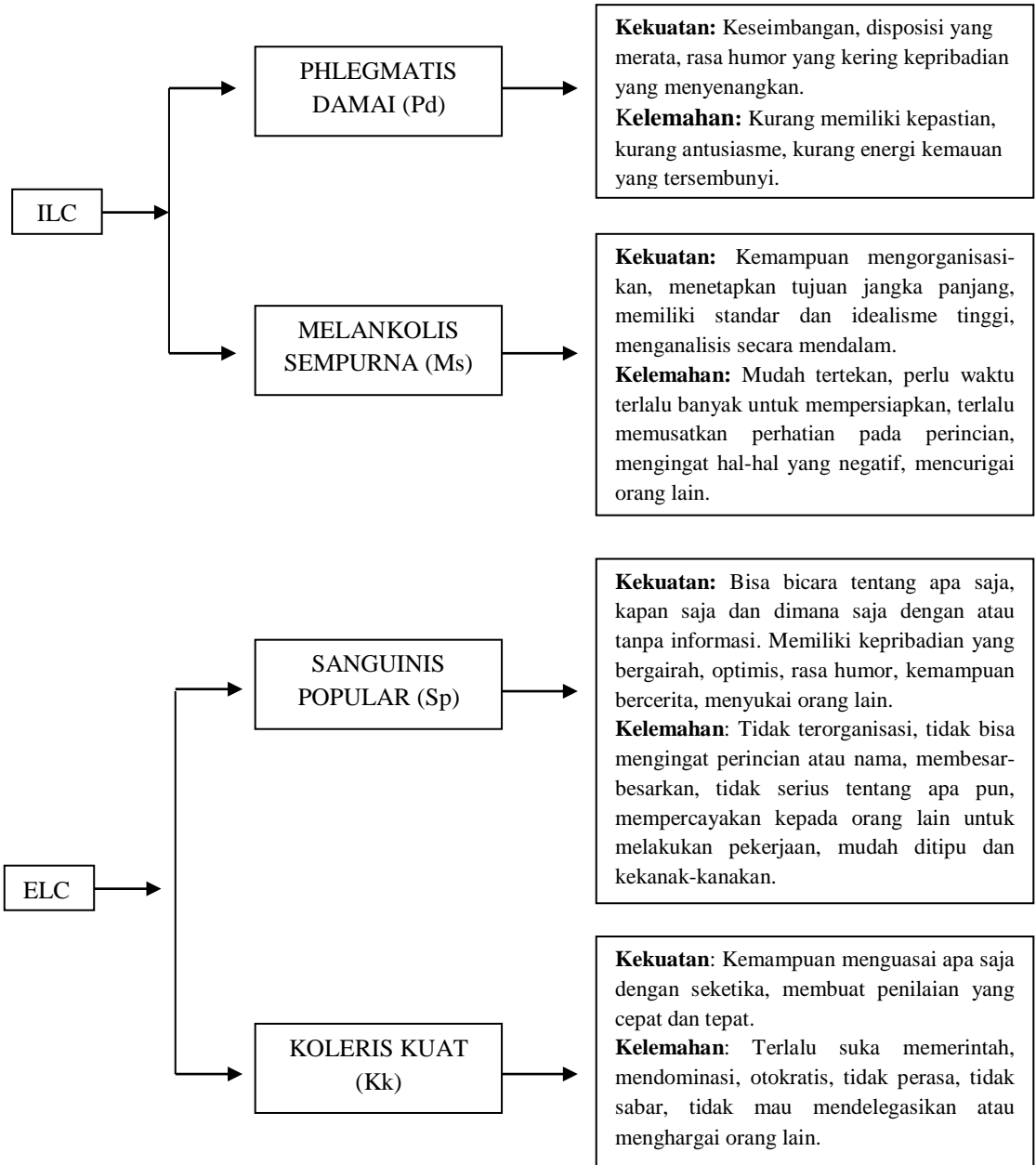
B. KARAKTER INDIVIDU ANAK

Pada saat kita akan mengajar seorang atau sekelompok anak, maka kita harus mengidentifikasi karakter masing-masing dari mereka. Langkah awal yang dapat kita lakukan adalah memperhatikan apakah anak didik kita termotivasi oleh kondisi di luar diri mereka atau oleh diri sendiri. Jika ia termotivasi oleh kondisi di luar dirinya maka ia tergolong ELC (*eksternal lokus of control*), dan jika termotivasi oleh diri sendiri, ia tergolong ILC (*internal lokus of control*). Sebagaimana dikutip dari Buku *Pumping Teacher*, Amir Tengku Ramly (2003), dalam perilaku sehari-hari perbedaan mendasar dapat ditemukan dalam beberapa kebiasaan seperti:

ILC	ELC
<ul style="list-style-type: none"> • Menyendiri • Sungguh-sungguh / intens • Menjauhkan diri dari orang lain • Menyerap informasi dari kelompok • Tidak menyukai keramaian • Sedikit teman • Menyimpan apa yang dipikirkan • Mencari waktu yang tenang • Senang mendengarkan • Sulit didekati • Menyukai kestabilan batin • Pendekatan objektif • Terarah ke dalam diri sendiri • Berlatih mengekang diri • Memberi tanggapan dengan penuh hati-hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Suka berkelompok • Rileks / santai • Antusias • Berbicara dalam kelompok • Suka keramaian • Banyak teman • Menyatakan apa yang dipikirkan • Mencari kegiatan / aktifitas • Senang berbicara • Berbagi pengalaman pribadi • Menyukai pengalaman baru • Suka bersama orang lain • Terpengaruh pendapat orang lain • Memperlihatkan emosi • Memberi tanggapan dengan cepat

1. Mengenali Kategori Karakter Peserta Didik

Cara menentukan kategori karakter peserta didik dapat dilakukan dengan memperhatikan bagan berikut:



2. Tindakan Memahami Karakter Peserta Didik

Memahami karakter setiap individu tidaklah mudah. Namun ada sebuah pendekatan atau tindakan khusus untuk dapat memahami setiap karakter peserta didik dengan mudah. Tindakan-tindakan tersebut harus disesuaikan dengan karakter mereka. Berikut ini adalah tindakan yang harus dilakukan.

- a. Terhadap Murid Sanguinis
 - Kenali kesulitan mereka dalam menyelesaikan tugas
 - Sadarilah mereka bicara tanpa berpikir lebih dulu
 - Sadarilah mereka menyukai variasi dan fleksibilitas
 - Bantulah mereka agar tidak menerima lebih dari yang bisa mereka lakukan
 - Jangan harapkan mereka mengingat janji pertemuan atau tepat pada waktunya
 - Pujilah mereka untuk segala sesuatu yang dapat mereka raih
 - Ingat bahwa mereka orang yang terpengaruh oleh keadaan
 - Bawakan mereka hadiah: Mereka menyukai mainan baru
 - Terimalah kenyataan bahwa mereka mendapatkan kesenangan dari apa yang akan memalukan orang lain
 - Sadarilah bahwa mereka bermaksud baik
- b. Terhadap Murid Koleris
 - Akuilah bahwa mereka berbakat pemimpin
 - Bersikeraslah melakukan komunikasi dua arah
 - Ketahuilah bahwa mereka tidak bermaksud menyakiti
 - Jangan memaksa kemujuran mereka
 - Berusahalah membagi-bagi bidang tanggung jawab
 - Sadarilah mereka tidak penuh belas kasihan
 - Ketahuilah mereka selalu ingin benar
- c. Terhadap Murid Phlegmatis
 - Sadarilah mereka memerlukan motivasi langsung
 - Bantulah mereka menetapkan tujuan dan memperoleh imbalan
 - Jangan mengharapkan antusiasme

- Sadarilah bahwa menunda-nunda merupakan bentuk kontrol mereka secara diam-diam
 - Paksalah mereka membuat keputusan
 - Jangan menumpuk semua kesalahan pada mereka
 - Doronglah mereka untuk menerima tanggung jawab
 - Hargailah disposisi mereka yang merata
- d. Terhadap Murid Melankolis
- Ketahuilah bahwa mereka sangat perasa dan mudah sakit hati
 - Sadarilah bahwa mereka dilahirkan dengan sikap pesimis
 - Belajarlah berurusan dengan tekanan jiwa
 - Pujilah mereka dengan tulus dan kasih sayang
 - Terimalah kenyataan bahwa kadang-kadang mereka menyukai kesunyian
 - Berusahalah menepati jadwal yang masuk akal
 - Sadarilah bahwa kerapian itu perlu

C. GAYA BELAJAR ANAK

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Ketika kita menyadari bagaimana diri ini dan orang lain menyerap dan mengolah informasi, kita dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya sendiri. Ciri-ciri perilaku berikut merupakan petunjuk kecenderungan belajar seseorang :

1. Orang-orang Visual
 - Rapi dan teratur
 - Berbicara dengan cepat
 - Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka
 - Biasanya tidak terganggu dengan keributan
 - Lebih suka membaca daripada dibacakan
 - Sering menjawab dengan singkat
 - Lebih suka seni daripada musik
2. Orang-orang Auditorial
 - Mudah terganggu oleh keributan

- Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama dan warna suara.
 - Mereka sulit untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita
 - Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya
 - Lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik
3. Orang-orang Kinestetik
- Berbicara dengan perlahan
 - Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian
 - Selalu berorientasi pada fisik dan banyak gerak
 - Menghafal dengan cara berjalan dan melihat
 - Menggunakan jari sebagai petunjuk kita membaca
 - Banyak menggunakan isyarat tubuh.

D. KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK

Karakteristik yang dimaksud dalam bagian pembahasan ini adalah ciri-ciri khusus perkembangan anak sejak lahir hingga usia 18 tahun berdasarkan teori perkembangan psikososial Erikson dan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Karakteristik perkembangan ini berisi ciri-ciri perkembangan normatif pada suatu dimensi perkembangan tertentu yang didasarkan pada pencapaian tugas perkembangan (*development task*). Beberapa karakteristik khusus yang dimaksud adalah digambarkan sebagai berikut :

Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Kisaran umur	Karakteristik
Sensorimotor	0 – 2 tahun	Mulai menggunakan peniruan, memori, dan pikiran. Mulai memahami bahwa objek-objek tidak berarti hilang bila tidak berada dalam pandangan. Beralih dari tindakan-tindakan refleks ke aktivitas yaang bertujuan.
Pra operasional	2 – 7 tahun	Secara bertahap mengembangkan penggunaan simbol-simbol, termasuk bahasa. Mampu menyelesaikan operasi-operasi secara logis dalam satu arah.

		Mengalami kesulitan memahami sudut pandang orang lain.
Operasional konkret	7 – 11 tahun	Mampu menyelesaikan masalah-masalah konkret. Memahami beberapa operasi matematika seperti klasifikasi dan seriasi.
Operasional formal	11 tahun – dewasa	Mampu menyelesaikan masalah-masalah abstrak secara logis. Menjadi lebih ilmiah dalam berpikir. Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial, identitas.

Tahap Perkembangan Psikososial Erikson

Tahap	Konflik Dasar	Peristiwa Penting	Karakteristik
Bayi (lahir hingga 18 bulan)	Kepercayaan vs ketidakpercayaan	Makan	Anak-anak mengembangkan rasa percaya bila orang-orang yang mengasuhnya memberikan keandalan, perhatian, dan kasih sayang. Ketiadaan hal tersebut akan menimbulkan ketidakpercayaan.
Masa kanak-kanak awal (2 hingga 3 tahun)	Otonomi vs rasa malu dan ragu	Latihan ke toilet	Anak-anak perlu mengembangkan rasa pengendalian pribadi atas keterampilan-keterampilan fisik dan rasa kemandirian. Keberhasilan tahap ini akan mendorong perasaan otonomi; kegagalan menimbulkkan perasaan malu dan ragu.
Prasekolah (3 hingga 5 tahun)	Inisiatif vs rasa bersalah	Eksplorasi	Anak-anak perlu mulai menunjukkan kendali dan kekuasaan atas lingkungan. Keberhasilan dalam tahap ini akan

			mendorong rasa bertujuan. Anak-anak yang berusaha menunjukkan kekuasaan berlebihan akan mengalami penolakan, yang menimbulkan rasa bersalah.
Usia sekolah (6 hingga 11 tahun)	Industri vs inferioritas	Sekolah	Anak-anak perlu mengatasi tuntutan-tuntutan sosial dan akademik baru. Keberhasilan memunculkan rasa berkemampuan, sedangkan kegagalan memunculkan perasaan inferioritas.
Masa remaja (12 hingga 18 tahun)	Identitas vs kebingungan peran	Hubungan sosial	Remaja perlu mengembangkan rasa diri dan identitas pribadi. Keberhasilan memunculkan kemampuan untuk tetap yakin pada diri sendiri, sedangkan kegagalan mengakibatkan kebingungan peran dan rasa diri yang lemah.

*Dikutip dari buku Psikologi Perkembangan, Penney Upton, 2012.

E. BELAJAR MELALUI BERMAIN

Ada banyak cara untuk membuat anak menikmati proses pembelajaran. Cara belajar yang baik menurut orang dewasa belum tentu disukai dan dipahami anak-anak, tetapi cara sederhana tanpa beban dan membawa kesenangan adalah sesuatu yang menyenangkan dimata anak dan menarik perhatiannya. Cara sederhana itu adalah bermain. Dalam keadaan senang anak tidak pernah merasa terbebani, tidak mudah jenuh, bisa bereksplorasi dan dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain

merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil.

Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih banyak) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Melalui kegiatan bermain diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka. Tanpa disadari oleh mereka, melalui kegiatan bermain ada proses belajar yang dialaminya. Anak dapat melatih otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, mengembangkan daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Serupa dengan pendapat Anita Yus (2012) yang menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia, berhubungan dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, serta membangun kemampuan simboliknya. Vygotsky meyakini bahwa bermain merupakan pengantar dan kebutuhan pada suatu tahap perkembangan melalui bahasa tulisan akan tumbuh bahasa oral melalui alat (misalnya kendaraan) berupa permainan simbolik yang meningkatkan kemampuan penyampaian simbolik.

Bermain menyediakan konteks bagi anak untuk melatih pemerolehan keterampilan baru dan juga fungsinya pada sisi perkembangan kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang menantang dan memecahkan masalah yang kompleks yang dapat ataupun tidak dapat mereka lakukan. Intinya dengan bermain, anak dapat menggunakan seluruh aspek panca inderanya. Semua ini dapat teraktualisasi pada anak dengan perasaan senang dan tanpa terbebani.

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang mengasikan. Dengan bermain, anak belajar, bergerak, dan membentuk perilaku. Menurut Elizabeth B. Hurlock, bermain diartikan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah aktivitas yang dipilih

sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian (Conny R. Semiawan, 2008 : 20). Bermain adalah medium, dimana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Bermain adalah kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.

Dalam konteks ini yang perlu diperhatikan dan digarisbawahi adalah suasana dan rasa senang pada diri anak. Artinya bahwa ketika rasa senang itu sudah tidak ada atau anak sudah tidak dapat menikmati kegiatan yang dilakukannya maka kegiatan tersebut tidak dapat lagi dikatakan sebagai kegiatan bermain. Oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar pada pendidikan prasekolah dan sekolah dasar.

Di sekolah dasar, masih sangat perlu pendekatan belajar melalui bermain, karena anak usia sekolah dasar masih masuk kategori anak-anak yakni usia 6 – 12 tahun. Untuk kelas rendah seperti kelas 1, 2, dan 3 adalah fase adaptasi, maka disana perlu adanya trik-trik khusus dalam mengajarkan pembelajaran/materi. Ketika anak usia sekolah dasar sudah memasuki kelas tinggi yakni kelas 4, 5, dan 6, maka pendekatannya setinggi lebih tinggi. Maksudnya adalah strategi pembelajarannya boleh disisipkan kegiatan bermain tetapi bermain dengan aturan atau metode pembelajaran seperti bermain peran menjadi anggota dewan sedang rapat paripurna yang sebenarnya anak diajarkan untuk bermusyawarah atau berdiskusi kelompok. Semua materi pembelajaran akan terasa sangat mudah dan menyenangkan melalui bermain. Maka, kehadiran seorang gurulah yang memiliki peran penting dalam mewujudkan strategi pembelajaran.

F. KESIMPULAN

Hal-hal yang dapat dirangkum pada Bab ini adalah sebagai berikut :

1. Sebelum merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan dan bidang pembelajaran tertentu, guru harus mengenal dan memahami subjek yang akan dihadapi.

Dalam bidang pendidikan, fokus yang kita hadapi adalah “peserta didik”.

2. Langkah awal yang dapat kita lakukan sebagai dasar strategi pembelajaran adalah memperhatikan apakah anak didik kita termotivasi oleh kondisi di luar diri mereka atau oleh diri sendiri. Jika ia termotivasi oleh kondisi di luar dirinya maka ia tergolong ELC (*eksternal lokus of control*), dan jika termotivasi oleh diri sendiri, ia tergolong ILC (*internal lokus of control*).
3. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi.
4. Perkembangan anak dimulai sejak lahir hingga usia 18 tahun berdasarkan teori perkembangan psikososial Erikson dan teori perkembangan kognitif Jean Piaget..
5. Cara belajar yang baik menurut orang dewasa belum tentu disukai dan dipahami anak-anak, tetapi cara sederhana tanpa beban dan membawa kesenangan adalah sesuatu yang menyenangkan dimata anak dan menarik perhatiannya. Cara sederhana itu adalah bermain.

BAB IV

PERGANTIAN PARADIGMA DALAM PEMBELAJARAN

A. PERGANTIAN PARADIGMA

1. Dari Pengajaran ke Pembelajaran; Dari Mengajar ke Membelajarkan

Memahami akan hakikat komunikasi antara guru dan siswa di kelas dilakukan dalam rangka membantu siswa melakukan kegiatan belajar, maka dalam komunikasi tersebut hendaknya berfokus pada kegiatan belajar siswa. Pemahaman seperti ini berkembang karena ternyata dalam komunikasi guru-siswa yang berpusat pada guru tidak selamanya membuat siswa belajar. Ceramah yang dilakukan oleh guru tidak selamanya membuat siswa belajar sesuatu, baik berupa bertambahnya pengetahuan apalagi perubahan perilaku dan keterampilan. Komunikasi antara siswa-guru yang berpusat pada guru tersebut yang disebut dengan pengajaran.

Pengajaran adalah suatu proses komunikasi yang terjadi satu arah (*one way communication*) yaitu komunikasi dari guru kepada siswa. Dalam komunikasi ini guru memegang peranan yang sangat dominan; seluruh aktivitas yang terjadi dalam kelas direncanakan, diatur, dan dikendalikan oleh guru. Guru berperan sebagai satu-satunya sumber informasi yang dikomunikasikan melalui ceramah dan dalam kondisi tertentu diselingi dengan tanya jawab. Sebaliknya siswa hanya berperan sebagai pendengar dan penerima pesan/informasi yang disampaikan guru. Aktivitas siswa lebih pasif, karena hanya merespon apa yang disampaikan oleh gurunya.

Aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pengajaran disebut mengajar, yaitu menyampaikan sejumlah informasi/materi yang harus diketahui oleh siswa (*transfer of knowlegde*). Kegiatan mengajar dilakukan atas dasar asumsi bahwa siswa adalah individu-individu yang belum mengetahui apa-apa. Oleh karenanya mereka harus diberi tahu; Para siswa harus diperlakukan sama yaitu mendapatkan informasi yang sama untuk memperoleh kemampuan yang juga sama. Permasalahannya yang paling mendasar adalah pada saat seorang guru mengajar apakah

ada jaminan bahwa para siswanya belajar? (Belajar dalam pengertian sebagaimana dikemukakan oleh para penganut aliran kognitivistik, yaitu adanya aktifitas mental dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif konstan.) Jawaban atas pertanyaan tersebut adalah apa yang disampaikan oleh Mel Silberman: Belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi ke dalam kepala seorang peserta didik. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan tindakan pelajar itu sendiri. (Mel Silberman, 1996). Konsep pembelajaran yang merupakan arahan dari kata *instructional pada* dasarnya telah dikenal di Indonesia, yaitu sejak tahun 1975, yang tergambar dalam rumusan tujuan yang harus dibuat yaitu rumusan tujuan instruksional khusus. Namun implementasi dari konsep pembelajaran di dalam kelas juga terjadi secara sesungguhnya.

Pembelajaran adalah proses komunikasi yangi dua arah atau bahkan multi arah. Dalam pembelajaran fokus aktivitas bukan pada guru, tetapi pada siswa yang belajar. *Peran dan tugas yang harus* guru adalah mengkondisikan para siswanya untuk melakukan aktivitas belajar dengan menciptakan berbagai stimulasi dan lingkungan yang kondusif, yang memungkinkan siswanya belajar. Melalui kegiatan pelajaran siswa secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, baik dengan guru dan sesamanya maupun dengan lingkungannya seperti buku ralatan dan bahan belajar yang secara sengaja dirancang oleh guru agar dapat membantu siswanya belajar. Pemahaman seperti ini sejalan dengan Corey mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam ringkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.

Pengertian di atas sejalan dengan pengertian yang disampaikan oleh sejumlah ahli lain. Gagne (1985) menyatakan "*Instruction is intended to promote learning; external situation need to be arranged to activate, support & maintain the intemal processing that constitutes each learning event*". Sementara Winkel (1991) menyatakan pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghanbatnya. Pada bagian lain Winkel menyatakan pembelajaran sebagai seperangkat

tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstern yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung di dalam siswa. Demikian juga yang dinyatakan oleh Miarso (1993), bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Peran dan tugas guru dalam penerapan konsep pembelajaran adalah sebagai pembelajar dan membelajarkan. Kedua konsep ini berimplikasi pada peran dan tugas yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah bagaimana para siswanya belajar. Belajar dalam pengertian siswa berinteraksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif konstan. Fokus yang dipikirkan oleh guru adalah aktivitas belajar siswanya, bukan pada aktivitas dirinya. Dengan demikian, fokus dari interaksi dan komunikasi "di dalam kelas" ada pada siswa, yaitu melakukan aktifitas belajar. Melalui penerapan konsep pembelajaran ini maka siswa akan menjadi aktif melakukan berbagai aktifitas belajar, yang tidak hanya mendengarkan, tetapi mereka harus terlibat secara aktif mencari, menemukan, mendiskusikan, merumuskan, dan melaporkan hasil belajarnya. Melalui proses seperti ini maka kegiatan belajar anak akan menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*).

2. Dari Behavioristik Ke Konstrutivistik

Behavioristik adalah salah satu aliran psikologi yang mengkaji masalah belajar melalui penelitian ilmiah. Para ahli yang termasuk dalam aliran ini mengkaji perilaku individu yang tampak (*observable*) sebagai respon dalam hubungannya dengan lingkungan individu sebagai stimulus. Aliran ini memandang belajar adalah sebagai proses memperkuat hubungan stimulus-respon untuk menghasilkan pengetahuan. Sementara pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang objektif, pasti, tetap, dan terstruktur rapi. Sebagian besar penganut aliran behavioristik sepakat bahwa belajar terjadi ketika pengalaman mempengaruhi suatu perubahan pada pengetahuan dan perilaku seseorang. Para ahli behavioristik memberi perpekanan pada peran

rangsangan lingkungan dan fokus pada perilaku - respon yang dapat diamati. Proses belajar behavioristik mencakup belajar *contiguity*, *classical*, *conditioning* dan *operant conditioning*.

Beberapa tokoh utama dalam aliran behavioristik adalah Edward Lee Thorndike (1874-1949), Petrovich Pavlov (1849-1936), Skinner (1904-1990) dan Watson. E.L. Thorndike memandang belajar sebagai proses menghubungkan peristiwa satu dengan lainnya yang dialami dalam suatu lingkungan. Oleh karena itu, teori belajarnya disebut teori *connectionisme*. Teori ini dikembangkan melalui serangkaian eksperimen yang dilakukan terhadap kucing. Dalam eksperimen ini kucing dianggap telah belajar karena mampu keluar dari sarang setelah mencoba berbagai aktivitas yang dapat membawanya mencapai tujuan - keluar dari sarang. Eksperimen ini kemudian menghasilkan teori belajar yang disebut teori *Trial and Error*. Thorndike menemukan tiga hukum belajar, yaitu hukum kesiapan (*law of readiness*), hukum latihan (*law of exercise*) dan hukum akibat (*law of effect*).

Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936) dan Watson penelitiannya dengan menggunakan anjing, bahwa perilaku tertentu (bersyarat) akan ditunjukkan oleh seorang individu apabila ia, dapatkan respon bersyarat yang berulang. Oleh karena itu, menurut teori ini belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang timbul karena adanya persyaratan-persyaratan yang menimbulkan reaksi. Teori ini juga menunjukkan bahwa yang menjadi inti dari proses belajar adalah adanya latihan dan pengulangan. Teori ini dikenal dengan teori *Dassical Conditioning*

Berbeda dengan Pavlov dan Watson, Skinner memandang hal terpenting dari belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*). Artinya hubungan antara stimulus dan respon akan semakin kuat apabila hubungan tersebut diberi penguatan. Teori ini sebenarnya memiliki kesamaan dengan hukum akibat (*law of effect*) yang dikemukakan oleh Thorndike. Berbagai bentuk penguatan dapat diberikan seperti nilai yang baik, hadiah, acungan jempol, tepuk tangan, dan lain-lain. Penguatan yang diberikan dianggap akan mendorong siswa untuk giat dan semangat belajar. Penguatan ini sebenarnya merupakan kondisioning agar siswa belajar lebih rajin. Oleh karena itu teori ini

dikenal sebagai teori belajar *operant conditioning*.

Mengacu pada berbagai teori belajar behavioristik, maka pembelajaran dianggap sebagai proses menciptakan lingkungan sedemikian rupa (stimulus) yang memungkinkan siswa mengenali dan mempelajari perilaku (respon) sesuai dengan yang ditetapkan oleh guru. Salah satu penerapan teori belajar behavioristik dalam pembelajaran adalah dengan mengendalikan individu dengan cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat, untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan. Artinya paradigma behavioristik masih memandang siswa sebagai individu yang dapat "dibentuk" sesuai dengan harapan guru dengan cara menciptakan lingkungan yang mengarah pada terbentuknya perilaku yang diharapkan. Dengan demikian kontrol belajar sangat ditentukan oleh sistem yang berada di luar diri siswa.

Tujuan belajar dari paradigma behavioristik adalah bertambahnya wawasan dan pengetahuan siswa. Belajar dianggap sebagai aktivitas menguasai pengetahuan yang sudah ditemukan para ahli secara sistematis dan terstruktur, dan mengungkapkannya kembali sebagaimana pengetahuan tersebut diperoleh. Sementara strategi pembelajarannya cenderung dilakukan mengikuti urutan kurikulum dan buku teks secara ketat. Indikator keberhasilan ditunjukkan oleh kemampuan siswa mengungkapkan kembali isi/materi secara luas dan tepat; Bahkan dalam realitas saat ini, prestasi itu hanya ditunjukkan oleh nilai UAN yang tinggi. Oleh karena itu evaluasi yang dilakukan menuntut jawaban yang "mutlak" benar, bersifat pasif, dan terpisah.

Proses pembelajaran seperti ini cenderung menempatkan siswa sebagai obyek dan individu yang pasif; pembelajaran menjadi sebuah proses yang mekanistik dan berorientasi pada hasil. Siswa tidak memiliki kekuatan dan peluang untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Karena segala sesuatunya sudah dirancang dan dikondisikan oleh guru sesuai dengan apa yang diinginkan dan dianggap baik oleh guru. *Reward and punishment* menjadi ciri khas pembelajaran berbasis teori belajar behavioristik, sehingga para siswa berlomba untuk berprestasi dalam rangka mendapatkan *reward* (nilai baik) dan menghindari *punishment* (nilai jelek/tidak naik kelas).

Akibatnya mereka lupa akan pengembangan potensi dirinya sebagai bekal untuk menghadapi dunia yang sesungguhnya.

Permasalahannya adalah apakah dua anak yang berbeda pada saat belajar dengan pengkondisian yang sama akan menghasilkan perilaku dan hasil belajar yang sama? Anda dapat renungkan pengalaman belajar Anda selama ini, dan melakukan refleksi atas proses belajar yang Anda alami. Seperti apa hasilnya?

Pertanyaan dan keraguan inilah yang diajukan oleh para penganut teori belajar konstruktivistik. Karena mereka berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu tidak sama dengan apa yang mereka dengar dan lihat. Pengetahuan yang diterimanya melalui panca indera akan ditafsirkan dan dikonstruksi dalam struktur kognitifnya yang pada akhirnya menghasilkan pengetahuan yang khas. Siswa akan memiliki pengetahuan yang berbeda tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikan pengalamannya. Dengan demikian belajar diartikan sebagai proses penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi.

Brooks & Brooks dalam Degeng mengatakan bahwa pengetahuan dalam paradigma konstruktivistik adalah non-objective, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Dengan demikian, pembelajaran yang didasarkan pada paradigma konstruktivistik, akan dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Tujuan pembelajaran lebih menekankan pada pengembangan potensi setiap individu; Tujuan *belajar ditekankan bukan pada belajar apa* tetapi pada *bagaimana* be/ajardilakukan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Longworth (1999) yang menyatakan: 'Kita perlu mengubah focus kita dari *apa yang perlu dipelajari* menjadi *bagaimana caranya untuk mempelajari*. Perubahan yang harus terjadi adalah perubahan dari *isi* menjadi *proses*. Belajar *bagaimana cara belajar untuk mempelajari sesuatu* menjadi suatu hal yang lebih penting daripada fakta-fakta dan konsep-konsep yang dipelajari itu sendiri' (Y. Mulyadi

Pranata)

- b. Pengakuan dan penghargaan terhadap keunikan peserta didik, baik menyangkut aspek kecerdasan intelektual, mental, fisik, maupun potensi yang dimilikinya. Disadari juga bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, tugas guru adalah sebagai fasilitator agar setiap potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal dengan cara dan gaya belajarnya sendiri.
- c. Proses pembelajaran harus dipusatkan pada siswa dan keberhasilannya haruslah menjadi tanggung jawab siswa sendiri. Dengan demikian para guru harus mengurangi dominasinya di dalam kelas. Guru harus memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk melakukan aktivitasnya secara mandiri. Semua aktivitas guru diarahkan pada upaya optimalisasi kegiatan belajar siswa.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyerap dan mengekspresikan hasil belajarnya secara bebas, sehingga para guru dituntut untuk menyediakan waktu yang cukup bagi siswa untuk melakukan aktivitasnya. Komunikasi terjadi bukan hanya antara guru dengan siswa (satu arah) tetapi bisa terjadi antarsiswa, dan antara siswa dengan Secara umum teori belajar kognitif mempunyai ciri-ciri: lingkungannya (multi arah). Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari, menemukan, mengemukakan dan menerapkan idenya sendiri.
- e. Pemanfaatan sumber belajar yang beragam (multi media), baik yang yang secara sengaja didisain maupun dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar. Guru hendaknya mendorong para siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik yang ada di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, seperti para guru, orang tua, para ahli, perpustakaan, lingkungan sosial, media massa, dan internet.

Sebelum sampai pada teori belajar behavioristik, sebenarnya masih ada teori belajar yaitu teori belajar kognitif, dan humanistik. perbedaan dan persamaan antara teori belajar *behavioristik dan kognitif*. *Perbedaan yang mencolok* diantaranya dalam istilah yang dipelajari dan

peran penguatan (*reinforcement*). Para ahli teori belajar berfokus pada berpikir aktif manusia. Dalam pandangan kognitif, perubahan dipelajari, dan perubahan dalam pengetahuan membuat perubahan perilaku.

Sementara itu, para ahli teori belajar kognitif dan behavioristik percaya bahwa penguatan adalah sangat penting dalam belajar, tetapi untuk alasan yang berbeda. Para ahli behavioristik menyatakan bahwa penguatan memperkuat respon; sedangkan para ahli teori kognitif melihat penguatan sebagai sumber umpan balik tentang apa yang terjadi jika perilaku diulangi atau berubah - sebagai sumber informasi.

Para ahli teori kognitif berpendapat bahwa belajar adalah hasil dan usaha kita untuk dapat mengerti dunia. Untuk itu menggunakan alat mental kita. Karenanya belajar dipandang sebagai sesuatu yang aktif. Mereka berinisiatif mencari pengalaman untuk belajar, mencari informasi untuk memecahkan masalah, mengatur kembali dan mengorganisasi apa yang telah mereka ketahui untuk mencapai pelajaran baru. Bransford (1979) sebagai salah seorang penganut teori kognitif menyatakan "yang penting dalam belajar adalah bagaimana orang belajar, mengerti dan mengingat informasi, dan mengapa beberapa orang dapat melakukan dengan baik dan orang lain tidak.

Jerome S. Bruner (1966) tokoh psikologi kognitif lain, mengembangkan strategi pembelajaran yang disebutnya strategi pembelajaran *Discovery Learning*. Bruner berpendapat bahwa peranan guru harus menciptakan situasi di mana siswa dapat belajar sendiri dari pada memberikan suatu paket yang berisi informasi. Siswa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan yang benar-benar bermakna.

Guru harus mendorong siswa untuk selalu belajar mandiri dan percaya diri. Sekolah harus menimbulkan rasa ingin tahu, mengurangi resiko kegagalan dan serelevan mungkin. Sementara itu, David Ausubel mengemukakan strategi pembelajaran yang disebutnya *Reception Learning*. Strategi ini dikembangkan sebagai kritik terhadap *Discovery learning*. Ausubel menyatakan, "siswa tidak selalu tahu apa yang penting dan relevan, dan banyak siswa yang membutuhkan motivasi eksternal untuk melakukan tugas-tugas kognitif yang diperlukan untuk belajar". Ausubel menyatakan bahwa tugas guru adalah menyusun

situasi belajar, memilih materi yang tepat dan menyampaikannya dalam bentuk pelajaran yang terorganisasi dengan baik. Inti dari pendekatan Ausubel adalah apa yang disebut *Expository teaching*.

Tiga prinsip tahap penyampaian pelajaran dengan pendekatan *expository teaching* adalah: (1) *Presentation of Advance Organizer*. The *Advance organizer* berhubungan dengan ide-ide yang disampaikan dalam suatu pelajaran untuk memberikan informasi kepada siswa yang telah siap dalam pikiran mereka dan memberikan skema organisasi yang luas dalam bentuk informasi yang lebih khusus. (2) *Presentation of learning task or material*, yaitu tahap penyampaian materi baru dengan memberikan ceramah, diskusi film, atau memberikan tugas kepada siswa. (3) *Strengthening Cognitive Organization*. Pada tahap ini guru mencoba menggabungkan informasi baru ke dalam susunan pelajaran yang sudah direncanakan untuk pelajaran permulaan dengan mengatakan kepada siswa bagaimana setiap detil khusus berhubungan dengan gambar yang besar.

- a. Memperhatikan faktor dari dalam pribadi siswa
- b. Memperhatikan *insight*
- c. Memperhatikan keseluruhan diri individu
- d. Belajar tidak dipengaruhi Stimulus Respon (S-R) tetapi karena adanya "*insight*" pemahaman struktur kognitif

Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan pada arti pentingnya proses internal, mental manusia. Mereka berpandangan bahwa perilaku tampak manusia tidak dapat diukur dan diterangkan, tanpa melibatkan proses mental, seperti: motivasi, kesengajaan, keyakinan dsb. Dalam perspektif teori kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral, meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa, misalnya membaca dan menulis.

Teori belajar humanistik memandang belajar sebagai suatu pendekatan yang multifaset terhadap pengalaman dan tingkah laku manusia, yang memusatkan perhatian pada keunikan dan aktualisasi dari manusia. Psikologi humanistik memiliki dua ciri dasar :

- a. ketidakpuasan terhadap orientasi behavioristik yang ada dalam psikologi kontemporer

- b. maksud untuk menjadikan studi tentang manusia, tentang sifat dan keberadaannya sebagai butir utama dari psikologi

Para tokoh psikologi humanistik (William James, G Stanley Hall) merasa bahwa psikologi, terutama psikologi behavioristik, menjadi "mendehumanisasi" dan gagal memberikan sumbangan pada pemahaman manusia dan kondisi eksistensinya. Dalam kenyataannya, psikologi behavioristik telah merampok esensi manusia.

Menurut pandangan ahli humanistik belajar seharusnya dilakukan dengan cara memberikan kebebasan yang sebesar-besarnya kepada individu. Siswa dapat mengambil keputusannya sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan-keputusan yang diambilnya (Carl Rogers). Jadi anak didik tidak dicetak untuk menjadi orang lain sebagaimana dikehendaki pendidik, tetapi dibiarkan untuk menjadi dirinya sendiri.

Ciri-ciri teori belajar humanistik :

- a. Memusatkan perhatian pada "person" yang mengalami, dan berfokus pada pengalaman sebagai penomenon primer dalam mempelajari manusia
- b. Menekankan pada kualitas-kualitas yang khas pada manusia, seperti memilih, kreativitas, menilai dan realisasi diri
- c. Menyandarkan diri pada kebermaknaan dalam memilih masalah-masalah yang akan dipelajari dan prosedur-prosedur penelitian yang akan digunakan
- d. Memberikan perhatian penuh dan meletakkan nilai yang tinggi pada kemuliaan dan martabat manusia dan tertarik pada perkembangan potensi yang inheren pada setiap individu.

Prinsip-prinsip belajar humanistik :

- a. hasrat untuk belajar
- b. belajar bermakna
- c. belajar tanpa hukuman
- d. belajar dan perubahan

B. KESIMPULAN

1. Pengajaran adalah proses menyampaikan sejumlah informasi/materi pelajaran dari guru kepada siswa (*transfer of knowlegde*). Dalam kegiatan pengajaran siswa dianggap sebagai individu yang pasif sehingga komunikasi hanya terjadi satu arah.
2. Pembelajaran adalah proses menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswanya belajar.
3. Dalam pembelajaran guru bertugas menstimulasi kegiatan belajar siswa dengan memanipulasi berbagai sumber belajar agar dapat dimanfaatkan oleh siswa secara optimal.
4. Penganut aliran behavioristik memandang belajar sebagai proses memperkuat hubungan stimulus respon yang menghasilkan perubahan perilaku yang tampak. Tujuan belajar menurut paradigma behavioristik adalah bertambahnya wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga belajar dianggap sebagai proses menguasai pengetahuan yang telah ditemukan oleh para ahli.
5. *Reward and punishment* adalah salah satu ciri dan pembelajaran yang didasarkan pada teori belajar behavioristik.
6. Penganut teori konstruktivistik memandang bahwa belajar adalah suatu proses mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh melalui pengamatannya. Penganut teori ini berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang diperoleh melalui penafsiran atas apa yang diamati dan dikonstruksi dalam struktur kognitifnya sehingga terjadi pengetahuan yang khas. Dengan demikian pengetahuan dalam paradigma konstruktivistik adalah non-objektif, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu.

BAB V

PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

A. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (La Iru: 2012). Sederhananya, pendekatan pembelajaran merupakan suatu cara pandang dalam melihat dan memahami situasi belajar mengajar. Cara pandang ini dapat juga dikatakan sebagai kerangka berpikir seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang diberikan guru tidak hanya sekadar mengajar yang diartikan selama ini adalah mentransfer ilmu (*transfer of knowledge*) kepada siswa. Namun, guru juga harus dapat mendidik (*transfer of value*) siswa sesuai norma yang berlaku di masyarakat, melatih (*transfer of skill*) semua potensi yang dimiliki siswa, dan membimbing (*transfer of experiences*) siswa berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh guru.

Tugas besar guru tersebut akan sangat mustahil terealisasikan dengan baik jika guru tidak memahami bahwa sebelum terjun ke lapangan (mengajar siswa) guru harus memiliki kerangka berpikir dan konsep dari sebuah proses belajar mengajar. Kerangka berpikir seorang guru dan pemahamannya atas konsep pembelajaran akan sangat menentukan dalam menciptakan suasana belajar yang edukatif. Setiap guru harus mempunyai visi, misi dan prinsip yang jelas dan tertanam kuat dalam dirinya agar dapat memberikan pendidikan terbaik untuk anak didik. Memahami makna kegiatan belajar mengajar sehingga memiliki konsep yang tersusun sistematis di dalam pemikirannya. Karena mengajar tidak semudah belajar, maka sudah seharusnya setiap guru memiliki konsep ini dalam kerangka berpikirnya dan merealisasikannya. Secara umum, model pembelajaran yang biasa diberikan oleh guru kebanyakan adalah pendekatan pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran klasikal yang hanya terpaku dengan buku

paket, lembar kerja siswa (LKS), papan tulis dan guru menjadi pusat dari semua kegiatan (*teacher center*). Seorang guru yang cerdas dituntut multitalenta sehingga dapat menghasilkan siswa bukan hanya sekedar cerdas intelektual tetapi juga generasi penerus bangsa yang menjadi manusia dapat melakukan (*to do*), menjadi pribadi yang baik (*to be*), dan mampu hidup bermasyarakat (*to life together*).

A.1 Pendekatan secara umum

Pendekatan pembelajaran pada dasarnya adalah cara pandang atau cara berpikir guru tentang berbagai komponen dalam sistem pembelajaran. Pendekatan pembelajaran juga merupakan bagian dari pemerolehan kerangka berpikir atau mind set guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar berdaya guna (efisien) dan berhasil guna (efektif) yang tinggi. Sebagai contoh, cara pandang guru dalam melaksanakan pembelajaran ada yang berada paling ujung yang *child centered* atau berpusat pada anak dan guru yang berada di ujung *teacher centered* atau berpusat pada guru. Dengan demikian ke arah mana cara pandang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat diukur derajat *child centered*-nya atau derajat *teacher centered*-nya dengan memperhatikan berbagai aspek dan indikator yang berada pada keduanya. Menurut Hapidin (2006), ada beberapa pendekatan yang dapat dikaji dan diuraikan secara singkat sebagai berikut:

1. Pendekatan Pedosentris vs Pendekatan Materiosentris

Pendekatan pedosentris sering dikenal dengan *learner centered* yakni cara memandang kegiatan pembelajaran yang bertumpu atau bertitik tolak dari kesanggupan atau kemampuan anak sebagai individu yang belajar. Melalui pendekatan ini, guru akan berusaha untuk memikirkan dan menelaah seberapa kesanggupan atau kemampuan anak menguasai suatu bahan atau materi pembelajaran. Hal ini berbeda dengan cara pandang dari materiosentris yang menganggap bahwa segala pusat kegiatan pembelajaran harus dimulai dengan materi atau bahan pembelajaran. Cara pandang ini akan mengarahkan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggiring seluruh aktivitas anak untuk menguasai materi atau bahan pembelajaran. Bagi guru, hal

terpenting adalah bagaimana materi atau bahan pembelajaran selesai dilaksanakan dan anak-anak dapat menguasainya. Guru tidak perlu memikirkan anak yang lambat, sedang atau cepat dalam menangkap materi atau bahan pembelajaran.

2. Pendekatan *Child Centered* vs Pendekatan *Teacher Centered*

Pendekatan *child centered* atau *student centered* merupakan suatu cara pandang yang menganggap pusat kegiatan pembelajaran bertitik tolak pada aktivitas anak (murid). Cara pandang ini meyakini bahwa murid atau anak memiliki kemampuan sendiri melalui berbagai aktivitas dalam mencari, menemukan, menyimpulkan serta mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai. Tugas guru yang utama menurut pandangan ini adalah menyusun dan menciptakan berbagai situasi dan fasilitas yang memungkinkan anak belajar. Cara pandang ini berada satu titik vertikal dengan pendekatan pedosentris. Pada sisi yang berlawanan, cara pandang *teacher centered* menekankan pusat kegiatan pembelajaran berada pada aktivitas guru dalam menguasai serta menyampaikan materi pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran akan diwarnai dan didominasi oleh keaktifan guru dalam menguasai kelas dan materi pembelajaran. Cara pandang ini berada dalam satu titik vertikal dengan pendekatan materiosentris.

3. Pendekatan *Discovery* vs Pendekatan Ekspositori

Pendekatan *Discovery* dikenal juga dengan istilah pendekatan penemuan. Pendekatan ini mempunyai cara pandang yang memusatkan kegiatan pembelajaran pada upaya atau aktivitas anak didik untuk *menemukan sendiri* berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai melalui berbagai pengalaman yang dirancang dan diciptakan guru. Melalui cara pandang ini, guru akan berusaha memikirkan bagaimana menciptakan situasi belajar mengajar dengan ragam komponennya agar anak didik mau dan bisa mencari serta menemukan sendiri berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai. Pendekatan ini berada dalam satu titik vertikal dengan pedosentris dan *child centered*. Adapun pendekatan ekspositori lebih memandang aktivitas pembelajaran sebagai

kegiatan guru melakukan ekspose atau penyampaian pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai.

4. Pendekatan Proses vs Pendekatan Hasil

Pendekatan proses dalam pembelajaran mengisyaratkan bahwa kegiatan pembelajaran lebih mengedepankan pentingnya proses belajar sebagai proses pemerolehan berbagai ragam pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan oleh anak sendiri. Adapun pendekatan hasil lebih menekankan pentingnya hasil belajar tanpa begitu mepedulikan proses yang dilalui oleh anak dalam belajar.

5. Pendekatan Kongkrit vs Pendekatan Abstrak

Pendekatan kongkrit merupakan cara pandang dalam proses pembelajaran yang lebih mengupayakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan proses yang kongkrit. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran akan diupayakan sedemikian rupa sehingga menjadi suatu yang kongkrit bagi anak, terutama menjadi hidup dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pendekatan abstrak merupakan cara pandangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih banyak menggunakan proses abstrak. Proses seperti ini memberikan pemahaman yang verbalisme pada anak tentang berbagai ragam pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan tertentu.

A.2 Pendekatan secara khusus (berdasarkan teoretik)

1. Pendekatan Psikoanalisis

a) Definisi Pendekatan Psikoanalisis

Teori psikoanalisis dipublikasikan oleh tokoh dunia Sigmund Freud. Psikoanalisa dianggap sebagai salah satu gerakan revolusioner di bidang psikologi yang dimulai dari satu metode penyembuhan penderita sakit mental, hingga menjelma menjadi sebuah konsepsi baru tentang manusia. Hipotesis pokok psikoanalisa menyatakan bahwa tingkah laku manusia sebahagian besar ditentukan oleh motif-motif tak sadar, sehingga Freud dijuluki sebagai bapak penjelajah dan pembuat peta ketidaksadaran manusia. Selanjutnya dikatakan pula bahwa ajaran psikoanalisis menyatakan bahwa perilaku seseorang itu lebih rumit dari pada apa yang dibayangkan pada orang tersebut.

Berkembangnya ilmu, kemudian teori psikoanalisis lebih populer dengan teori-teori perkembangan psikoseksual dari Sigmund Freud dan teori psikososial dari Erik Erikson yang lebih sering dijadikan landasan teori. Teori tahap-tahap perkembangan psikoseksual dari Freud yang lebih menekankan pada dorongan-dorongan seksual, Erikson mengembangkan teori tersebut dengan menekankan pada aspek-aspek perkembangan sosial.

Melalui delapan tahap perkembangan yang ada Erikson ingin mengemukakan bahwa dalam setiap tahap terdapat *maladaption/maladaptif* (adaptasi keliru) dan *malignansi* (selalu curiga) hal ini berlangsung kalau satu tahap tidak berhasil dilewati atau gagal melewati satu tahap dengan baik maka akan tumbuh *maladaption/maladaptif* dan juga *malignansi*, selain itu juga terdapat *ritualisasi* yaitu berinteraksi dengan pola-pola tertentu dalam setiap tahap perkembangan yang terjadi serta *ritualisme* yang berarti pola hubungan yang tidak menyenangkan.

b) Implementasinya dalam pendidikan untuk anak usia dini adalah:

Masa pra sekolah (*Preschool Age*) ditandai adanya kecenderungan *initiative – guilty*. Pada masa ini anak telah memiliki beberapa kecakapan, dengan kecakapan-kecakapan tersebut dia terdorong melakukan beberapa kegiatan, tetapi karena kemampuan anak tersebut masih terbatas adakalanya dia mengalami kegagalan. Kegagalan-kegagalan tersebut menyebabkan dia memiliki perasaan bersalah, dan untuk sementara waktu dia tidak mau berinisiatif atau berbuat.

Ilustrasi Kegiatan Pengajaran

Yang Terjadi Pada Anak		Treatment yang harus diberikan oleh orangtua & guru
Insiatif	Kesalahan	
Di sekolah: Ingin terlibat dalam semua kegiatan bersama dengan teman-teman dan guru, senang	Biasanya ketika ingin membantu, anak terkadang malah rebutan dengan temannya,	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan arahan dan aturan yang dapat dipahami anak, dengan bahasa yang baik dan benar dan dengan cara yang dapat dimengerti anak.

membantu bekerjasama merapikan mainan atau perlengkapan sekolah.	bertengkar, dan salah satu ada yang menangis atau pun keduanya. Atau malah merusak barang-barang sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat memberikan kegiatan bersama seperti bekerjasama merapikan mainan setelah selesai bermain, atau membuat kegiatan khusus bermain peran menjadi orangtua atau apa saja yang diminati anak. • Jika anak membuat kesalahan atau berselisih dengan teman sebayanya, maka damaikan dengan cara yang tidak berpihak. • Berikan reward pada anak yang sudah berusaha untuk inisiatif membantu guru atau pun teman sebayanya. Reward bisa berupa pujian dan mungkin token hadiah.
--	---	--

2. Pendekatan Behaviorisme

a. Penjelasan Pendekatan Teori Behaviorisme

Teori belajar *conditioning* (teori belajar behaviorisme) merupakan suatu teori yang menyatakan bahwa beberapa proses belajar dapat terjadi dalam kondisi tertentu yaitu adanya stimulasi (rangsang) yang menimbulkan respon (reaksi). Jadi, belajar terjadi karna adanya asosiasi antara S (Stimulus) dan R (Respon). Teori ini disebut juga dengan teori stimulus-respon yang disingkat dengan S-R (Yuliani Nurani, 2004 : 29).

Teori ini berkembang melalui beberapa tokoh ternama seperti Edward L. Thorndike, Ivan Pavlov, dan B. F. Skinner. Ketiga pakar ini sepakat bahwa teori behaviorisme yaitu belajar adalah perubahan tingkah laku lahir saja, bukan disebabkan dari faktor-faktor dari dalam, misalnya seseorang merasa sedih maka menangis. Oleh karna itu, behaviorisme juga sering disebut dengan ilmu jiwa tanpa jiwa karna tidak terjadi proses jiwa. Teori ini dibagi menjadi tiga, yaitu :

(1) *Instrumental conditioning* sering juga disebut dengan *respon type theories* dengan tokoh yaitu Edward L. Thondike yang

menyatakan bahwa respon yang menyenangkan menghindari yang tidak menyenangkan, misalnya seseorang menyanyi karena tidak senang menangis.

- (2) *Classical conditioning* atau *stimulus type theories* dengan tokohnya adalah Ivan Pavlov yang menyatakan bahwa perilaku dikontrol oleh stimulus. Dalam hal ini, Ivan Pavlov melakukan penelitiannya dengan menggunakan seekor anjing yang diberikan daging lalu mengeluarkan air liur, untuk kedua kalinya jika ada yang datang anjing tersebut tetap mengeluarkan air liur.
- (3) *Operant conditioning* yaitu *stimulus respon type theories* dengan tokohnya yaitu B. F. Skinner yaitu merupakan perpaduan antara teori S dan R yang juga merupakan perpaduan dan penguatan, menurut skinner, agar terjadi perubahan maka harus ada penguatan S dan R. Misalnya, agar stimulus menimbulkan reaksi yang tepat maka perlu adanya respon yang disertai dengan penguatan.

Adapun menurut Martini Jamaris (2010:164) tujuan pembelajaran menurut behaviorisme adalah *behavioral learning outcome* dinyatakan secara spesifik, seperti berikut ini:

A = *Audience*, ialah siswa

B = *Behavior*, ialah perilaku atau kompetensi yang perlu ditampilkan setelah proses belajar dilakukan, seperti “menjawab dengan benar”

C = *Condition*, setelah menyelesaikan unit pelajaran yang dievaluasi diakhir proses pembelajaran

D = *Degree*, yaitu pencapaian hasil belajar, misalnya 90%

b. Implikasi teori behavioris dalam pendidikan adalah :

Contoh konsep ABCD dalam merumuskan Lesson Plan

Audience : Siswa kelas 1 SD (anak usia 6 tahun)

Behavior : Dapat membedakan ciri-ciri makhluk hidup dengan benda mati.

Conditions: Melalui observasi langsung

Degree : Dengan tepat (dengan benar).

3. Pendekatan Humanisme

a. Penjelasan Pendekatan Teori Humanisme

Tokohnya adalah Carl Rogers dan Abraham Maslow. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang melibatkan individu sebagai manusia seutuhnya, melalui konsep diri (*self concept*). Konsep diri (*self concept*) yaitu :

- a. Merupakan gambaran umum tentang seseorang mengenai dirinya.
- b. Bersifat multi jaces yaitu bermakna banyak karena manusia mempunyai pribadi yang berbeda-beda.
- c. Manusia dapat mengalami perubahan sehari ini maka besok tidak, maka sekarang rajin, maka besok tidak.
- d. Bersifat development artinya manusia mempunyai sifat berkembang sehari ini, maka besok lebih suka, sekarang maupun besok lebih mapan lagi.
- e. Belajar mengandung evaluasi diri karena belajar dapat mengevaluasi diri, introspek diri.
- f. Belajar timbul dari dalam diri sendiri atau Von Kinds Aus (Friedrich Froebel).

b. Implikasi teori humanistik adalah :

- (1) Pendekatan adalah *self actualization* artinya sebagai wujud diri.
- (2) *Learner centered* artinya belajar berpusat pada siapa yang belajar.
- (3) Pendidikan instrinsik artinya belajar timbul dari dalam diri sendiri.
- (4) Guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan situasi kondisi yang dibutuhkan.
- (5) Guru menyumbangkan daya keaktifan rupa yang kreativitas peserta didik berkembang sendiri atas dasar inisiatif sendiri.
- (6) Metode yang digunakan dalam hal ini adalah partisipasi yaitu peserta ikut aktif dalam proses pembelajaran.
- (7) Mandiri yaitu belajar sendiri dan evaluasi diri (introspeksi).

4. Pendekatan Konstruktivisme

a. Definisi Pendekatan Konstruktivisme

Makna dari konstruktif adalah sesuatu yang dapat dibangun. Maksud dari "sesuatu yang dapat dibangun" itu adalah pengetahuan. Menurut Shapiro (1994), pengetahuan adalah konstruksi pikiran manusia. Pengetahuan adalah suatu kerangka untuk mengerti bagaimana seseorang mengorganisasikan pengalaman dan apa yang mereka percayai sebagai realitas (Paul Suparno, 1997 : 28). Maka dapat juga dimaknai bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan akibat dari suatu pembentukan (konstruksi) kognitifnya melalui aktifitasnya dan interaksi edukatif yang dilakukan dalam keadaan sadar.

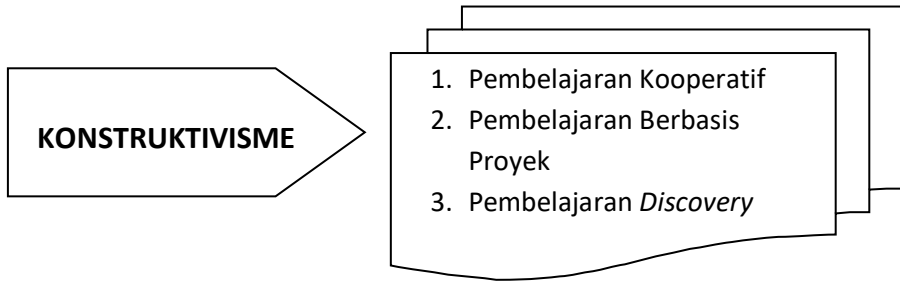
Menurut dua tokoh besar seperti Piaget dan Vygotsky, menekankan bahwa perubahan kognisi hanya terjadi ketika konsepsi sebelumnya mengalami proses ketidakseimbangan (*disequilibrium*) dari sudut informasi baru (Robert E Slavin, 2011:4). Menurut pakar lain, konstruktivisme merupakan cara pandang (filosofis) yang menganjurkan perubahan proses pembelajaran skolastik (baik formal maupun nonformal dan informal) melalui pengenalan, penyusunan, dan penetapan tangkapan pengetahuan berdasar reaksi (di dalam pikiran) peserta didik (Elin Rosalin, 2008 : 5). Pemikiran konstruktivisme memang sangat kental dengan teori Piaget dan Vygotsky.

Namun dari beberapa referensi, lebih mengatakan bahwa pemikiran konstruktivisme modern paling banyak mengandalkan teori Vygotsky yang telah digunakan untuk mendukung metode pengajaran di ruang kelas yang menekankan pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan penemuan. Jadi, yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah dalam proses pembelajaran, peserta didiklah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pengajar atau orang lain.

b. Implementasi Konstruktivisme Dalam Pendidikan

Dengan menyimak penjelasan sederhana di atas dan mengacu pada teori Vygotsky, maka untuk menerapkan pendekatan

konstruktivisme dalam pendidikan ada tiga pembelajaran yang jika dilakukan oleh para pendidik dengan cara yang benar, maka sudah pasti pendidik tersebut telah melakukan konstruksi pengetahuan pada anak didiknya.



Implementasi konstruktivisme yang berikut ini, saya jabarkan berdasarkan teori Vygotsky bahwa ada tiga pola pembelajaran yang arah tujuannya ialah konstruktivisme, yaitu:

4.1 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dikatakan sebagai salah satu pendekatan konstruktivisme berdasarkan teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka dapat berbicara satu sama lain tentang soal tersebut (Robert E Slavin, 2011 : 6). Penekanan pola pembelajaran kooperatif adalah dengan adanya kelompok belajar.

Dalam pelaksanaannya, menurut Wina Sanjaya (2007:239) model pembelajaran kooperatif ada empat unsur penting, yaitu:

- (1) adanya peserta dalam kelompok;
- (2) adanya aturan kelompok;
- (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan
- (4) adanya tujuan yang harus dicapai.

Contoh kegiatan pembelajarannya:

- Anak dapat mengerjakan tugas permainannya dengan berkelompok, misal dalam kegiatan motorik halus, guru

dapat membagi anak menjadi beberapa kelompok untuk membuat kreasi dari bubur kertas. Anak TK biasanya juga sudah bisa mengatur dan membagi tugas dengan teman sebayanya untuk saling bekerjasama menyelesaikan kegiatan bermain mereka.

- Ketika kegiatan *gardening*, dalam kegiatan sentra sains, dimana guru dapat mengarahkan anak-anak menyiram tanaman di kebun sekolah secara berkelompok. Pemberian tugas menyiram tanaman secara berkelompok ini akan membuat anak memiliki tanggung jawab dan adanya pembagian aturan kelompok pada anak secara natural. Dengan ditandai, anak mulai bisa mengatur temannya untuk pembagian wilayah dalam penyiraman tanaman.

Dengan melakukan pembelajaran kooperatif, maka yang diperoleh adalah:

- a. Siswa dapat belajar dari teman lainnya, dan belajar dari bantuan orang lain.
- b. Dengan belajar bekerjasama, maka secara natural adanya motivasi antar siswa meningkat dan menambah tingkat partisipasi mereka.
- c. Berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan.

4.2 Pembelajaran Berbasis Proyek

Pengajaran proyek merupakan salah satu bentuk model pembelajaran bagi anak-anak yang sebenarnya dikembangkan oleh Kilpatrick dengan ide dasar dari John Dewey. Sebagai gagasan utamanya, ia menawarkan suatu konsep pembelajaran yang dikenal dengan istilah '*learning by doing*' atau 'belajar sambil bekerja'. Menurut Hapidin (2007 : 136), ide dasar ini mengandung beberapa pokok pikiran yang ingin diwujudkan Dewey, diantaranya adalah:

1. Pengajaran harus dapat menghubungkan isi kurikulum sekolah dengan lingkungan hidup anak.

2. Konsep dan cara mengajarkan membaca, menulis dan berhitung permulaan dengan bahan yang menarik dan sesuai dengan lingkungan hidup anak-anak.
3. Konsep dan cara membangkitkan perhatian anak.

Disadur dalam buku Konsep Dasar Pendidikan Berbasis Sekolah (Hapidin dan Renti Oktaria, 2007 : 149) model pengajaran proyek dilaksanakan dengan menggunakan lima langkah sebagai berikut:

a. Langkah Persiapan

Guru mempersiapkan tema dan pokok masalah yang akan dilaksanakan dengan menggunakan pengajaran proyek. Setiap isi bidang studi (pengembangan) yang sesuai dengan tema atau pokok masalah tersebut disusun dan diorganisasikan dalam suatu rencana pengajaran (misalnya satuan pelajaran atau satuan kegiatan harian). Dalam langkah pertama, guru hendaknya mengidentifikasi dan merelevansikan isi setiap bidang studi yang akan dilaksanakan dengan pengajaran proyek, misalnya.

Contoh Tema : Keluarga kita

Bidang Studi	Bahan Pengajaran
Bahasa Indonesia	✓ Kegiatan sehari-hari keluarga ✓ Makanan kesukaan keluarga
Matematika	✓ Jumlah anggota keluarga ✓ Penghasilan dan belanja keluarga
Ilmu Pengetahuan Alam	✓ Kesehatan keluarga ✓ Tanaman dan Binatang ✓ Peliharaan
Ilmu Pengetahuan Sosial	✓ Tata krama dalam keluarga ✓ Tolong menolong antara anggota keluarga ✓ Silsilah keluarga
Keterampilan	✓ Menggambar anggota keluarga ✓ Membuat kerajinan rumah

Pada tahap persiapan, guru juga harus mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan:

1. Pemberian materi yang akan diberikan secara klasikal.
2. Pemberian bahan pengajaran secara tertulis sehingga anak dapat memiliki pemahaman yang agak mendalam berkaitan dengan isi bahan pelajaran.
3. Jenis-jenis tugas yang dikerjakan anak secara kelompok (5-7 orang) atau perorangan.
4. Menetapkan jumlah jam yang akan digunakan pada setiap jam pelajaran.
5. Rencana perjalanan sekolah yang akan dilaksanakan.
6. Rencana pameran yang akan diselenggarakan oleh anak-anak.

b. Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru mengadakan percakapan bersama anak-anak secara klasikal tentang tema atau pokok masalah serta bidang studi yang berkaitan. Percakapan ini sekaligus dapat menjajaki kesanggupan anak dalam mengenal bahan pelajaran serta tugas yang akan dikerjakannya. Percakapan juga dimaksudkan membangkitkan perhatian dan semangat anak-anak untuk melihat, menyelidiki, menyimpulkan dan mengkomunikasikan tentang sesuatu yang ditemukannya. Dalam kegiatan percakapan, guru dapat menulis hal-hal yang sudah dikenal anak dari tema atau pokok masalah yang sedang dibicarakan. Hasil percakapan ini akan mengidentifikasi berbagai pokok proyek dalam setiap bidang studi yang akan diselidiki anak.

c. Perjalanan Sekolah atau Survey

Perjalanan sekolah atau survey dilakukan pada beberapa keluarga atau rumah yang berdekatan dengan lokasi sekolah. Masing-masing kelompok murid sesuai dengan tugasnya melakukan pengamatan pada berbagai hal yang menjadi persoalan, misalnya bertanya tentang silsilah keluarga, binatang dan tanaman apa saja yang dipelihara, siapa dan jenis penyakit apa yang pernah diderita

anggota keluarga, berapa penghasilan dan apa saja belanjanya, kerajinan apa saja yang dikerjakan keluarga tersebut.

Agar perjalanan sekolah tersebut berlangsung tertib maka guru harus memberikan dan menanamkan tata tertib pada anak ketika akan melakukan kunjungan, misalnya bersikap dan berbicara sopan, membawa buku catatan.

d. Pengolahan Masalah

Setelah mengadakan kunjungan tiap kelompok secara tertib kembali masuk ke sekolah dengan membawa berbagai hasil pengamatan, misalnya data jumlah keluarga, bagan silsilah keluarga, data penghasilan dan pengeluaran keluarga, data tanaman dan binatang yang dipelihara keluarga, data kesehatan anggota keluarga, jenis keterampilan yang dikerjakan pada keluarga yang diamati. Semua data yang dikumpulkan kelompok dilaporkan pada guru sebelum disampaikan pada diskusi dan laporan pengamatan tiap kelompok dalam presentasi kelompok. Secara bergiliran setiap kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk menjelaskan, menyimpulkan dan menyampaikan berbagai temuan sesuai dengan tugasnya.

Kegiatan pengolahan masalah selanjutnya dapat dilakukan murid, baik secara individu maupun kelompok, misalnya membuat data silsilah keluarga masing-masing, membuat data jumlah keluarga, data penghasilan dan pengeluaran keluarga, mencatat dan membuat data kesehatan keluarga, membuat berbagai bentuk keterampilan yang biasa dikerjakan dalam suatu keluarga, membuat peta dan grafik, menanam jenis tanaman, menggambar dan mewarnai, dan memelihara binatang.

Pada tahap ini akan tampak kesibukan para murid dalam mengerjakan berbagai tugasnya. Dengan demikian, kelas memperlihatkan fungsinya sebagai laboratorium bagi murid-murid untuk belajar sambil mengerjakan sesuatu. Disinilah aplikasi (penerapan) konsep '*learning by doing*' diwujudkan oleh Kilpatrick sebagai kelanjutan dari pengembangan konsep pendidikan Dewey.

e. Pameran

Sesuai dengan rencana, pameran dirancang dan dilaksanakan dari dan oleh anak itu sendiri. Anaklah yang menyusun meja dan kursi sehingga menjadi satu stan pameran. Anak juga yang menghiasi stan tersebut dengan taplak meja, warna warni, pas bunga serta menempatkan berbagai hasil pengolahan pengamatan. Guru lebih banyak bertindak sebagai pengawas dan pembimbing anak-anak dalam mempersiapkan stan pameran sebaik mungkin. Pada hari H yang ditentukan, sesuai dengan undangan maka para orang tua dan keluarga di sekitar sekolah berpartisipasi untuk hadir melihat, mengamati, bertanya dan memberikan berbagai tanggapan pada berbagai stan yang disiapkan anak-anak.

4.3 Pembelajaran Penemuan (Discovery)

Dalam pembelajaran penemuan (Bergstrom & O'Brien, 2001; Wilcox, 1993), siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen yang memungkinkan mereka menemukan sendiri prinsip-prinsip (Robert E Slavin, 2011 : 8). Pembelajaran penemuan ada dua jenis, yaitu penemuan murni (anak mencari tahu dan menemukan sendiri hasil temuannya) dan penemuan terpimpin. Dalam penemuan terpimpin, guru memainkan peran yang lebih aktif, dengan memberikan petunjuk, menata bagian-bagian kegiatan, atau memberikan garis besar.

Diskoveri terpimpin merupakan suatu model pengajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antarkonsep. Ketika menggunakan strategi ini, guru menyajikan contoh-contoh pada siswa, memandu mereka saat mereka berusaha menemukan pola-pola dalam contoh-contoh tersebut, dan memberikan semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang diajarkan oleh guru (David A Jacobsen, 2009 : 209).

Contoh kegiatan :

Kegiatan belajar di sentra matematika, anak diminta menemukan apa saja dari alam untuk berhitung, misal pengambil batu ukuran besar dan kecil. Kemudian anak menemukan perbandingan dari keduanya, dan dapat membedakan mana batu yang lebih besar dan yang lebih kecil.

B. METODE PEMBELAJARAN

Penggunaan metode pengajaran merupakan salah satu aspek lain yang perlu diperhatikan guru dalam melaksanakan dan mengelola kegiatan belajar mengajar akan mencapai hasil yang optimal apabila guru dapat memilih metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak, kemudian dapat melaksanakannya dengan teknik-teknik penyampaian yang baik.

Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, guru dituntut mampu merancang dan merumuskan bentuk perencanaan pengajaran secara umum dan pola kegiatan belajar mengajar secara khusus yang mencerminkan dan dapat menampung adanya keunikan anak tersebut. rancangan pola langkah kegiatan belajar mengajar tidak hanya tertumpu pada satu metode atau pendekatan saja, melainkan harus divariasikan antara berbagai metode dan pendekatan. Guru dapat memadukan pendekatan klasikal, individual dan kelompok menjadi tujuh pola pendekatan belajar mengajar. Secara mendetail tentang bagaimana penyusunan ketujuh pola pendekatan belajar tersebut akan dibicarakan pada bagian pengelolaan pengajaran. Untuk melayani ragam keunikan yang akan dididik, guru juga dapat menyusun variasi pola metode pengajaran dalam perencanaan pengajaran sesuai dengan kemampuan yang akan dicapai serta bahan/materi belajar yang akan digunakan. Guru dapat memadukan metode bercerita, bercakap-cakap, demonstrasi (peragaan), dramatisasi, bernyanyi, tanya jawab dan lain sebagainya.

Mendidik dan mengajar dengan cara atau metode yang tepat perlu memperhatikan perkembangan anak didik, khususnya di Taman Kanak-kanak dimana anak merupakan subyek didik dalam tahap perkembangan intelektual, sosial, moral, jasmani, maupun bahasa. oleh karena itu seorang guru TK perlu memiliki pengetahuan yang cukup

tentang metode mengajar serta target perkembangan anak usia TK. Guru juga harus melatih diri untuk menguasai teknik-teknik penyampaian dan langkah-langkah pelaksanaan berbagai metode mengajar di Taman Kanak-kanak.

Di dalam proses belajar mengajar kita mengenal berbagai metode mengajar, namun tidak semua metode tersebut dapat digunakan di TK, mengingat tahap-tahap perkembangan anak. Metode diskusi umpamanya lebih tepat diterapkan pada anak-anak besar daripada untuk anak usia TK. Sebaliknya metode sandiwara boneka atau bercerita lebih tepat untuk anak-anak usia TK. Di dalam menggunakan satu atau beberapa metode, syarat-syarat berikut ini harus selalu diperhatikan:

1. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar murid.
2. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian murid.
3. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi ekspresi yang kreatif dari kepribadian murid.
4. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat merangsang keinginan murid untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan).
5. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat meniadakan penyajian yang bersifat verbalistis dan menggantinya dengan pengalaman atau situasi yang nyata dan bertujuan.
7. Metode mengajar yang dipergunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa metode yang paling dominan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu :

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan dengan penuturan atau penjelasan lisan/tecara

langsung, terhadap siswa. Tjipto Utomo dan Ruijter (1985) mengartikan metode ceramah sebagai bentuk pengajaran dimana guru mengalihkan informasi kepada sekelompok besar siswa dengan cara yang terutama bersifat verbal (lisan). Karena dilakukan secara lisan maka metode ini adalah metode yang paling murah untuk digunakan. Dan bahkan ada sementara guru menilai bahwa metode ini adalah metode yang paling mudah digunakan. Terkait dengan kesan "mudah" dalam menggunakan metode ini, tidaklah selalu benar, sebab keberhasilan dalam menggunakan metode ini sangat bergantung pada kualitas personalitas guru, yakni suara, gaya bahasa, sikap, prosedur, kelancaran, kemudahan bahasa, dan keteraturan guru dalam memberi penjelasan (Gage dan Berliner, 1984).

Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya suatu interaksi satu arah, yaitu dari guru kepada siswa. Titik pusat kegiatan pembelajaran ada pada guru. Dengan demikian tingkat partisipasi dan aktifitas siswa masih sangat rendah. Meskipun titik pusat kegiatan pembelajaran ada pada guru namun dengan persiapan yang matang, maka metode inipun akan tetap efektif untuk digunakan, terutama untuk pembelajaran dimana sumber belajar yang diperlukan sangat terbatas; dan didukung oleh keterampilan menjelaskan (*explaining skill*) kemampuan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dari guru yang baik. Metode ceramah juga sangat tepat digunakan apabila bertujuan disamping menyampaikan materi juga ingin membangkitkan motivasi siswa.

Ada empat tahapan kegiatan yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah:

- 1) Tahap persiapan ceramah. Pada tahap ini yang harus dipersiapkan guru adalah (i) mengorganisasikan materi/isi pelajaran yang akan diceramahkan. Kegiatan ini dimaksudkan agar materi yang akan disampaikan telah tersusun secara sistematis dan logis, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan, dan juga memudahkan siswa dalam menerimanya. Ada dua bentuk pengorganisasian materi, yaitu secara khirarki dan secara

- prosedural (mata rantai). (ii) mempersiapkan penguasaan materi/ isi pelajaran yang akan diceramahkan beserta contoh dan ilustrasi untuk memperjelas konsep, dan (iii) memilih dan mempersiapkan media yang diperlukan untuk membantu menciptakan suasana yang menarik bagi siswa.
- 2) Tahap awal ceramah. Tahap ini dilaksanakan untuk membina hubungan baik antara guru dengan siswa, menciptakan suasana yang kondusif, meningkatkan perhatian siswa, mengemukakan pokok-pokok isi ceramah, dan dapat juga digunakan untuk menyampaikan bahan pengait atau *advance organizer*.
 - 3) Tahap pengembangan ceramah. Tahap ini merupakan tahap pokok (inti) dalam kegiatan berceramah. Pada tahap ini guru menyampaikan materi yang telah dipersiapkan dengan menggunakan berbagai teknik yang dikuasainya.
 - 4) Tahap akhir ceramah. Tahap akhir ceramah digunakan oleh guru untuk membuat rangkuman dari garis besar isi ceramah yang dapat dilakukan bersama-sama dengan siswa; dan menjelaskan hubungan isi pelajaran dengan mated yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah cara penyajian materi pelajaran dalam bentuk serangkaian pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat juga dari siswa kepada guru. Penggunaan metode ini pun relatif mudah dan murah dalam pelaksanaannya. Kesulitan yang seringkali muncul adalah merumuskan pertanyaan yang lugas, jelas dan mudah dimengerti anak. Penggunaan metode ini memungkinkan terjadinya interkasi dua arah, yaitu dari guru kepada siswa atau dari siswa kepada guru, bahkan mungkin multi arah, dimana yang terlibat dialog bukan hanya antara guru dengan siswa tetapi antar siswa sendiri. Kondisi ini sangat kondusif untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, dan berlatih berani berpendapat dengan argumentasi yang logis, dan juga berani menanyakan hal-hal yang masih mengganjal

pikirannya.

Kondisi di atas mungkin terjadi apabila guru menggunakan langkah-langkah penggunaan metode tanya jawab secara tepat. Ada empat langkah penggunaan metode tanya jawab, yaitu :

1) Tahap persiapan.

Tahap ini digunakan guru untuk merumuskan sekumpulan pertanyaan yang akan diajukan kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini penting agar pertanyaan yang diajukan telah terumuskan dengan baik, sehingga mudah dipahami oleh anak.

2) Tahap awal tanya jawab.

Tahap ini dapat digunakan guru untuk memberi penjelasan umum agar siswa benar benar siap dalam menerima pelajaran dan secara aktif menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru.

3) Tahap pengembangan tanya jawab.

Agar tanya jawab lebih menarik, maka penggunaan tanya jawab dilakukan secara bervariasi. Hyman mengemukakan lima strategi yang dapat digunakan untuk memvariasikan penggunaan metode tanya jawab, yaitu :

- a) *The mixed strategy*, yaitu mengkombinasikan berbagai jenis pertanyaan, misalnya kombinasi antara pertanyaan pengetahuan dan analitis.
- b) *The peaks strategy*, yaitu pengajuan pertanyaan yang saling berkaitan kepada setiap siswa sebelum mengalihkan kepada siswa lain.
- c) *The plateaus strategy*, yaitu pengajuan pertanyaan yang sejenis kepada beberapa siswa, sebelum berpindah ke jenis pertanyaan lain.
- d) *The inductive strategy*, yaitu mengajukan berbagai pertanyaan agar siswa dapat mengambil kesimpulan atau generalisasi dari pertanyaan yang diajukan guru.
- e) *The deductive strategy*, yaitu strategi mengajukan pertanyaan yang bertolak dari suatu kesimpulan atau generalisasi, sehingga siswa mampu menguraikan untuk menemukan dasar-dasar kesimpulan atau

generalisasi tersebut.

4) Tahap akhir tanya jawab.

Pada tahap ini guru bersama siswa membuat ringkasan atau kesimpulan tentang isi atau materi pelajaran yang telah disajikan selama tanya jawab berlangsung.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah cara penyajian materi pelajaran dalam bentuk dialog yang terbuka dimana masing-masing anggota diskusi (siswa) bebas mengeluarkan pendapat dalam menanggapi permasalahan yang sedang dibahas. Girlstrap dan Martin (1975) mengemukakan bahwa metode diskusi adalah suatu kegiatan dimana sejumlah orang membicarakan secara bersama-sama melalui tukar pendapat tentang suatu topik atau masalah.

Penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya suasana belajar yang hidup dan kondusif. Interaksi yang terjadi multi arah. Metode diskusi digunakan pada saat mated yang akan dijadikan sebagai bahan belajar bukan berupa mated yang sifatnya fakta, tetapi materi yang bersifat problematik, yang memerlukan berbagai alternatif pemecahan. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan metode ini adalah para siswa terlatih dalam mengkritisi pendapat lawan bicaranya, berbicara dengan sistematis dan logis serta berlatih mengeluarkan pendapat dengan argumentasi yang meyakinkan. Di samping itu juga berlatih untuk mampu mengendalikan emosi pada saat pendapatnya disanggah oleh orang lain.

d. Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu jenis metode mengajar yang dilakukan dengan cara menguraikan suatu peristiwa atau kejadian dengan melibatkan beberapa tokoh di dalamnya. Metode ini digunakan sebagai sarana komunikasi linguistik yang kuat dan menghibur dapat mengajarkan siswa dalam mengenal ritme, pitch (pola titi nada) dan nuansa bahasa (Linda Campbell, 2007 : 22). Para pendidik yang tertarik untuk memakai teknik

bercerita di kelas perlu mempertimbangkan beberapa pedoman bercerita di bawah ini:

- a) Peragakan sendiri metode Anda dalam bercerita.
- b) Carilah *storyteller* untuk mengunjungi kelas anda.
- c) Bantulah siswa dalam mencari cerita (dari yang ada di kelas, mimpi, peristiwa di kelas dan keluarga, cerita yang telah mereka ketahui, atau wawancara dengan pemuka daerah setempat).
- d) Ajjarilah siswa keterampilan bercerita, misalnya:
 - a) Memulai dengan pendahuluan yang menarik
 - b) Kendalikan jumlah karakter yang ada
 - c) Pastikan bahwa cerita mengandung *image* yang dapat “dilihat” atau dibayangkan oleh pendengar
 - d) Doronglah siswa untuk menggunakan simile (kiasan) dan metafora (perbandingan) bahasa
 - e) Hidupkan titik kunci dalam bercerita dengan memakai efek suara, tangan dan gerakan tubuh
 - f) Jagalah agar suara tetap jelas, ekspresif, dan mudah diikuti
 - g) Buatlah kontak mata dengan pendengar
 - h) Pikirkanlah apakah diperlukan adanya partisipasi pendengar atau tidak
- e) Praktekkan kegiatan bercerita tersebut di depan seluruh kelas. Guru dapat memilih satu cerita dan membacanya di kelas per bagian, kemudian meminta siswa untuk membuat kekurangannya agar cerita menjadi hidup dan menghibur. Seluruh kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberi bagian-bagian untuk dipelajari dan kemudian diminta untuk menceritakannya secara berurutan.
- f) Bagi *storyteller* pemula, kecemasan dapat berkurang jika siswa menyampaikan cerita ke kelompok kecil yang terdiri atas empat atau lima anak, tidak langsung ke kelas besar. Siswa yang mau bercerita bisa menyampaikan ceritanya langsung ke kelas besar. Bercerita pada anak-anak kecil juga dapat mengurangi ketegangan yang tidak diperlukan.

e. Metode Pemberian Tugas Belajar (Resitasi)

Metode penugasan adalah cara penyajian bahan belajar dimana guru memberikan tugas tertentu untuk dilaksanakan oleh siswa yang dengannya siswa akan belajar sesuatu. Metode pemberian tugas ini dapat disamakan dengan metode resitasi (*recitation method*) Bentuk pemberian tugas bisa secara individual bisa juga dalam bentuk kelompok. Karena dalam pembelajaran dengan metode ini siswa dituntut untuk menyelesaikan setiap tugas yang diterimanya, maka tingkat partisipasi dan aktifitas siswa dalam menguasai pelajaran sangat tinggi. Titik berat kegiatan pembelajaran ada pada siswa. Dampak pengiring dari penggunaan metode ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih bertanggung jawab atas tugas-tugas yang dibebankan kepada dirinya. Sementara dampak utamanya (*Instruksional*) adalah untuk menguasai kemampuan yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pemberian tugas akan berhasil dengan baik apabila guru memperhatikan syarat-syarat pemberian tugas dan memperhatikan karakteristik siswa, karakteristik bidang studi dan karakteristik tujuan. Diantara syarat-syarat yang harus diperhatikan guru adalah:

- 1) kejelasan dan ketegasan tugas
- 2) penjelasan mengenai kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi
- 3) diskusi tugas antara guru-siswa
- 4) kesesuaian tugas dengan kemampuan dan minat anak
- 5) kebermaknaan tugas bagi anak.

f. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian mated dimana siswa melakukan percobaan untuk membuktikan sendiri suatu teori, dalil atau hukum yang telah ditemukan oleh para ahli terdahulu atau dalam rangka menguji dugaan-dugaannya atas suatu gejala, baik alam maupun sosial. Winarno Surakhmat (1980) menyatakan bahwa metode diskusi dimaksudkan sebagai kegiatan guru atau siswa untuk mengerjakan sesuatu serta mengamati proses dan hasil percobaan itu.

Melalui metode eksperimen siswa akan berlatih berpikir secara ilmiah dan mendapat kesempatan untuk mengalami atau

melakukan sendiri proses mendapatkan pengetahuan ilmiah. Di samping itu juga para siswa dilatih untuk memiliki keterampilan dasar dalam melaksanakan kegiatan keilmuan seperti, merumuskan suatu masalah, mengamati, menganalisis, menguji dan menyimpulkan suatu obyek, keadaan atau suatu proses tertentu.

g. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memeragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu prosedur atau proses tertentu yang sedang dipelajari. Cardille (1986) dalam Moedjiono mengemukakan bahwa demonstrasi adalah suatu penyajian yang dipersiapkan secara teliti untuk mempertontonkan sebuah tindakan atau prosedur yang digunakan. Pada dasarnya yang menggunakan metode demonstrasi ini adalah guru. Namun akan lebih efektif apabila diikuti dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba mendemonstrasikannya. Metode ini digunakan untuk (a) membelajarkan suatu proses, (b) menginformasikan suatu bahan untuk membuat produk tertentu, dan (c) menunjukkan cara kerja sesuatu (Winarno, 1980).

Pada dasarnya bila dilihat dari bentuk interaksi yang terjadi pada saat metode demonstrasi itu dilaksanakan, menghasilkan interaksi yang hanya satu arah, yaitu dari guru yang mendemonstrasikan suatu materi yang biasanya disertai dengan penjelasan lisan kepada siswa. Partisipasi yang ditunjukkan oleh siswa relatif rendah. Namun hal ini dapat diatasi dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkannya sendiri apa yang dilihatnya dari guru. Bentuk materi yang cocok dalam menggunakan metode ini adalah materi yang menggambarkan proses membuat sesuatu, proses bekerjanya sesuatu, dan proses mengerjakan atau menggunakan sesuatu.

Satu hal yang harus diingat oleh guru sebelum melaksanakan metode demonstrasi adalah persiapan alat dan bahan yang diperlukan dalam berdemonstrasi, dan kesiapan keterampilan guru dalam menggunakan alat dan bahan yang diperlukan.

Karena itulah sebaiknya guru mencoba dan melatih terlebih dahulu sebelum melakukannya (mendemonstrasikannya) di depan siswa. Persiapan dan kesiapan yang kurang akan membawa dampak kegagalan yang bisa fatal dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

h. Metode Penemuan (*discovery-inquiry*)

Metode penemuan adalah cara penyajian materi pelajaran dimana siswa dikondisikan untuk mencari sendiri berbagai konsep, prinsip dan pemecahan masalah untuk dikuasainya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Gilstrap (1975) mendefinisikan metode penemuan (*discovery method*) sebagai suatu prosedur yang menekankan belajar secara individual, manipulasi objek atau pengaturan / pengkondisian objek, dan eksperimentasi lain oleh siswa sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat. Metode ini membutuhkan penundaan penjelasan tentang temuan-temuan penting sampai siswa menyadari sebuah konsep. Metode penemuan memungkinkan para siswa menemukan informasi dan materi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berimplikasi terjadi peralihan peran dan fungsi guru yang semula sebagai penyampai informasi menjadi sebagai pengelola interaksi pembelajaran. Aktifitas terpusat pada siswa baik secara individual maupun kelompok (Gage & Berliner, 1984).

Metode ini digunakan dengan tujuan (a) meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memroses perolehan belajar, (b) menyiapkan siswa untuk belajar seumur hidup, (c) memanfaatkan sumber belajar selain guru, dan (d) melatih siswa mengeksplorasi dan memanfaatkan lingkungannya sebagai sumber informasi.

i. Metode Karyawisata

Metode karyawisata adalah metode pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada perjalanan yang relatif jauh dari kelas/sekolah untuk mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan dengan topik bahasan yang bersifat umum, misalnya mengunjungi peninggalan sejarah, perjalanan mengunjungi kebun binatang atau tempat

rekreasi dengan mempertimbangkan prinsip efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian hasil belajar (La Iru, 2012 : 34). Pembelajaran karyawisata harus direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis dan sistematis. Kemampuan guru yang harus diperhatikan agar karyawisata berhasil dengan baik diantaranya adalah:

- a) Mampu mengidentifikasi objek karyawisata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b) Mampu membuat perencanaan dan panduan siswa dalam melaksanakan karyawisata
- c) Mampu mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam karyawisata
- d) Mampu mengontrol, memfasilitasi, dan membimbing aktivitas siswa selama melaksanakan kegiatan
- e) Mampu menilai kegiatan karyawisata

Prosedur metode karyawisata dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Menetapkan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai siswa
- b) Mempelajari topik karyawisata
- c) Merumuskan kegiatan yang akan ditempuh
- d) Melaksanakan kegiatan
- e) Menilai kegiatan
- f) Melaporkan hasil kegiatan

j. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran yang bentuk kegiatannya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2010:88), tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode sosiodrama antara lain adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

Tahapan-tahapan yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode sosiodrama adalah sebagai berikut :

- a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b) Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
- d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
- e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- f) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- g) Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
- h) Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

C. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari seluruh pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan psikonalisis mengkaji tentang bagaimana menerapkan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi perkembangan sosial dan emosional anak.
2. Pendekatan behaviorisme mengacu kepada Teori belajar *conditioning* (teori belajar behaviorisme) merupakan suatu teori yang menyatakan bahwa beberapa proses belajar dapat terjadi dalam kondisi tertentu yaitu adanya stimulasi (rangsang) yang menimbulkan respon (reaksi). Jadi, belajar terjadi karna adanya asosiasi antara S (Stimulus) dan R (Respon).
3. Pendekatan humanisme berlandaskan bahwa Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang melibatkan individu sebagai manusia seutuhnya, sehingga untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak dapat melalui konsep diri (*self concept*).

4. Penerapan pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan ada tiga pembelajaran yang dapat dilakukan oleh para pendidik sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan anak yaitu Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, dan Pembelajaran *Discovery*.
5. Penggunaan metode pengajaran merupakan salah satu aspek lain yang perlu diperhatikan guru dalam melaksanakan dan mengelola kegiatan belajar mengajar akan mencapai hasil yang optimal apabila guru dapat memilih metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak, kemudian dapat melaksanakannya dengan teknik-teknik penyampaian yang baik.
6. Metode pengajaran yang dapat digunakan untuk kelas kanak-kanak hingga sekolah dasar adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, bercerita, pemberian tugas belajar (resitasi), eksperimen, demonstrasi, penemuan (*discovery-inquiry*), karyawisata, dan sosiodrama.

BAB VI

MACAM-MACAM STRATEGI PEMBELAJARAN

A. PENGANTAR

Dari berbagai literatur yang membahas tentang pembelajaran, kita dapat menemukan banyak sekali strategi pembelajaran yang ditawarkan. Namun masing-masing strategi memiliki keunggulan dan kelemahan. Tidak ada satupun strategi yang paling baik dan paling cocok untuk semua situasi dan tujuan yang akan dicapai. Untuk memudahkan dalam memahaminya sehingga dapat dipilih dan digunakan secara efisien dan efektif, maka masing-masing strategi dapat dikelompokkan berdasarkan pada: bentuk pendekatan yang digunakan, kaitannya dengan jumlah peserta didik, dan dilihat dari proses aktivitas siswa.

B. BERDASARKAN PADA JUMLAH SISWA

Dilihat dari jumlah siswa yang terlibat di dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, maka strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi strategi pembelajaran klasikal, kelompok, dan individual.

1. Klasikal

Strategi pembelajaran klasikal adalah suatu strategi pembelajaran dimana semua siswa dalam suatu kelas diperlakukan sama para siswa akan mendapatkan materi yang sama dalam waktu yang bersamaan. Dalam strategi klasikal diasumsikan semua anak memiliki kemampuan yang sama. Meskipun pada kenyataannya tentunya berbeda. Untuk mengatasi perbedaan inilah maka dalam strategi pembelajaran klasikal biasanya selalu disertai dengan kegiatan remedial untuk membantu para siswa yang mengalami kesulitan (terlambat), dan kegiatan pengayaan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa yang cepat (pandai).

Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran klasikal adalah metode ceramah yang biasanya divariasikan dengan metode tanya jawab. Efektifitas strategi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan mengelola aktifitas siswa, kemampuan berceramah, dan juga kemampuan memvariasikan metode dan media yang

digunakan. Hal ini untuk memfasilitasi kemampuan siswa yang sangat beragam. Kelebihan dari strategi pembelajaran ini adalah diantaranya guru lebih mudah dalam menonjolkan pokok-pokok pikiran yang penting dalam suatu mata pelajaran yang harus diketahui oleh semua siswa secara cepat dan tepat. Di samping itu dengan strategi ini semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh informasi. Hal lain dari kelebihan strategi ini adalah memudahkan guru dalam mengorganisasi kegiatan belajar siswa, guru tidak perlu melayani siswa satu per satu, tetapi sekaligus seluruh siswa dilayani secara bersamaan.

Di samping kelebihan-kelebihan di atas, juga ada beberapa kelemahan, antara yang paling pokok adalah dalam strategi ini guru memperlakukan semua siswa secara sama; guru tidak memperhatikan perbedaan kemampuan siswa yang sangat beragam. Guru biasanya mengacu pada kemampuan anak rata-rata, sehingga siswa yang lambat dan cepat seringkali terabaikan

2. Kelompok

Strategi pembelajaran kelompok adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa-siswa yang berada dalam suatu kelas akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dan mereka akan melakukan pekerjaan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok akan mempelajari suatu materi atau permasalahan yang sama atau dapat juga yang berbeda. Besar kecilnya kelompok biasanya ditentukan dari jumlah anggota kelompoknya. Kelompok besar biasanya terdiri dari sekitar 8-10 siswa, dan kelompok kecil biasanya terdiri dari 3-5 siswa dalam satu kelompok.

Ada beberapa dasar yang dapat dijadikan dalam penentuan anggota kelompok, diantaranya adalah berdasarkan pada persamaan minat, tingkat kemampuan, dan dapat juga berdasarkan pada jarak tempat tinggal.

a. Berdasarkan pada minat

Pembagian kelompok siswa yang berdasarkan pada persamaan minat, akan diperoleh beberapa kelompok siswa yang memiliki minat yang berbeda. Dengan demikian maka akan diperoleh kelompok-kelompok siswa yang sangat berminat pada masalah-masalah sosial

kemasyarakatan, masalah alam, matematika, bahasa, olah raga atau kesenian. Karena itu pengelompokkan siswa yang didasarkan pada minat ini biasanya dilakukan dalam melaksanakan kegiatan ekstra-kurikuler. Pengelompokkan ini dilakukan untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan minatnya. Karena kegiatan belajar yang dilakukan dengan penuh minat akan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

b. Tingkat kemampuan

Ada dua alternatif dalam mengelompokkan siswa berdasarkan pada tingkat kemampuannya. Pertama pengelompokkan siswa secara ekstrim, dimana siswa yang pandai dikelompokkan ke dalam kelompok yang pandai dan sebaliknya. Kedua, pengelompokkan gabungan dimana siswa yang lambat dikelompokkan dengan siswa yang pandai.

Kelebihan dari pengelompokkan yang pertama adalah masing-masing kelompok akan belajar dengan kecepatan dan kemampuannya masing-masing. Artinya kelompok siswa yang pandai tidak akan terhambat perkembangan belajarnya oleh mereka yang lambat, dan sebaliknya siswa yang lambat tidak dipaksa untuk mengikuti tempo belajar siswa yang pandai. Namun kelemahannya adalah mereka yang tergolong kelompok lambat apabila mereka menyadari bahwa kelompok yang lain adalah kelompok siswa yang pandai bisa saja menjadi minder. Sedangkan kelebihan dari alternatif kedua adalah perbedaan antara yang lambat dan pandai tidak tampak dengan jelas. Seringkali anak yang lambat terdorong untuk belajar lebih keras. Kelemahan yang paling menonjol adalah apabila metode yang digunakan metode diskusi seringkali pembicaraan didominasi oleh siswa yang pandai.

c. Jarak tempat tinggal

Pengelompokkan yang didasarkan pada pertimbangan jarak ini adalah apabila tugas yang harus diselesaikan oleh siswa dapat dikerjakan di rumah (PR). Dengan demikian para siswa akan dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan baik, karena mereka bertempat tinggal berdekatan. Mereka dapat mengerjakan tugas kapan saja tanpa terlalu terbatas oleh waktu dan jarak.

3. Individual

Strategi pembelajaran secara individual adalah strategi pembelajaran dimana masing-masing siswa belajar sendiri tanpa tergantung pada orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran ini para siswa dapat mempelajari materi atau tugas yang sama dapat juga diberikan tugas yang berbeda yang disesuaikan dengan kemampuannya masing-masing. Kelebihan dari pendekatan ini adalah masing-masing siswa (secara individual) akan mendapat pelayanan dan kesempatan belajar yang sesuai dengan tempo dan kemampuannya masing-masing. Bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar cepat akan dengan cepat pula menyelesaikan tugas-tugasnya dan segera dapat melanjutkan pada tugas-tugas berikutnya. Dan sebaliknya mereka yang lambat tidak harus dipaksa untuk mengikuti pelajaran atau tugas yang dikerjakan oleh teman-temannya yang lebih pandai. Kelemahannya pendekatan ini akan membuat guru semakin berat tugasnya, karena ia harus melayani semua siswa yang memiliki kemampuan dan masalah yang sangat beragam. Metode belajar yang paling banyak digunakan dalam pendekatan ini adalah metode pemberian tugas (penugasan). Dalam kaitannya dengan bentuk pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, adalah strategi *Ekspository*, dan *Discovery/Inquiry*.

C. BERDASARKAN PADA BENTUK KEGIATAN

1. Strategi Pembelajaran *Ekspository*

Strategi pembelajaran ekspository adalah strategi pembelajaran dimana siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru. Materi pelajaran telah diolah oleh guru sehingga siap disampaikan kepada siswa, dan siswa diharapkan belajar dari informasi yang diterimanya. Metode belajar yang banyak digunakan dalam pembelajaran yang menekankan pada strategi ini adalah diantaranya metode ceramah, tanya jawab dan resitasi. Strategi pembelajaran seperti ini masih tetap mendominasi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah saat ini, karena strategi ini sangat murah dan dianggap mudah. Dikatakan "dianggap mudah", karena pada kenyataannya tidaklah demikian.

Keberhasilan penggunaan strategi ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan kesiapan guru, diantaranya kemampuan retorika guru, dan

intonasi suaranya. Strategi ini memungkinkan siswa akan lebih efisien dalam hal waktu dan biaya dalam memperoleh dan menguasai informasi (materi) pelajaran. Satu hal yang menjadi kelemahan dari strategi ini adalah strategi ini tidak merangsang anak untuk mengembangkan kreativitasnya dan juga kurang mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Secara garis besar, strategi pembelajaran *ekspository* dapat dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut :

- a. Preparasi (menyiapkan bahan)
- b. Apersepsi (penyegaran)
- c. Presentasi (penyajian), dan
- d. Resitasi (pengulangan).

2. Strategi Pembelajaran *Discovery/Inquiry*

Secara harfiah kata *discovery inquiry* mengandung pengertian *mencari dan menemukan*. Dengan demikian strategi pembelajaran *discovery inquiry* dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan mencari dan menemukan sendiri yang dilakukan oleh siswa. Dalam strategi ini guru dalam menyajikan materi pelajarannya tidak dalam bentuk final yang berupa informasi yang sudah disusun dan diolah oleh guru, namun berupa permasalahan yang harus dicari dan ditemukan sendiri jawabannya oleh siswa. Dengan kondisi seperti ini maka mental anak akan terlibat dalam proses pemerolehan pengetahuan. Sund (1975) yang dikutip oleh Moedjiono menyatakan bahwa *discovery* adalah proses mental, dan dalam proses ini individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip. Proses mental yang akan muncul dalam strategi ini seperti mengamati, mengelompokkan, menduga dan menyimpulkan. Salah satu kelebihan dari strategi ini adalah kegiatan belajarnya dilakukan melalui langkah-langkah ilmiah, sehingga memungkinkan anak untuk memahami permasalahan tersebut secara mendalam. Di samping itu juga melatih proses berpikirnya secara sistematis dan logis.

Metode yang mungkin digunakan dalam pendekatan pembelajaran ini adalah metode eksperimen dan demonstrasi. Secara garis besar, strategi pembelajaran *discovery inquiry* dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Pengajuan masalah
- b. Merumuskan masalah
- c. Merumuskan hipotesis
- d. Mengumpulkan data
- e. Analisis data
- f. Verifikasi
- g. Generalisasi

D. STUDENT ACTIVE LEARNING

1. Pengertian SAL

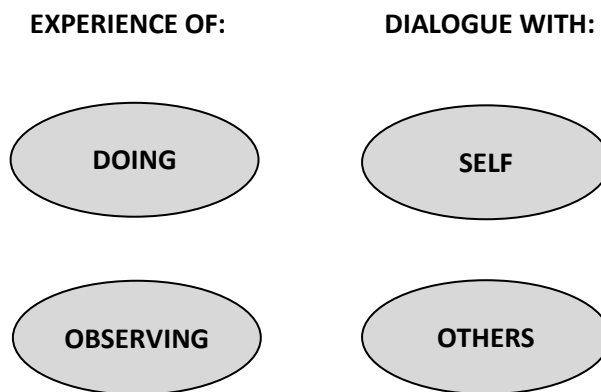
Bila *Student Active Learning* diterjemahkan secara bebas akan berarti "belajar siswa aktif". Dari frase tersebut muncul pertanyaan, apakah ada belajar siswa tidak aktif? Mungkinkah terjadi belajar tanpa keaktifan siswa? Atau kebalikan dari frase tersebut "belajar siswa pasif"? Apa yang dimaksud dengan pasif? Dan masih banyak pertanyaan lain yang dapat diajukan bila memahami frase tersebut secara harfiah. Oleh karena itu, telah banyak ahli pembelajaran mencoba mengkaji konsep tersebut dari berbagai aspeknya.

Charles C. Bonwell and James A. Eison menyatakan *active learning defined as instructional activities Involving student in doing things and thinking about what they are doing*. Dari pengertian ini kita dapat memahami bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran ditunjukkan oleh aktivitasnya melakukan suatu kegiatan belajar dan memikirkan setiap aktivitas yang dilakukannya. Artinya aktivitas yang ditunjukkan siswa meliputi aktivitas fisik dan juga mental, sehingga kegiatan belajar siswa bukan hanya mendengar, tetapi juga membaca, menulis, dan berdiskusi. Bahkan lebih jauh dari itu, siswa terlibat dalam proses berfikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi suatu permasalahan.

Ahli lain menyatakan *active learning is simply that-having student engage in some activity that forces them to think about and comment on the information presented*. Pengertian lain menyatakan bahwa *active learning happens when student are given the opportunity to take a more interactive relationship with the subject matter of a course, encouraging them to generate rather than simply to receive knowledge*.

Kedua pengertian ini memaknai "belajar aktif" dengan menekankan pada adanya keterlibatan siswa dalam proses mendapatkan pengetahuan atau penguasaan mated pelajaran. Bentuk aktivitas yang dapat dilakukan dalam bentuk memikirkan dan mengkritisi setiap informasi yang disajikan oleh gurunya, dan tidak menerima pengetahuan tersebut secara "membabi buta", sementara itu L. Dee Fink menggambarkan konsep "*active learning*" dalam bentuk sebuah model berikut:

Gambarl 1. Model *Active Learning*



Model ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar dilakukan melalui beberapa jenis pengalaman dan beberapa jenis dialog. Terdapat dua jenis pengalaman yang utama yaitu pengalaman mengobservasi dan pengalaman melakukan, sedangkan jenis dialog utamanya dilakukan dialog dengan dirinya sendiri dan dialog dengan orang lain.

Pengalaman melakukan (*experience of doing*) merujuk pada aktivitas yang secara nyata dilakukan siswa, seperti mendisain sebuah produk, membuat kerajinan tangan, membuat resensi buku, atau dalam bentuk studi kasus, bermain peran, bersimulasi, dan lain-lain. Sementara itu pengalaman mengobservasi (*experience of observing*) terjadi pada saat siswa melihat atau mendengar sesuatu, atau "melakukan" sesuatu yang berhubungan dengan apa yang mereka lakukan, seperti mendengarkan dan melihat seorang musisi sedang memainkan alat

musik, mengamati fenomena yang sedang terjadi di sekitar (lingkungan alam, sosial, atau budaya).

Dialog dengan diri sendiri (*dialogue withself*) dimaksudkan siswa melakukan berfikir reflektif tentang suatu topik, seperti mengajukan pertanyaan kepada dirinya sendiri tentang apa yang mereka pikirkan atau yang harus mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan tentang suatu topik, dan lain-lain. Dalam bentuk lain, belajar aktif dalam bentuk ini adalah dengan cara siswa menuliskan tentang *apayang* sedang mereka pelajari, *bagaimana* mereka mempelajarinya, apa manfaat pengetahuan yang dipelajarinya untuk kehidupannya, dan lain-lain. Sedangkan dialog dengan orang lain (*dialogue with others*) dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti dalam kegiatan mendiskusikan suatu topik dalam kelompok kecil; diskusi dengan praktisi dan ahli dalam bidang yang sedang dipelajari di luar kelas.

2. Implementasi SAL

Sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran, penerapan *student active learning* dalam pembelajaran membawa implikasi yang sangat luas, baik terhadap peran dan tugas guru dan siswa, lingkungan pembelajaran yang dikembangkan, sarana dan prasarana yang disiapkan, dan terutama pada urutan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Peran dan tugas guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *student active learning* adalah sebagai fasilitator. Guru bertugas menciptakan lingkungan "kelas" yang kondusif, yang memungkinkan siswa secara fleksibel melakukan berbagai aktivitas, baik fisik dan terutama aktivitas mental dan emosional. Penyediaan sumber belajar yang beragam memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar yang juga variatif. Stimulasi dalam bentuk permasalahan yang menantang berfikir tingkat tinggi harus dirumuskan dan disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, untuk mengimplementasikan strategi ini harus dimulai dari perencanaan, yang dilanjutkan pada proses pembelajaran, serta evaluasinya.

Perencanaan pembelajaran harus dikembangkan dengan berorientasi pada aktivitas siswa. Mulai dari perumusan tujuan

pembelajaran atau kompetensi yang diarahkan pada penguasaan kemampuan yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Metode dan media/sumber belajar dipilih yang dapat mendorong siswa untuk melakukan atau mengobservasi suatu aktivitas yang menuju pada penguasaan kompetensi dan pengembangan potensi diri siswa. Penerapan strategi *student active learning* dalam proses pembelajaran menuntut penggunaan multi media dan multi metode. Dengan menggunakan media yang beragam (multi media) memungkinkan proses belajar yang dilakukan siswa menggunakan berbagai saluran (indera), baik visual, auditorial, maupun kinestetik. Kondisi ini mendorong siswa secara aktif melakukan kegiatan belajarnya dengan melibatkan aspek fisik dan juga mental dan emosionalnya. Sedangkan penggunaan multi metode memungkinkan siswa melakukan aktivitas yang beragam; Siswa tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tetapi juga mereka akan mendiskusikannya, mengkritisi, meneliti, mengevaluasi, dan melakukan aktivitas lain yang akan menuntut kelibatan mental dan emosional siswa. Sejumlah metode yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang menerapkan strategi *student active learning* diantaranya adalah metode diskusi, eksperimen, simulasi, demonstrasi, latihan/praktek, dan *inquiry/discovery*.

Model evaluasi yang diterapkan juga akan berbeda. Evaluasi yang menuntut proses berfikir tingkat tinggi, seperti menganalisis/mensintesis, mengevaluasi, dan mencipta, menjadi alternatif yang harus mendapat prioritas. Di samping itu, model evaluasi dalam bentuk portofolio juga dapat dijadikan alternatif untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa. Bentuk evaluasi yang menuntut berfikir anak yang bersifat konvergen, yang menuntut jawaban benar secara mutlak (obyektif) adalah bentuk evaluasi yang kurang sesuai dengan strategi pembelajaran ini. Apalagi kalau bentuk soal tersebut dikembangkan dengan tidak memperhatikan kaidah pengembangan soal-soal obyektif. Hal ini harus mendapat perhatian, karena bentuk evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar berpengaruh terhadap proses belajar yang dilakukan siswa. Cara belajar siswa cenderung mengikuti bentuk soal yang diduga akan dihadapinya pada saat tes. Artinya, kalau bentuk evaluasi hanya menuntut siswa untuk menjawab secara obyektif dan berpikir konvergen, maka proses

belajar yang dilakukan siswa pun hanya sebatas pada penguasaan pengetahuan yang selama ini dianggap benar, dan siswa cenderung untuk menerima secara mutlak. Sebaliknya apabila siswa menduga bahwa evaluasi yang akan dihadapinya adalah soal-soal dalam bentuk terbuka, yang menuntut berfikir divergen, maka proses belajarnya pun akan mengarah pada penguasaan pengetahuan dan kemampuan berfikir secara terbuka. Siswa tidak akan dengan mudah menerima kebenaran suatu ilmu pengetahuan, tetapi mereka akan mencoba mempertanyakannya melalui proses diskusi dan proses-proses belajar lain yang akan banyak melibatkan proses mental dan emosionalnya sebagaimana yang diharapkan dalam strategi pembelajaran *student active learning*.

3. Macam-macam Pembelajaran SAL

a. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

1) Apa itu PAIKEM?

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Dengan kata lain PAIKEM adalah pembelajaran yang membuat siswa aktif, inovatif, dan kreatif sehingga menjadi efektif tetapi tetap menyenangkan. Pembelajaran ini dikembangkan "untuk menciptakan situasi pembelajaran yang dialami para siswa lebih menggairahkan dan memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif yang pada akhirnya mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa proses pembelajaran tersebut menuntut siswa dan guru secara aktif melakukan tugas dan fungsinya masing-masing. Guru secara aktif merancang dan mengkondisikan siswanya untuk belajar, bahkan berupaya memfasilitasi kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Sementara siswa aktif melakukan tugasnya sebagai pelajar untuk belajar. Bentuk aktifitas yang dilakukan siswa bukan hanya aktifitas fisik tetapi dan terutama aktifitas mental, karena inti dari kegiatan belajar adalah adanya aktifitas mental. Tanpa keterlibatan mental dalam suatu aktifitas yang dilakukan siswa maka tidak akan pernah terjadi proses belajar di dalam dirinya. Pembelajaran aktif ini merupakan respon terhadap pembelajaran yang selama ini bersifat pasif,

dimana para siswa hanya menerima informasi dari gurunya melalui metode ceramah.

Pembelajaran inovatif dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari proses pembelajarannya sendiri yang inovatif, dan dari sisi output pembelajarannya yang menghasilkan siswasiswa yang inovatif. Proses pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan komponen-komponen pembelajaran secara inovatif, seperti metode dan media yang digunakan. Sementara bila dilihat dari sisi hasilnya, pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menghasilkan individuindividu yang inovatif; individu yang mampu menciptakan dan menghasilkan berbagai hal yang baru.

Pembelajaran yang kreatif dimaksudkan pembelajaran yang beragam, sehingga mampu mengakomodir gaya belajar dan tingkat kemampuan belajar siswa yang bervariasi. Di sisi lain pembelajaran kreatif juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mampu menstimulasi daya imajinasi siswa untuk menghasilkan sesuatu. Dalam pembelajaran kreatif, peran guru bukan sebagai penyampai informasi/materi yang sudah siap "dicerna" oleh siswa, tetapi lebih pada sebagai stimulator ide yang mendorong pikiran dan imajinasi siswa muncul dan terealisasi melalui kegiatan belajar. Pembelajaran kreatif juga diartikan sebagai pembelajaran yang mendorong para siswanya menjadi kreatif, yaitu lancar, luwes, dan orisinal.

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu "membawa" para siswanya menguasai kemampuan yang diharapkan di akhir proses pembelajaran. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari sisi- guru yang melaksanakan pembelajaran, dan dari sisi siswa yang belajar. Dilihat dari sisi guru, pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran mampu menstimulasi aktifitas siswa secara optimal untuk melakukan kegiatan belajar dan seluruh atau sebagian besar aktifitas yang direncanakan dapat terlaksana. Sementara bila dilihat dari sisi siswa, pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar secara aktif, dan di akhir pembelajaran para siswa mampu menguasai seluruh atau sebagai besar tujuan pembelajaran yang ditetapkan,

dan penguasaan pengetahuan tersebut dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama.

Melalui seluruh proses pembelajaran di atas, diharapkan pembelajaran yang dialami siswa menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan tidak identik dengan pembelajaran yang gaduh, berisik, dan tidak terkendali. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara sukarela, tanpa ada unsur paksaan dari luar; siswa melakukan aktifitasnya dengan hati yang senang dan tidak tertekan. Pembelajaran yang menyenangkan akan terjadi apabila situasi pembelajaran terbuka, demokratis, dan menantang. Para siswa memiliki kesempatan untuk melakukan berbagai aktifitas tanpa harus takut salah dan dimarahi oleh siapapun. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan dapat mencurahkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Menurut berbagai hasil penelitian, tingginya *time on task* terbukti meningkatkan hasil belajar.

2) Mengapa PAIKEM?

Sebagai sebuah profesi yang professional, maka semua tindakan yang dilakukan guru harus didasarkan pada kerangka teori dan kerangka pikir yang jelas. Demikian juga dengan pilihan untuk memilih dan memanfaatkan strategi PAIKEM, harus didasari pada suatu rasional mengapa kita memilih dan menggunakan strategi tersebut. Berkenaan dengan hal ini perlu dikemukakan sejumlah alasan dan dasar teoretik sekaligus landasan filosofis dikembangkannya strategi PAIKEM. Salah satu perkembangan teori pembelajaran yang mendasari munculnya strategi PAIKEM adalah terjadinya pergeseran paradigma proses belajar mengajar, yaitu dari konsep **pengajaran** menjadi **pembelajaran** yang berimplikasi kepada peran yang harus dilakukan guru yang tadinya mengajar menjadi membelajarkan.

Di samping didasarkan pada upaya optimalisasi implimentasi konsep pembelajaran, strategi PAIKEM juga didasarkan pada sejumlah asumsi tentang apa itu belajar. Sejumlah asumsi tentang belajar yang dimaksud, diantaranya:

a) Belajar adalah proses individual. Artinya kegiatan belajar tidak bisa

diwakilkan kepada orang lain, hanya orang yang bersangkutanlah yang dapat melakukannya. Ini berarti kegiatan belajar menuntut aktivitas orang yang sedang belajar.

- b) Belajar adalah proses sosial. Kegiatan belajar harus dilakukan melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Ini berarti seseorang yang belajar harus secara aktif berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, karena melalui interaksi sosial inilah akan diperoleh pengalaman sebagai hasil belajar.
- c) Belajar adalah menyenangkan. Apabila kegiatan belajar dilakukan dengan sukarela, atas kesadaran dan kemauan sendiri, dan tanpa ada paksaan, maka kegiatan belajar akan menyenangkan. Karena itulah, setiap orang yang belajar harus melakukannya dengan penuh kesadaran bahwa belajar itu yang akan membawa manfaat bagi kelangsungan hidupnya. Dengan demikian maka kegiatan belajar benar-benar akan menyenangkan.
- d) Belajar adalah aktivitas yang tidak pernah berhenti. Proses belajar akan terus berlangsung selama manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Pada saat seseorang berinteraksi dengan lingkungan –apakah itu disadari ataupun tidak– dan terjadi perubahan perilaku dalam dirinya (kognitif, afektif, atau psikomotorik) maka pada dasarnya orang tersebut telah belajar. Proses ini tidak akan pernah berhenti selama seseorang masih hidup dan beraktifitas.
- e) Belajar adalah membangun makna. Pada saat seseorang melakukan kegiatan belajar, pada hakikatnya ia menangkap dan membangun makna dari apa yang diamatinya. Hal ini sejalan dengan pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) yang mengasumsikan bahwa otak secara alamiah mencari makna dari suatu permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan dimana seseorang tersebut berinteraksi.

Di samping pada pertimbangan perkembangan teori belajar dan pembelajaran, pentingnya PAIKEM didasarkan pada pemahaman dan kepentingan siswa sebagai pebelajar. Disadari bahwa para siswa yang belajar adalah individu-individu yang memiliki potensi dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Karenanya, mereka harus diberi kesempatan untuk memikirkan segala sesuatu yang terjadi

dalam lingkungannya; guru hendaknya menstimulasi daya pikir mereka dengan mengajukan sejumlah pertanyaan dan permasalahan yang harus dipecahkan (*problem solving*).

Melalui penciptaan kondisi yang menantang dan pemberian kebebasan yang luas kepada siswa untuk beraktifitas, memungkinkan siswa menganalisis permasalahan secara kritis, dan mencari pemecahannya secara kreatif. Sebab kreativitas akan muncul dalam suasana dan lingkungan yang menantang namun dirasa aman, dan tidak takut akan mendapat hukuman apabila terjadi kesalahan. Proses belajar yang dialami siswa juga harus melatih dan meningkatkan kematangan emosional dan sosialnya. Pada akhirnya seluruh proses belajar yang dilakukan siswa akan membawanya pada peningkatan produktivitas menjadi lebih tinggi. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang akan membawa siswa pada peningkatan berbagai kemampuan tersebut diperlukan suasana dan pengalaman belajar yang bervariasi.

Dengan kata lain, proses belajar yang dialami siswa harus mendorong dan mengembangkan dirinya menjadi orang-orang yang mampu berpikir kritis, kreatif, mampu memecahkan masalah, memiliki kematangan emosional/sosial, dan memiliki produktivitas yang tinggi dengan menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi.

3) Bagaimana PAIKEM dilaksanakan?

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan strategi PAIKEM, terlebih dahulu harus mengenal ciri-ciri pembelajaran tersebut. Untuk itu dapat dicermati ciri-cirinya sebagaimana dikemukakan oleh Lynne Hill, yaitu:

- a) Pembelajaran tersebut direncanakan dengan baik, yang didasarkan pada hasil identifikasi tujuan dan kemampuan awal siswa, dan mencakup urutan pembelajaran, pengorganisasian kelas, pengelolaan sumber belajar, dan cara penilaian yang akan digunakan.
- b) Pembelajaran tersebut menarik dan menantang yang ditandai oleh peran guru yang tidak terlalu dominan, sementara siswa aktif melakukan aktifitas belajar. Pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, termasuk tugas-tugas terbuka.

- c) Siswa sebagai pusat pembelajaran, yang ditandai oleh adanya tuntutan agar siswa aktif terlibat, berpartisipasi, bekerja, berinteraksi antarsiswa, menemukan dan memecahkan masalah.

Dengan demikian secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

- a) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'
- d) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- e) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam mendptakan lingkungan sekolahnya (Depdiknas, 2005, 77)

Berdasarkan ciri-ciri di atas, untuk dapat menerapkan strategi PAIKEM memerlukan lingkungan belajar yang kondusif, yang mendukung berbagai aktifitas siswa dalam melakukan proses belajar. Karena melalui penerapan PAIKEM diharapkan akan terlihat siswa aktif mengeksplorasi materi melalui berbagai percobaan, melakukan observasi, diskusi kelompok, melakukan latihan-latihan praktis, memanfaatkan perpustakaan dan sudut-sudut kelas untuk pojok baca dan dinding kelas untuk memajang karya siswa.

Oleh karena itu, beberapa hal yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan PAIKEM adalah:

- a) Memahami sifat yang dimiliki anak
Setiap anak unik. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda. Namun pada dasarnya mereka juga memiliki sifat umum yang sama, yaitu memiliki rasa ingin tahu dan daya imajinasi. Kedua sifat ini

merupakan modal dasar untuk mengembangkan sikap/berpikir kritis dan kreatif. Karena itu, pembelajaran diharapkan dapat menjadi wahana dan sarana mengembangkan kedua potensi tersebut. Suasana pembelajaran yang kondusif perlu dikembangkan melalui, diantaranya, pujian terhadap karya anak, mengajukan pertanyaan terbuka dan menantang, memotivasi siswa untuk berani melakukan percobaan, dan lain-lain.

b) Mengetahui anak secara perorangan

Para siswa memiliki latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dengan PAIKEM diharapkan perbedaan tersebut dapat terakomodir, sehingga pembelajaran yang dialami anak yang satu berbeda dengan yang lainnya sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Siswa yang memiliki kecepatan belajar yang lebih dapat membantu temannya sebagai tutor sebaya.

c) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar

Ciri lain yang dimiliki anak-anak adalah kesenangannya untuk bermain, berteman secara berkelompok. Kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat dikondisikan untuk melakukan kegiatan belajarnya melalui kegiatan bermain dan berkelompok. Melalui kegiatan bermain dan berkelompok siswa akan dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik, karena ia melakukannya dengan penuh kesenangan dan mereka mudah untuk berinteraksi dan bertukar pikiran.

d) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.

Salah satu fungsi pembelajaran adalah menyiapkan peserta didik untuk siap terjun ke masyarakat dengan berbagai permasalahannya. Mereka harus mampu menghadapi dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Untuk itu diperlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menyadari, mengenali, menganalisis, dan merumuskan masalah, dan kreatif dalam menemukan dan mengembangkan alternatif pemecahannya. Pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan kedua kemampuan tersebut dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan menantang,

bahkan pertanyaan yang tidak "lumrah": Pertanyakan kembali cara kerja yang biasa kita lakukan, benda-benda di sekitar kita, dan hal-hal lain yang sudah biasa terjadi. Namun untuk sementara, pertanyaan diarahkan pada aspek teknologis (alat dan cara kerja), seni dan artifisial budaya, dan jangan pada hal-hal yang bersifat melawan norma hukum, agama, dan kesusilaan. Kemudian ajak para siswa untuk memikirkannya dan membuat perubahan terhadap hal-hal yang dipertanyakan tersebut "agar tampil beda" : Hal ini dapat dilakukan dengan cara menambah, mengurangi, menggabungkan, memperkecil, memperbesar, dst.

- e) Mengembangkan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.

Ruang kelas sebagai lingkungan belajar merupakan salah satu sumber belajar. Karenanya, ruang kelas harus ditata sedemikian rupa agar dapat mendukung terjadinya proses belajar yang dilakukan siswa. Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang disarankan dalam PAIKEM. Pada dinding ruang kelas dapat dipasang "ikon-ikon" dan motto yang dapat memotivasi siswa belajar. Hasil karya siswa sebaiknya dipajang di dinding ruang kelas dengan tata letak yang baik dan harmonis. Karena pemajangan hasil karya ini dapat memotivasi siswa dan sekaligus dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan karya lain yang lebih baik.

- f) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Setting atau lingkungan (alam, sosial, dan budaya) merupakan salah satu sumber belajar yang sangat kaya dengan bahan belajar. Lingkungan dapat dijadikan sebagai media belajar dan sekaligus sebagai obyek belajar. Sebagai media belajar, lingkungan dapat membantu para siswa memahami bahan belajar lebih mudah dan menarik, sedangkan sebagai obyek belajar, lingkungan mengandung banyak hal yang dapat dipelajari dan berarti bagi kehidupan siswa.

- g) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar.

Umpan balik yang disampaikan guru dapat memberi informasi tentang kualitas belajar yang dilakukan siswa. Umpan balik yang positif dapat menimbulkan motivasi siswa untuk

mempertahankan dan sekaligus meningkatkan perilaku positifnya; mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya. Untuk itu, guru harus konsisten memeriksa setiap tugas dan pekerjaan siswa, memberi komentar dan catatan, serta mengembalikannya kepada siswa.

h) Membedakan aktif fisik dengan aktif mental.

Kata "aktif" dalam model PAIKEM, bukan semata-mata merujuk pada keaktifan fisik, tetapi pada keaktifan mental. Aktif mental lebih diutamakan daripada aktif fisik. Kondisi siswa yang sering bertanya dan mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasannya sendiri merupakan tanda-tanda aktif mental. Syarat untuk tumbuhnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut: takut ditertawakan, takut salah, takut dihukum, takut disepelekan, takut disebut orang bodoh, takut mencoba, dan takut-takut yang lainnya. Untuk itu tugas guru adalah menciptakan kondisi dan suasana yang dapat menghilangkan rasa takut, serta mendorong untuk tumbuhnya keberanian siswa.

Kondisi di atas berdampak kepada persyaratan yang harus dipenuhi oleh para guru untuk dapat melaksanakan PAIKEM, sebagaimana yang dikemukakan oleh Depdiknas, yaitu:

- a) Guru harus merancang dan mengelola pembelajarannya yang mampu mendorong siswa berperan aktif di dalamnya. Untuk itu guru harus mampu melaksanakan pembelajaran secara variatif, seperti mengkondisikan siswa untuk melakukan percobaan, diskusi kelompok, mencari informasi, berkunjung ke suatu tempat, dan melaporkan hasil observasi.
- b) Guru harus menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam (multi media). Hal ini akan membantu terciptanya interaksi yang bervariasi, bukan hanya antara guru dengan siswa, tetapi juga antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungannya. Untuk itu sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan, guru dapat menggunakan alat dan benda sekitar, atau media lain yang dibuat sendiri atau dari membeli.
- c) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya. Untuk itu guru dapat membantu siswa untuk

melakukan percobaan dan pengamatan atau wawancara, mengumpulkan fakta dan data serta mengolah dan mengambil kesimpulan; membantu memecahkan masalah, mencari dan menemukan rumus, menulis laporan/hasil karya dengan bahasa sendiri.

- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan dan tulisan. Kesempatan ini penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berani berpendapat. Kondisi ini dapat diciptakan melalui kegiatan diskusi, dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka.
- e) Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa. Siswa akan termotivasi untuk belajar apabila tugas dan aktivitas yang harus dilakukannya ada pada batas kemampuannya. Bahan dan kegiatan belajar yang berada di atas kemampuannya atau terlalu sulit hanya akan membawa siswa frustrasi, dan sebaliknya. Untuk itu siswa dapat dikelompokkan sesuai dengan kemampuannya, dan bahan pelajaran dikelompokkan sesuai dengan kelompok tersebut.
- f) Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari.- Bahan belajar akan lebih bermakna apabila bahan tersebut memang menyangkut kehidupan dan permasalahan yang dihadapi siswa sehari-hari. Untuk itu guru dapat meminta siswa untuk menceritakan dan memanfaatkan pengalamannya sendiri sebagai topik pembicaraan dalam pembelajaran.
- g) Menilai pembelajaran dan kemajuan belajar siswa secara terus menerus. Kegiatan ini digunakan untuk memantau kinerja siswa dan sekaligus memberikan umpan balik. Sebagai contoh konkrit bagaimana PAIKEM dilaksanakan dapat digambarkan berikut:

Untuk sebuah pembelajaran Ilmu Sosial ditetapkan sebuah tema Banjir. Mengapa tema banjir yang diangkat? Karena isu itu yang sedang hangat dan banyak diberitakan terjadi di mana-mana.

Dalam melaksanakan pembelajaran tersebut, guru memberikan pengantar tentang banjir. Kemudian guru meminta siswa bekerja kelompok. Masing-masing kelompok diberikan 2 buah kliping koran tentang banjir. Tiap kelompok membaca, mencerna,

dan mencatat informasi dari kliping, kemudian mempresentasikan. Terakhir antar kelompok *compare notes*. Siswa diminta menyimpulkan.

b. *E-learning*

1) Pengertian *e-learning*

Secara harfiah *e-learning* diterjemahkan sebagai "belajar elektronik", maksudnya kegiatan belajar yang dilaksanakan dengan menggunakan peralatan elektronik. *E-learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan jaringan komputer atau internet. *E-learning* sering disebut juga sebagai pembelajaran berbasis web; pembelajaran berbasis ICT (*information and communication technology*), *on-line learning*, *internet-enabled learning*, atau *virtual learning*.

2) Manfaat *e-learning*

Terdapat sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan *e-learning*, diantaranya:

a) Fleksibel

Pembelajaran dengan *e-learning* lebih fleksibel dalam aspek waktu dan tempat. Dilihat dari aspek waktu, pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan kapan saja, tanpa ketentuan waktu yang ketat, baik dari sisi guru yang akan menyajikan dan menyampaikan pesan atau materi pelajaran, maupun dari sisi siswa yang harus mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru dapat menyajikan mated pada malam pagi, malam; siang atau kapan saja sesuai dengan waktu yang dimilikinya. Demikian juga dengan siswa, dapat mengakses dan mempelajari materi yang harus dikuasainya tanpa harus terikat oleh waktu yang ketat.

Fleksibilitas dalam hal waktu ini tentu hanya terjadi dalam *e-learning* yang dilaksanakan dalam bentuk yang *asynchronous* atau *archieive*. Sementara *e-learning* yang dilaksanakan dalam bentuk *synchronous* atau *realtime*, aspek waktu tetap menjadi

kondisi yang harus diperhatikan oleh kedua belah pihak, baik guru maupun siswa. Dilihat dari aspek tempat, pembelajaran dengan *e-learning* memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan tugas dan perannya masing-masing. Guru dapat menyajikan materinya dimana saja, tidak harus di kelas; bisa di rumah, di warnet, di dalam kota, di luar kota, atau bahkan di luar negeri sekalipun. Fleksibilitas dalam hal tempat ini tidak tergantung pada bentuk elearning yang digunakan, apakah dalam bentuk *synchronous* atau *asynschronous*, sama saja.

b) Belajar Mandiri

Salah satu syarat yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat berhasil mengikuti pembelajaran dengan *e-learning* adalah kemampuan belajar mandiri. Karena dengan pembelajaran *e-learning* kendali dari orang lain termasuk guru sangat kecil. Atas dasar kemampuannya, siswa sendiri yang harus mengatur kapan dan dimana ia akan belajar. Kondisi seperti ini memungkinkan para siswa belajar dan berkembang sesuai dengan kecepatan, cara, dan gaya belajarnya masing-masing.

c) Efisiensi Biaya

Manfaat yang tidak kalah pentingnya adalah menyangkut aspek efisiensi biaya. Dalam dunia pendidikan, hal ini akan nyata sekali pada saat dilaksanakan kuliah-kuliah umum yang akan diikuti oleh siswa dengan jumlah yang banyak. Dengan *e-learning* memungkinkan dipangkasnya sejumlah biaya, seperti penyiapan sarana dan prasarana, memungkinkan disajikannya mated dengan jarak jauh, seperti di rumah, misalnya.

Bahkan di dunia bisnis aspek ini menjadi faktor utama dalam menerapkan *e-learning* dalam organisasi belajarnya. Hal ini sangat wajar, karena beberapa penelitian yang dilakukan untuk melihat efisiensi dalam mengimplementasikan elearning di sektor dunia bisnis, adalah sebagai berikut:

- (1) Buckman Laboratories berhasil mengurangi biaya pelatihan karyawan dari USD 2.4 juta menjadi USD 400,000,-
- (2) Aetna Insurance berhasil menghemat USD 3 juta untuk

- melatih 3000 karyawan
- (3) Hewlett-Packard bisa memotong biaya pelatihan bagi 700 insinyur mereka untuk produk-produk chip yang selalu diperbaharui, dari USD 7 juta menjadi USD 1.5 juta
 - (4) Cisco mengurangi biaya pelatihan per karyawan dari USD 1200 - 1800 menjadi hanya USD 120 per orang.

3) Bentuk-bentuk *E-learning*

E-learning sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan internet, dalam pelaksanaannya dapat dilakukan melalui satu diantara tiga bentuk berikut, yaitu: (Haughey, 1998)

- a) *Web Course*. Sistem pembelajaran ini menggunakan internet secara penuh, karena seluruh bahan belajar, proses diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya dilakukan melalui internet. Komunikasi antara siswa dan guru lebih banyak dilakukan secara *asynchronous* dengan menggunakan fasilitas *e-mail*, *millis*. Sewaktu-waktu dapat dilakukan secara *synchronous* dengan menggunakan fasilitas *chat rooms*, dan *on-line conference*.. Di samping itu sistem ini biasanya juga dilengkapi dengan berbagai sumber belajar (digital), baik yang dikembangkan sendiri maupun dengan menggunakan berbagai sumber belajar dengan jalan membuat hubungan (*link*) ke berbagai sumber belajar yang sudah tersedia di internet, seperti *database statistic* berita dan informasi, *e-book*, perpustakaan elektronik dan lain-lain.
- b) *Web Centric Course*. Melalui bentuk ini, interaksi siswa dan guru tidak sepenuhnya terpisah, karena pada waktu yang telah ditentukan mereka akan bertemu tatap muka untuk melakukan tutorial, sekalipun prosentasenya relatif lebih kecil. Pembelajaran jarak jauh masih lebih dominan terjadi dimana sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan dan latihan dilakukan melalui internet, sementara ujian dan sebagian konsultasi dan dilakukan melalui tatap muka.
- c) *Web Enhanced Course*. Dalam bentuk ini, pemanfaatan internet hanya sebagai penunjang proses pembelajaran, karena

pembelajaran yang utama tetap dilakukan dalam bentuk tatap muka. Pemanfaatan internet hanya untuk memperkaya sumber belajar yang sesuai dengan topik yang dibahas. Berbeda dengan kedua bentuk sebelumnya, pada bentuk ini intensitas pembelajaran melalui internet justru lebih sedikit. Karena itu bentuk ini lebih tepat bila digunakan sebagai langkah awal untuk menyelenggarakan pembelajaran berbasis internet, sebelum menyelenggarakan secara lebih kompleks, *seperti web centric course* apalagi *web course*.

Di samping itu, setidaknya ada tiga model *e-learning* dalam pembelajaran, yaitu sebagai suplemen, komplemen, atau substitusi. Melalui fungsi suplemen, *e-learning* hanya sebagai tambahan saja bagi siswa, karena proses pembelajaran utama tetap dilakukan melalui pembelajaran konvensional (tatap muka). Siswa tidak diharuskan mengakses materi ataupun tugas-tugas melalui internet. Namun bagi siswa yang melakukannya maka mereka akan mendapatkan "nilai tambah" terutama bertambahnya wawasan dan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam mencari informasi melalui internet. Bisa juga *e-learning* dijadikan sebagai komplemen (pelengkap).

Dengan model ini materi pelajaran yang akan digunakan untuk pengayaan atau remedial dirancang secara khusus untuk dapat di *upload* ke internet, sehingga dapat dipelajari oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Sementara materi inti tetap dibahas dalam kelas konvensional di kelas. Sedangkan model *e-learning* dalam bentuk substitusi (pengganti), adalah satu bentuk model pembelajaran yang secara penuh dilakukannya dalam bentuk jarak jauh dengan menggunakan media internet. Semua bentuk komunikasi dilakukan melalui internet dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada, seperti *e-mail*, *millis*, atau *news group*.

4) Pelaksanaan Pembelajaran *E-learning*

Pembelajaran *e-learning* dapat dilaksanakan secara fleksibel, para siswa tidak harus hadir ke kelas, tetapi cukup dengan membuka internet di rumah masing-masing dan masuk ke dalam program

pembelajaran (elearning) yang telah disiapkan oleh guru. Bentuk interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran dengan *e-learning* dapat dilakukan secara *on-line (real time)* atau *synchronous* dapat juga dilakukan secara *off-line* atau *archieved* atau *asynchronous*. Dalam bentuk yang *synchronous* interaksi antara guru dan siswa terjadi dalam waktu yang bersamaan, sekalipun di tempat yang berbeda. Sedangkan dalam bentuk *asynchronous* interaksi antara guru dengan siswa tidak terjadi dalam waktu yang sama. Bisa jadi guru mengupload materi pada malam hari, sementara siswa men-download-nya di hari yang berbeda atau bahkan minggu yang berbeda.

Berbeda dengan pembelajaran yang konvensional pembelajaran dengan *e-learning* memerlukan persiapan yang jauh lebih kompleks. Lukas Lukmana mengingatkan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis *web (e-learning)* harus dikelola oleh sebuah tim yang terdiri dari *subject matter expert (SME)*, *instructional designer (ID)*, *graphic designer (GD)*, dan ahli *learning management system (LMS)*.

Di samping itu, untuk dapat memanfaatkan *e-learning* dengan baik, Hardjito mengingatkan ada sejumlah kondisi yang harus diperhatikan dan ditangani secara serius oleh penyelenggara program ini, yaitu: faktor lingkungan, yang meliputi institusi penyelenggara pendidikan dan masyarakat; siswa atau peserta didik yang meliputi usia, latar belakang, budaya, penguasaan bahasa dan berbagai gaya belajarnya; guru atau pendidik yang meliputi latar belakang, usia, gaya mengajar, pengalaman dan personalitinya; dan faktor teknologi yang meliputi komputer, perangkat lunak, jaringan, koneksi ke internet dan berbagai kemampuan yang dibutuhkan berkaitan dengan penerapan internet di lingkungan sekolah.

Berkenaan dengan teknologi perangkat lunak yang akan digunakan untuk *e-learning*, ada tiga cara yang mungkin dilakukan, yaitu:

- a) menggunakan sepenuhnya fasilitas internet yang telah ada, seperti *e-mail*, *IRC (internet relay chat)*, *world wide web*, *search engine*, *milis (miling list)* dan *ftp (file transfer protocol)*.
- b) menggunakan *software* pengembang program pembelajaran dengan internet yang dikenal dengan *Web-Course Tools*, yang di antaranya bisa didapat secara gratis ataupun dengan

- membelinya. Ada beberapa vendor yang mengembangkan *Web-Course Tools* seperti WebCT, Webfuse, TopDass dan lain-lain.
- c) mengembangkan sendiri program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan (*tailor-made*), dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti ASP (*Active Server Pages*) dan lain-lain.

E. CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL)

1. Definisi *Contextual Teaching Learning* (CTL)

CTL adalah sebuah sistem yang menyeluruh. CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. CTL membuat siswa mampu menghubungkan isi dari subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka untuk menemukan makna (Elaine B. Johnson, 2007). Tujuan utama CTL adalah membantu para siswa dengan cara yang tepat untuk mengaitkan makna pada pelajaran-pelajaran akademik mereka. Ketika para siswa menemukan makna di dalam pelajaran mereka, mereka akan belajar dan ingat apa yang mereka pelajari (Elin Rosalin, 2008)

Contextual Teaching Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Strategi pembelajaran kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu menciptakan yang lebih nyata dan bermakna bagi anak usia dini. Strategi pembelajaran kontekstual atau yang lebih dikenal dengan bahasa asingnya *Contextual Teaching Learning (CTL)*.

Menurut Wina Sanjaya (2007) ada tiga hal yang harus kita pahami dalam konsep strategi pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching learning (CTL)*. Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima

pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Kedua, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Asas-asas CTL

CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 asas. Sebagaimana Wina Sanjaya (2007) menjelaskan bahwa asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL sebagai berikut :

1. Konstruktivisme. Proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.
2. Inkuiri. Proses berpikir secara sistematis, pencarian dan penemuan pengetahuan. Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:
 - a) merumuskan masalah;
 - b) mengajukan hipotesis;
 - c) mengumpulkan data;
 - d) menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan;
 - e) membuat kesimpulan.
3. Bertanya dan menjawab. Proses menggali informasi tentang kemampuan siswa terkait dengan materi yang akan diberikan, membangkitkan motivasi siswa, merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu, dan membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.
4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*). Konsep masyarakat belajar (*learning community*) dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain.
5. Pemodelan. Proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.

6. Refleksi. Proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya.
7. Penilaian. Proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa.

3. Delapan Komponen CTL

Menurut Elaine B. Johnson (2007), dalam penerapan CTL mencakup delapan komponen sebagai berikut ini:

- (1) Membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna
- (2) Melakukan pekerjaan yang berarti
- (3) Melakukan pembelajaran yang diatur sendiri
- (4) Bekerja sama
- (5) Berpikir kritis dan kreatif
- (6) Membantu individu untuk tumbuh dan berkembang
- (7) Mencapai standar yang tinggi
- (8) Menggunakan penilaian autentik

Apabila kedelapan komponen CTL di atas benar-benar diterapkan oleh guru untuk proses belajar mengajar pada anak didiknya, maka pembelajaran bukanlah hal yang membebani anak lagi, dan guru pun hanya berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan mediator untuk menggali seluruh potensi anak.

4. Kelebihan dan Kelemahan CTL

Berikut adalah kelebihan CTL :

1. CTL adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
2. CTL memandang bahwa belajar bukan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
3. Kelas dalam pembelajaran CTL bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
4. Materi pelajaran ditemukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain. (Wina Sanjaya, 2007)

Berikut adalah kekurangan CTL:

1. Guru harus lebih kreatif dan memiliki wawasan keilmuan konsep dasar pendidikan anak usia dini yang mumpuni. Dalam hal ini, guru harus selalu melakukan:
 - a. merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran perkembangan mental siswa.
 - b. Membuat grup belajar yang saling bergantung
 - c. Mempertimbangkan keragaman siswa
2. Karena CTL merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental, maka sarana prasarana harus mendukung pembelajaran mandiri. Untuk sekolah yang kurang memenuhi standar sarana prasarana yang lengkap, maka CTL akan kurang bermakna.
3. Menggunakan ragam teknik-teknik pembelajaran.
4. Guru harus handal dalam menerapkan penilaian autentik. (Yuliani Nurani, 2004)

F. KESIMPULAN

1. Bila dilihat dari bentuk pengelolaan siswanya, strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi strategi pembelajaran klasikan, kelompok, dan individual.
2. Bila dilihat dari bentuk pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi strategi pembelajaran ekspository, dan discovery/inquiry.
3. Salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa adalah apa yang disebut dengan *Student Active Learning* (SAL). SAL diartikan sebagai satu bentuk strategi pembelajaran yang menekankan pada adanya keterlibatan siswa –terutama keterlibatan mental– dalam proses mendapatkan pengetahuan dan kompetensi yang harus dikuasainya.
4. Diantara macam strategi pembelajaran SAL adalah apa yang disebut dengan PAKEM, dan *e-learning*.
5. Beberapa pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran adalah (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) efesiensi, (3) efektivitas,

dan (4) tingkat keterlibatan siswa.

6. Strategi pembelajaran yang inovatif lainnya adalah *Contextual Teaching Learning*, yakni suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Strategi pembelajaran kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu menciptakan yang lebih nyata dan bermakna bagi anak usia dini.

BAB VII

TAHAPAN MEMILIH STRATEGI

A. Memilih Strategi Pembelajaran

Banyak strategi pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru. Namun perlu diingat masing-masing strategi memiliki kelebihan dan kekurangan, dan tidak ada satu strategi pun yang baik dan efektif untuk digunakan dalam semua situasi dan tujuan. Suatu strategi yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran pada suatu tujuan, belum tentu efektif untuk mencapai tujuan lain. Karena itulah maka setiap guru harus memiliki kemampuan untuk memilih strategi mana yang paling cocok dan tepat untuk melaksanakan pembelajaran yang akan dilaksanakannya. Dalam kaitan ini Gerlach dan Ely mengemukakan beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memilih strategi yang tepat, yaitu:

1. Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran

Masing-masing strategi pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda yang akan memberikan dampak yang berbeda apabila digunakan di dalam pembelajaran secara riil. Demikian juga pembelajaran yang satu biasanya memiliki tujuan yang berbeda dengan pembelajaran yang lain, yang tentunya memerlukan situasi dan kondisi yang juga berbeda. Situasi dan kondisi suatu kelas akan sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan. Karena itulah maka kita harus mampu menentukan situasi dan kondisi yang bagaimana yang diharapkan terwujud, dan dengan strategi yang mana situasi dan kondisi tersebut dapat diwujudkan.

2. Efisiensi

Kriteria ini mengisyaratkan bahwa suatu strategi dikatakan efisien apabila dalam pelaksanaannya memerlukan waktu, tenaga dan biaya yang tidak berlebihan dalam mencapai suatu tujuan. Bila suatu pembelajaran dengan tujuan yang sederhana - siswa dapat menyebutkan macam-macam binatang vertebrata dan dianggap cukup dengan *sLiategiekspository*, tentu tidak efisien kalau pembelajaran dilaksanakan dengan strategi *discovery*.

3. Efektifitas

Efektifitas menyangkut tingkat pencapaian tujuan yang

telah dirumuskan. Lebih banyak tujuan tercapai dengan menggunakan suatu strategi maka strategi tersebut dikatakan lebih efektif. Acuan lain untuk melihat efektifitas suatu strategi adalah dengan melihat transferabilitas (kemampuan memindahkan) prinsip-prinsip yang dipelajari dalam situasi lain di luar pembelajaran. Dengan kata lain bila suatu strategi memungkinkan siswa mempelajari suatu kemampuan dengan tingkat transferabilitas yang tinggi maka dikatakan strategi tersebut memiliki efektifitas yang tinggi.

4. Tingkat Keterlibatan Siswa

Masing-masing strategi pembelajaran dalam pelaksanaannya akan membawa dampak yang berbeda atas aktivitas siswa dalam belajar. Ada sementara strategi pembelajaran yang menuntut aktifitas siswa secara dominan, seperti strategi belajar *discovery inquiry* dan kelompok serta individual, dan ada juga tingkat aktifitasnya relatif terbatas, seperti dalam strategi pembelajaran ekspository dan klasikal. Artinya apabila kita menilai bahwa pembelajaran yang akan kita laksanakan ini menuntut aktivitas siswa yang lebih dominan maka kita akan menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda dengan apabila kita menilai sebaliknya.

B. PRAKTIK MENGAJAR

Beberapa hal yang berhubungan dengan praktik mengajar atau presentasi adalah:

1. Membuka pembelajaran

Cara terbaik membuka pembelajaran atau presentasi pada umumnya bertujuan mendapatkan 120 detik pertama:

- Dapatkan perhatian dan minat pendengar
- Sampaikan ‘apa manfaat sesi ini bagi peserta?’
- Tujuh langkah terbaik untuk membuka pembelajaran:
 - 1) Sapa pendengar dengan antusias
 - 2) Bila belum, perkenalkan diri secara profesional dan sanguinis
 - 3) Hargai pendengar dengan tulus
 - 4) Cairkan suasana dengan ice breaker

- 5) Sebutkan tujuan pembelajaran yang akan dibahas
- 6) Jelaskan manfaat dari pembelajaran yang diajarkan
- 7) Ajak peserta memasuki kegiatan selanjutnya

2. Menyampaikan materi

Agar penyampaian materi menjadi berisi dan memiliki kedalaman makna bagi peserta didik dapat dilakukan dengan cara berikut:

- Eksplorasi keterampilan Sanguinis, Koleris, Melankolis dan Phlegmatis kita
- Kembangkan kemampuan kita dengan meningkatkan 4 anugerah manusiawi (panca indera, otak kiri, otak kanan dan hati)
- Beri muatan yang berpusat pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai hakiki, melalui pembaharuan spiritualitas

3. Membina hubungan dengan peserta didik

- Perkuat sisi Melankolis dan Phlegmatis kita
- Anggap kesempatan untuk berbicara / mengajar adalah suatu kehormatan bagi kita
- Beri apresiasi fokus pada peserta didik kita
- Peserta didik yang sudah kenal, setiap kali kita memintanya melakukan sesuatu sebutlah namanya
- Tempatkan diri kita di bawah bukan di atas
- Katakan 'kita' bukan 'kamu'
- Jangan mengajar dengan wajah yang cemberut atau kesal
- Bicaralah sesuai dengan karakter peserta didik
- Nikmati pengajaran yang kita berikan
- Bermainlah selalu dalam hal-hal yang positif
- Terimalah kritik – jangan menolak
- Jadilah seorang pelaku dari yang kita ajarkan

4. Menjawab pertanyaan

- Perkuat sisi panca indera, otak kiri, otak kanan dan hati
- Dengarkan baik-baik pertanyaan yang diajukan
- Ulangi pertanyaan dengan kalimat kita sendiri

- Pastikan bahwa itulah yang ingin ditanyakan penanya
- Beri jawaban sesuai dengan kebutuhan penanya
- Pastikan bahwa penanya sudah merasa jelas

5. Menghadapi peserta sulit

Peserta sulit yang dimaksudkan adalah peserta yang suka membuat masalah; tukang sanggah, tukang serba tahu, tukang omong, tukang potong, tukang mondar-mandir, tukang gosip, tukang bisik-bisik, tukang diam, tukang sok sibuk, tukang datang terlambat.

Cara menetralsir peserta sulit adalah sebagai berikut:

- Hindari debat kusir
- Jangan katakan 'kamu salah'
- Bila salah – akui secara simpatik
- Mulai dengan hal-hal yang sudah disepakati
- Usahakan orang lain untuk mau bicara
- Buat ide datang dari orang lain
- Lihat masalah dari kaca mata orang lain
- Simpati dengan ide dan keinginan orang lain
- Pertahankan energi positif, ingat visi-misi mengajar kita
- Dramatisir ide
- Berilah tantangan

6. Menutup pembelajaran

Langkah-langkah praktis yang dapat kita lakukan adalah:

- Rangkum dengan singkat hal yang telah dibicarakan
- Motivasi pendengar untuk menerapkan atau mempelajari kembali apa yang telah anda sampaikan
- Bila ada kegiatan lanjutan, pembelajaran selanjutnya tetapkan motivasi peserta akan manfaat dari kegiatan yang akan diikuti
- Hargai pendengar dengan tulus atas perhatian dan kerjasamanya
- Tutup kegiatan dengan teknik memotivasi kembali peserta didik

BAB VIII PENUTUP

A. KESIMPULAN

Pada terakhir ini akan dibahas tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan dalam buku ini. Adapun kesimpulan yang dapat kita jadikan bahan refleksi adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki komponen yang saling tergantung dan saling mempengaruhi. Bila salah satu komponennya tidak berfungsi sebagaimana mestinya maka tujuan dari sistem tidak akan tercapai dengan baik. Salah satu komponen sistem pembelajaran yang memiliki peran yang sangat strategis adalah komponen strategi pembelajaran. Karena komponen ini yang akan mengatur kinerja dari masing komponen lainnya agar berfungsi sesuai peran dan fungsinya masingmasing.
2. Strategi pembelajaran dapat diartikan secara sederhana sebagai pola umum aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan aktivitas tersebut tergambar guru dan siswa melakukan apa, untuk mencapai apa, menggunakan apa, dengan cara bagaimana, kapan, dan dimana. Dengan kata lain strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu siswa me,nguasai tujuan pembelajarannya (standar kompetensi).
3. Komponen strategi pembelajaran menurut W. Gulo adalah terdiri atas tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, administrasi dan finansial. Dick and Carey menyebutkan ada lima komponen umum strategi pembelajaran, yaitu kegiatan pra-instruksional, penyajian informasi, partisipasi mahasiswa, tes, dan tindak lanjut. Sedangkan Atwi Suparman menyimpulkan bahwa strategi instruksional memiliki empat komponen utama, yaitu urutan kegiatan, metode, media, dan waktu.
4. Pengajaran adalah suatu proses komunikasi yang terjadi satu arah (*one way communication*) yaitu komunikasi dari guru kepada siswa. Guru memegang peran yang dominan, seluruh aktivitas yang

terjadi dalam kelas direncanakan, diatur, dan dikendalikan oleh guru. Aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pengajaran disebut mengajar, yaitu menyampaikan sejumlah informasi/materi yang harus diketahui oleh siswa (*transfer of knowledge*).

5. Pembelajaran adalah proses komunikasi yang terjadi dua arah atau bahkan multi arah. Dalam pembelajaran fokus aktivitas pada siswa yang belajar. Peran dan tugas yang harus dilakukan guru adalah mengkondisikan para siswanya untuk melakukan aktivitas belajar dengan menciptakan berbagai stimulasi dan lingkungan yang kondusif, yang memungkinkan siswanya belajar.
6. Memahami karakter setiap individu tidaklah mudah. Namun ada sebuah pendekatan atau tindakan khusus untuk dapat memahami setiap karakter peserta didik dengan mudah. Tindakan-tindakan tersebut harus disesuaikan dengan karakter siswa sanguinis, koleris, phlegmatis, dan melankolis.
7. Menurut pandangan teori belajar behavioristik, belajar adalah sebagai proses memperkuat hubungan stimulus-respon untuk menghasilkan pengetahuan. Sementara pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang objektif, pasti, tetap, dan terstruktur rapi.
8. Thorndike, sebagai salah seorang tokoh behavioristik, menemukan tiga hukum belajar, yaitu hukum kesiapan (*law of readiness*), hukum latihan (*law of Exercise*), dan hukum akibat (*law of effect*).
9. Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936) dan Watson dari hasil penelitiannya menemukan bahwa perilaku tertentu (bersyarat) akan ditunjukkan oleh seorang individu apabila ia mendapatkan respon bersyarat yang berulang. Oleh karena itu, menurut teori ini belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang timbul karena adanya persyaratan-persyaratan yang menimbulkan reaksi. Teori ini juga menunjukkan bahwa yang menjadi inti dari proses belajar adalah adanya latihan dan pengulangan. Teori ini dikenal dengan teori *Classical Conditioning*.
10. Skinner memandang hal terpenting dari belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*). Artinya hubungan antara stimulus dan respon akan semakin kuat apabila hubungan tersebut diberi penguatan. Penguatan ini sebenarnya merupakan kondisioning agar siswa belajar

lebih rajin. Oleh karena itu teori ini dikenal sebagai teori belajar *operant conditioning*.

11. Menurut pandangan konstruktivistik belajar diartikan sebagai proses penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi.
12. Degeng, mengutip pendapat Brooks & Brooks, mengatakan bahwa pengetahuan dalam paradigma konstruktivistik adalah non-objective, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu.
13. Pembelajaran yang didasarkan pada paradigma konstruktivistik, akan dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Tujuan belajar ditekankan bukan pada *belajar apa* tetapi pada *bagaimana* belajar dilakukan.
 - b. Pengakuan dan penghargaan terhadap keunikan peserta didik, baik menyangkut aspek kecerdasan intelektual, mental, fisik, maupun potensi yang dimilikinya.
 - c. Proses pembelajaran harus dipusatkan pada siswa dan keberhasilannya haruslah menjadi tanggung jawab siswa sendiri.
 - d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyerap dan mengekspresikan hasil belajarnya secara bebas..
 - e. Pemanfaatan sumber belajar yang beragam (multi media), baik yang secara sengaja didisain maupun dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar.
14. Berdasarkan jumlah siswa yang terlibat di dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, maka Strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi strategi pembelajaran klasikal, kelompok, dan individual.
15. Berdasarkan bentuk pendekatan yang digunakannya dalam pembelajaran, ada strategi pembelajaran Ekspository, dan *Discovery/ Inquiry*.
16. Dilihat dari bentuk aktivitas siswa, salah satu strategi pembelajaran yang berkembang adalah apa yang disebut Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).
17. Strategi pembelajaran yang memerlukan penguasaan ICT (*Information and Communication Technology*) yang memadai adalah apa yang dikenal dengan *e-learning*. Istilah lain yang sering

disetarakan dengan *e-learning* adalah *on-line learning*, *infernet-enabled learning*, atau *virtual learning*, dan pembelajaran berbasis web.

B. Tindak Lanjut

Untuk mendalami penguasaan konsep dasar dan keterampilan dalam merancang strategi pembelajaran, buatlah sebuah rancangan pembelajaran yang menggambarkan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Rumuskan setiap komponen strategi secara detail, sehingga tergambar keterkaitan antarkomponen sistem pembelajarannya.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 1985. *Metodik Pendidikan Agama*. Bandung: Armico.
- Bonwell, Charles C. and James A. Eison. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. <http://www.ntif.com/html/lib/bib/91-9dig.htm>
- Budi Sutedjo Dharma Utama. 2002. *Komputer dan Perancangan Jaringan Komputer*. Jakarta: ANDI.
- Campbell, Linda & Bruce. 2007. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Press.
- Davies, Ivor K. penterjemah : Sudarsono Sudirdjo, dkk. 1987. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta : PAU-U-T dan CV Rajawali.
- DePorter, Bobbi. 2007. *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Ditjen Dikdasmen Depdiknas. 2005. *Paket Pelatihan Lanjutan untuk Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta.
- Ditjen Dikdasmen Depdiknas. 2005. *Paket Pelatihan untuk Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fink, L. Dee. *Active Learning*. <http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachtip/active.html>
- Gage, NL dan David C. Berliner, 1984. *Educational Psychology*. Chicago : Rand McNally College Publishing Company
- Gilstrap, Robert L. dan Willian Martin. 1975. *Current Strategies for Teachers*. Pasific Palisades : Goodyear Publishing Company Inc.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.

- Hapidin dan Renti Oktaria. 2007. *Perencanaan dan Penilaian*. Bekasi: Bani Saleh.
- Hapidin dan Renti Oktaria. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Berbasis Sekolah*. Bekasi: Bani Saleh.
- Hapidin. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Bekasi: Bani Saleh.
- Ilhaamkons.<http://ilhamkons.wordpress.com/2012/03/07/pendekatan-psikoanalisis-oleh-sigmund-freud/> (diakses 14 Februari 1013)
- Iru, La. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Jacobsen, David A. 2009. *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Johnson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching Learning*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Lukas Lukmana. 2006. Dukungan Industri Software Dalam Implementasi E-Learning di Dunia Pendidikan. lukas@wahanakom.com
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. 1992. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud : Dirjen Dikti.
- Monteisth, Moira. *IT for Learning Enhancement*. Revised Edition. Portland USA: Intellect
- Moore, Kenneth D. 2005. *Effective Instructional Strategies*. London: Sage Publication.
- Nurani, Yuliani. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UNJ.
- Ramli, Amir Tengku. 2003. *Rahasia Sukses Menjadi Guru Kaya, Pumping Teacher*. Jakarta: Grhadhika Binangkit.

- Ridho, Irsyad (Editor). 2006. *Pendidikan, Proyek Peradaban yang Terbengkalai*. Jakarta: Transbook.
- Rosalin, Elin. 2008. *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Schacter, John. *The Impact of Education Technology on Student Achievement*. Milken Exchang on Education Technology
- Schank, Roger G. 2002. *Designing World-Dass E-Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. (Terj. H. Sardjuli, dkk). Boston: Allyn and Bacon
- Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Jilid 2 Edisi Kesembilan*, Jakarta: PT. Indeks.
- Sudirman N, dkk. 1987. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya.
- Suparman, Atwi. 1997. *Desaian Instruksional*. Jakarta: Pusat Antar Universitas PPAI Dirjen Dikti, Depdikbud
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Winamo, Wing Wahyu. 2002. *Teknologi Komputer dalam Bisnis*. Jakarta: STIE
- Woolfolk, Anita. 2004. *Educational Psychology, Ninth Edition*. Boston: Person Education, Inc. www.mbeproject.net/Jmbe511.html

[www.mbeproject.net/Apa itu.htm](http://www.mbeproject.net/Apa%20itu.htm)

[www.texascollaborative.org/ what is Contextual Teaching and Learning.htm!](http://www.texascollaborative.org/what%20is%20Contextual%20Teaching%20and%20Learning.htm)

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tentang Penulis



Mohamad Syarif Sumantri, adalah dosen tetap dan mengajar pada jenjang S1 dan S2 Program Studi Pendidikan Dasar (PGSD) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Universitas Negeri Jakarta yang lahir di Bandung, 15 Juni 1961. Beliau memperoleh pendidikan S3 Teknologi Pendidikan di UNJ. Sebelumnya beliau menempuh pendidikan S2 Pendidikan Kelas Awal Sekolah Dasar (PKA-SD) di IKIP Negeri Jakarta dan S2 Teknologi Pembelajaran di Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa. Untuk jenjang pendidikan S1 juga dari dua institusi, yakni S1 Pendidikan Olahraga dan Kesehatan di IKIP Jakarta dan S1 Sastra Inggris di STBA Nusa Mandiri Jakarta. Beliau saat ini aktif sebagai anggota asosiasi profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI) dan internasional (AECT). Beliau juga aktif menjabat sebagai Ketua bidang Litbang pada Organisasi Profesi Asosiasi Dosen PGSD se-Indonesia (2012 - 2016).



Renti Oktaria, adalah mahasiswa PPs UNJ yang telah menyelesaikan Program S2 PAUD di bulan Agustus 2014. Wanita yang lahir di Bekasi, 13 Oktober 1988 ini juga memperoleh pendidikan S1 PAUD dan D2 PGSD di STAI Bani Saleh Bekasi. Berpengalaman menjadi guru SD bidang studi Matematika, guru KB & TK, dan pernah menjabat sebagai Kepala Sekolah TK. Saat ini sedang menulis buku strategi pembelajaran melalui pendekatan sentra yang merupakan tindak lanjut dari hasil penelitian Tesisnya.