

INOVASI

BELAJAR & PEMBELAJARAN PAI
(Teori dan Aplikatif)

Kata Pengantar
Prof. Dr. H. Abd Haris, M.Ag.

Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Inovatif dan Aplikatif)

Penulis : Ahmad Sauqy
Editor : Idham Choliq
Tata Letak : Nurhidayatullah
Design cover : Riki Dwi



Hak Cipta Penerbit UMSurabaya Publishing

Jl Sutorejo No 59 Surabaya 60113

Telp : (031) 3811966, 3811967

Faks : (031) 3813096

Website : <http://www.p3i.um-surabaya.ac.id>

Email : p3iurabaya@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan menggunakan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak/atau tanpa ijin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta yang meliputi Penerjemah dan Pengadaptasian Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan atau tanpa ijin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta yang meliputi Penerbitan, Penggandaan dalam segala bentuknya, dan pendistribusian Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)
3. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada poin kedua diatas yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)

Surabaya : UM Surabaya Publishing, 2019

Ukuran Buku : 15 x 21 cm, iv + 287 halaman

ISBN : 978-602-5786-61-7

Kata Pengantar

Prioritas utama salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Sebab, pendidikan menjadi suatu jalan atau yang mengantarkan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya. Bahkan pendidikan menjadi suatu kewajiban yang harus dijalani manusia dalam kehidupannya.

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia (SDM). Hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, salah satunya kepada peserta didik.

Pendidikan dipandang tidak hanya sebagai *transfer of knowledge*, lebih dari itu ada tujuan pembentukan kepribadian. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap perkembangan

jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian utama. Sehingga siswa dapat atau bisa mengenal potensi yang dimilikinya dan kemudian dapat mengembangkan potensinya sesuai bakat dan moral.

Pentingnya kedudukan pendidikan Agama dalam pembentukan karakter manusia Indonesia seutuhnya. Buktinya, dengan ditempatkannya unsur agama dalam sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara. Sila pertama dalam Pancasila adalah sila ketuhanan YME, yang memberikan makna bahwa bangsa kita adalah bangsa yang beragama. Untuk membina bangsa yang beragama, pendidikan agama ditempatkan pada posisi strategis dan tidak dapat dipisahkan dalam sistem pendidikan nasional kita.

Integrasi pendidikan agama dengan sistem pendidikan nasional disebutkan dalam tujuan pendidikan nasional yaitu bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, teguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, demokratis,

berilmu, cakap, sehat jasmani dan rohani serta tanggung jawab.”

Sistem pendidikan nasional menempatkan pendidikan agama pada posisi yang kokoh, yang secara yuridis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam UU Sisdiknas 2003 Bab I Pasal I dinyatakan bahwa pendidikan Agama adalah bagian dari proses pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan demikian, bangsa Indonesia menempatkan pendidikan agama pada kedudukan yang tinggi dalam sistem pendidikan nasional dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan perkembangan bangsa Indonesia. Pendidikan agama di sini mendapat prioritas utama.

Pendidikan agama saat ini belum mampu memberdayakan peserta didik dalam pemahaman pengetahuan teoritis, penghayatan norma, dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, bahkan lebih jauh lagi tercerabutnya agama dari kehidupan nyata baik di bidang politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, sosial dan kebudayaan.

Kenyataan ini tergambar dalam realitas sosial yang dihadapi bangsa Indonesia dengan munculnya krisis multi dimensi, terutama krisis moral bangsa. Oleh karena itu, pendidikan agama bisa menjadi salah satu solusi di tengah keadaan bangsa saat ini agar tidak terperosot ke jurang keruntuhan dan krisis moral yang semakin mendalam.

Proses pembelajaran yang digunakan para guru agama Islam selama ini lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru memberi penjelasan dengan berceramah mengenai materi pelajaran dan siswa sebagai pendengar.

Metode pembelajaran semacam ini kurang memberikan arahan pada proses pencarian,

pemahaman, penemuan dan penerapan serta menjadikan siswa menjadi jenu, bosan dan malas belajar.

Akibatnya pendidikan agama Islam kurang dapat memberi pengaruh yang berarti pada kehidupan siswa sehari-hari, bahkan mengakibatkan terjadinya krisis multi dimensi terutama krisis moral pada kalangan siswa.

Di sisi lain, model pembelajaran yang diimplementasikan sekolah-sekolah saat ini pada umumnya masih bersifat konvensional, yang belum mampu menjadikan siswa di kelas bisa menguasai tujuan-tujuan umum pembelajaran terutama bagi siswa yang berkemampuan rendah.

Usaha dalam menghadapi tantangan ini, pendidikan harus mampu mencari dan menemukan model pembelajaran inovatif dalam penyampaian pendidikan agama Islam, yang bisa memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjawab persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu model pengajaran yang bersifat indoktrinasi-dogmatis dan normatif, sudah relevan lagi untuk digunakan, pendidikan agama harus disampaikan

secara empirik–problematis, sehingga secara aktif peserta didik mampu dalam mengintegrasikan ajaran–ajaran agama dengan problem–problem sosial yang dihadapinya. Hal ini penting dalam pembentukan sikap karakter anak, dimana anak dilatih untuk menggunakan persepsi agamis terhadap realitas kehidupan.

Buku ini layak untuk baca bagi praktisi dan pengelola lembaga pendidikan, mahasiswa, guru, dosen, khususnya mahasiswa yang sedang mengambil Program Studi Pendidikan Agama Islam, Manajemen Pendidikan Islam. Dengan mengelaborasi inovasi pembelajaran ditingkat konseptual dan praksis, diharapkan dapat memberikan tambahan khasana baru dalam mengembangkan mutu pembelajaran pendidikan Islam.

Malang 20 Februari 2019

Rektor UIN Maliki

Prof. Dr.H. Abd Haris, M.Ag

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	ix
PENDAHULUAN	xi
BAB 1 Belajar, Pembelajaran Dan Pengejaran	1
A Belajar dan Pembelajaran (Learning).....	1
B Pendekatan, Metode, Teknik dan Strategi Pembelajaran	49
BAB 2 Teori -Teori Belajar	59
A Behaviorisme	59
B Kognitivisme	79
C Konstruktivisme	103
D Humanisme	116
BAB 3 Kreativitas Belajar	125
A Kreativitas Belajar	125
B Ciri-Ciri Kreativitas	129
C Tahapan-Tahapan (fase) Kreativitas.....	129
D Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	136
BAB 4 Konsep Inovasi Pembelajaran	141
A Inovasi Pembelajaran.....	141
B Konsep Inovasi Pembelajaran.....	145
C Kelemahan Inovasi Pembelajaran.....	147
BAB 5 Inovasi pembelajaran Edutainment	151
A Pengertian Pembelajaran Edutainment	151
B Konsep Dasar Pembelajaran Edutainment.....	162
C Pendekatan Pembelajaran Edutainment.....	173
D Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pengembangan Kreativitas Belajar PAI.....	181

BAB 6 Inovasi Mastery learning	205
A Inovasi Mastery learning.....	205
B Ciri-Ciri Mastery Learning	215
C Implementasi inovasi mastery learning pada proses pembelajaran PAI	224
BAB 7 Pembelajaran Konstruktivistik.....	239
A. Pembelajaran Konstruktivistik	239
B. Pembelajaran Berbasis Konruktivistik yang Kontekstual...	243
C. Keefektivan pembelajaran Konstruktivistik.....	253
Daftar Pustaka	271
Biografi Penulis	283

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sistemik untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar juga terjadi dalam konteks interaksi sosial kultural dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam lingkungan pendidikan formal saja, tapi bisa terjadi di luar sekolah. Proses belajar dan pembelajaran bisa terjadi dimana saja, dan kapan saja tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu.

Dalam Pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terkandung lima konsep, yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Interaksi mengandung arti hubungan timbal balik, saling mempengaruhi satu sama lain. Peserta didik, menurut pasal 1 butir 4 UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi senagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi dua arah antara guru sebagai pihak pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Pembelajaran adalah bagian kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan sekarang ini perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya inovasi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan

baik dan tujuan pendidikan dapat tercapai. Oleh karena itu seorang pendidik harus mengetahui konsep dari belajar dan pembelajaran yang baik, sehingga dalam proses belajar siswa dapat mengembangkan potensinya dengan baik.

Bahan ajar atau materi pembelajaran *instructional materials* adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip relevansi, (b) konsistensi, dan (c) kecukupan.

Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak membuang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi: mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi

acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar, mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar, memilih bahan ajar yang sesuai relevan dengan standarkompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi, dan memilih sumber bahan ajar.

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah jenis materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik.



A Belajar dan Pembelajaran (*Learning*)

1 Pengertian Belajar

Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2011: 22).

Pandangan beberapa ahli tentang belajar dalam Syaiful Bahri Djamarah (2002: 12-13), yakni sebagai berikut:

- a Belajar menurut James O. Whittaker adalah merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- b Belajar menurut Cronbach adalah *Learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang

ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

- c Belajar menurut Howard L. Kingskey adalah bahwa *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training.* Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan
- d Slameto merumuskan pengertian belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan imdividu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari beberapa definisi di atas, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku. Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut adalah sebagai berikut (Slameto, 2003: 3-5):

- a Perubahan terjadi secara sadar Ini berarti seseorang yang belajar menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya mereka merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan pada dirinya.
- b Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi menyebabkan perubahan berikutnya dan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- c Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Dengan demikian semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri. Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2010: 22-23), yaitu:

- a Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajara intelektual yang terdiri dari enam aspek meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.
- b Ranah afektif, berkenaan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa ketrampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak

dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Dengan demikian tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, ketrampilan dan menanamkan sikap mental. Dengan mencapai tujuan belajar maka diperoleh hasil dari belajar itu sendiri.

2 Tujuan Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya

Sa'ud (2008: 171) mengemukakan tujuan belajar sebagai berikut:

- a Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri yakni tingkah laku. Misalnya seorang anak kecil yang belum memasuki sekolah bertingkah laku manja, egois, cengeng, dan sebagainya. Kemudian setelah beberapa bulan masuk sekolah dasar, tingkah lakunya berubah menjadi anak yang tidak lagi cengeng, lebih mandiri, dan dapat bergaul dengan baik dengan temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah belajar dari lingkungan yang baru.
- b Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, dari yang buruk menjadi baik. Contohnya mengubah kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan pada minum-minum keras, atau mengubah kebiasaan anak yang sering keluyuran, dapat dilakukan dengan suatu proses belajar.
- c Belajar bertujuan untuk mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan

sebagainya. Misalnya seorang remaja yang tadinya selalu bersikap menentang orang tuanya dapat diubah menjadi lebih hormat dan patuh pada orang tua.

- d Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan. Misalnya dalam hal olahraga, kesenian, jasa, tehnik, pertanian, perikanan, pelayaran, dan sebagainya. Seorang yang terampil main bulu tangkis, bola, tinju, maupun cabang olahraga lainnya sebagian besar ditentukan oleh ketekunan belajar dan latihan yang sungguh-sungguh. Demikian pula halnya dengan keterampilan bermain gitar, piano, menari, melukis, bertukang, membuat barang-barang kerajinan, semua perlu usaha dengan belajar yang serius, rajin dan tekun.
- e Belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Misalnya seorang anak yang awalnya tidak bisa membaca, menulis, dan berhitung, menjadi bisa karena belajar.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2012: 23) tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa,

Sedangkan menurut Suprijono Agus (2014: 5) tujuan belajar adalah tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang berbentuk insstruksional. Ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu Dari uraian diatas dapat diketahui belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya.

3 Hasil Belajar

Menurut Suprijono Agus (2014: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Tim Pengembang MKDP (2011: 140) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada pada diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berada diluar diri siswa.

Nawawi dalam Ahmad S (2016: 5) menegaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar juga merupakan segala bentuk perubahan perilaku siswa pada arah positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan.

Batasan pada hasil belajar mencakup aspek yang luas, yakni pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Sunal dalam Ahmad S (2016: 5) hasil belajar adalah proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut Dimiyanti dan Mudjiono, (2013: 35) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tidak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Lebih lanjut Suprijono memaparkan dalam Widodo dkk (2012: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Supratiknya dalam Widodo (2012: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Jadi, dalam pendidikan memiliki arah untuk merubah perilaku yang direncanakan melalui proses belajar mengajar.

Maka hasil belajar yang dicapai haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini hanya fokus dalam peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan kebutuhan siswa yang harus ditingkatkan yaitu yang berkaitan dengan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan.

4 Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut teori Gsalt pada Susanto Ahmad (2016: 1) belajar merupakan suatu proses perkembangan. Bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku, intelektual motivasi, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasilman dalam Ahmad S (2016: 12) hasil belajar yang dicapai oleh pesrja didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Selanjutnya dikemukakan oleh Walisman dalam Ahmad S (2016: 13) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pelajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru sebagai mana dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam Susanto Ahmad (2016: 13) Guru adalah salah satu komponen yang sangat menentukan komponen dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

Menurut Dunkin dalam Ahmad Susanto (2016: 13) terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas aspek yang dapat mempengaruhi pembelajaran dilihat dari faktor guru yaitu:

- a *Teacher formatif experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk dalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru

termasuk suku, latar belakang budaya dan adat istiadat.

- b *Teacher Training Eperience* meliputi pengalaman pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan dan pengalaman jabatan.
- c *Teacher Propertis*, adalah segala sesuatu sifat yang berhubungan dengan guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhaap siswa kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

5 Manfaat Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan Susanto Ahmad (2016: 20) bahwa: Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk:

- a Menambah pengetahuan,
- b Memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c Mengembangkan keterampilannya,
- d Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e Menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat adanya perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

6 Prinsip-prinsip Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2006: 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

a Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi proses belajar (Gage dan Berliner, 1984: 335). Perhatian terhadap pelajaran timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

Apabila pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan atau membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat.

Peserta didik yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.

b Keaktifan

Keaktifan peserta didik bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan secara terus menerus. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu. Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

c Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Edgar Dale menjelaskan penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

d Pengulangan

Menurut teori Psikologi Daya belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan akan menjadi sempurna.

e Tantangan

Siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah

dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

f Balikan dan Penguatan

Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik. apalagi hasil yang baik, akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

g Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian.

Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

7 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses

interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang mendapat awalan pe dan akhiran-an. Menurut Muhibbin Syah, belajar mempunyai arti tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Muhibbin Syah, 2000: 92).

Menurut Sardiman pengertian belajar dibagi menjadi dua yaitu pengertian luas dan khusus. Dalam pengertian luas belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan

yang merupakan sebagian aktifitas atau kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2000: 20-21).

Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nazarudin (2007:162) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal. Menurut Nazarudin pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan.

Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005: 57) adalah suatu kombinasi yang

tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari definisi di atas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar

Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

8 Tujuan Pembelajaran

Tim pengembang MKDP kurikulum dan pembelajaran (2011: 148) tujuan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan antara dalam mencapai tujuan-tujuan yang lebih tinggi tingkatannya yakni tujuan pendidikan dan tujuan pembangunan nasional. Dengan demikian, secara umum ada tiga tujuan pembelajaran yaitu:

- a Untuk mendapatkan pengetahuan.
- b Untuk menanamkan konsep pengetahuan.
- c Untuk membentuk sikap atau kepribadian

Menurut Rudi dan Cepi (2009: 1) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Sedangkan menurut Dadang dan Nana (2006: 1) pembelajaran adalah Suatu proses kegiatan yang ditata dan diatur sedemikian rupa dengan berdasarkan kepada berbagai aspek baik menyangkut aspek hakikat pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Menurut Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan tentang pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai

oleh anak didik sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen-komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan dan pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut E. Mulyasa (2010: 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- a Mengisi kolom identitas
- b Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- c Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.

- d Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- e Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/ pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- f Menentukan metode pembelajaran yang digunakan.
- g Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- h Menentukan sumber belajar yang digunakan.
- i Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan

pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

- a Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam)
- b Operasional, artinya mengandung sebuah perilaku yang bisa diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan penjelasan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari prose pembelajaran.

9 Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Peran guru secara umum adalah sebagai tugas pendidikan meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Peran guru dalam menjalankan tugas di sekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua ke dua dan mampu menarik simpati para siswa sehingga pelajaran apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motifasi bagi siswanya dalam mengajar. (Usman Amiruddin, 2013:3).

Seorang guru juga berperan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan serta pengetahuan siswa. Oleh karena itu, guru harus bisa membuat peserta didiknya tertarik untuk mengikuti pelajaran. Bila seorang guru dalam penampilannya sudah tidak menarik, maka kegagalan pertama adalah Ia tidak dapat menanamkan benih pengajarannya pada siswanya, para siswa akan enggan menghadapi guru yang tidak menarik sehingga pelajaran tidak dapat diserap dengan baik dan

setiap lapisan masyarakat dapat mengerti bila menghadapi guru.

Dalam gambaran kelas masa depan, menurut Flewelling dan Higginson (Suyono dan Hariyanto, 2011: 188) menggambarkan peran guru meliputi:

- a Memberikan stimulasi kepada siswa dengan menyediakan tugas-tugas pembelajaran yang kaya dan terancang baik untuk meningkatkan perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial,
- b Berinteraksi dengan siswa untuk mendorong keberanian, mengilhami, menantang, berdiskusi, berbagi, menjelaskan, menegaskan, merefleksi, menilai, dan merayakan perkembangan, pertumbuhan dan keberhasilan,
- c Menunjukkan manfaat yang diperoleh dari mempelajari suatu pokok bahasan,
- d Berperan sebagai seorang yang membantu, seseorang yang mengarahkan dan memberi penegasan, seseorang yang memberi jiwa dan

mengilhami peserta didik dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu, rasa antusias, gairah dari seorang pembelajar yang berani mengambil resiko, dengan demikian guru berperan sebagai pemberi informasi, fasilitator, dan seorang artis.

Dari pendapat diatas terkait peran guru ada hal penting yang bisa kita garis bawahi yaitu guru sebagai pemberi stimulasi pada siswa dengan menyediakan tugas-tugas pembelajaran, berinteraksi dengan siswa, dan guru juga berperan sebagai seorang yang memberi jiwa dan mengilhami siswa.

Paul Suparno (Abidin dkk, 2015:6) berpendapat bahwa “Peran guru itu ada dua: mendidik dan mengajar”. Mendidik berarti mendorong dan membimbing peserta didik maju menuju kedewasaan secara utuh.

Menurut Deni Koswara (2008: 80) menyatakan bahwa pendidikan merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai

hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi” .

Menurut Wina Sanjaya dalam Susanto Ahmad (2016: 32) guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru sabagus apapun strategi atau seideal apapu strategi, ini tidak akan terwujud tanpa adanya guru yang berperan didalamnya. peran dan fungsi guru adalah Sebagai pendidik dan pengajar, sebagai anggota masyarakat, sebagai pemimpin, sebagai administrator, sebagai pengelola pembelajaran.

10.Hakikat Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran (*learning materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kopetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kopetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.

Materi pelajaran bagaikan terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pembelajaran (*subject-centered teaching*), materi pengajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Menurut *subject centered teaching* keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa banyak siswa dapat menguasai materi kurikulum.

Materi pembelajaran dapat dibedakan menjadi: *knowledge, skill, attitude*. Pengetahuan (*knowledge*) menunjukkan pada informasi yang disimpan dalam pikiran (*mind*) siswa, dengan demikian pengetahuan berhubungan dengan informasi yang harus dihafal dan dikuasai oleh siswa, sehingga manakala diperlukan siswa dalam mengungkapkan kembali.

Keterampilan (*skill*) menunjuk pada tindakan-tindakan (fisik dan non fisik) yang dilakukan seseorang dengan cara yang kompeten untuk mencapai tujuan tertentu. Sikap (*attitude*) menunjuk pada kecenderungan seseorang untuk

bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini kebenarannya oleh siswa.

Merril (1997), membedakan isi materi pelajaran menjadi empat yaitu: fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda, yang wujudnya dapat di tangkap oleh panca indra. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik (tunggal) baik yang telah maupun yang sedang terjadi yang dapat di uji atau di observasi. Fakta merupakan materi pelajaran yang paling sederhana, karna materi ini sifatnya hanya mengingat hal yang spesifik. (Wina Sanjaya, 2008: 144)

Konsep adalah abstraksi kesamaan atau keterhubungan dari sekelompok benda atau sifat. Suatu konsep memiliki bagian yang dinamakan atribut. Atribut adalah karakteristik yang dimiliki suatu konsep. Gabungan dari berbagai atribut menjadi suatu pembeda antara satu konsep dengan konsep lainnya. Contoh anak laki-laki merupakan suatu konsep, yang memiliki atribut

tertentu yang berbeda dengan atribut yang dimiliki oleh konsep “anak perempuan”: “pasar” merupakan suatu konsep yang memiliki atribut-atribut tertentu yang berbeda dengan atribut yang dimiliki oleh konsep “kompleks perumahan”.

Dengan demikian pemahaman tentang konsep harus didahului dengan pemahaman tentang data dan fakta, sebab atribut itu sendiri pada dasarnya adalah sejumlah fakta yang terkandung dalam objek.

Prosedur adalah materi pelajaran yang berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan langkah secara sistematis tentang sesuatu. Misalnya, prosedur tentang langkah-langkah melakukan suatu percobaan, langkah-langkah membuat suatu karangan, dan lain sebagainya.

Hubungan antara dua orang atau lebih konsep yang sudah teruji secara empiris dinamakan generalisasi yang selanjutnya dapat di Tarik kedalam prinsip. Contoh prinsip tentang

lalu lintas, prinsip tentang kesejahteraan social, prinsip tentang penguapan, prinsip tentang radiasi, dan lain sebagainya. Materi pelajaran tentang prinsip akan lebih sulit di bandingkan dengan fakta, atau konsep. Sebab seseorang dapat menarik suatu prinsip apabila sudah memahami berbagai fakta dan konsep yang relevan.

Disamping jenis diatas, ada juga jenis materi pelajaran yang disebut keterampilan. Keterampilan merupakan pola kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memerlukan manipulasi koordinasi informasi. Keterampilan dapat di bedakan dalam dua bentuk, yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan fisik.

Keterampilan intelektual; keterampilan berpikir melalui usaha menggalih, menyusun dan menggunakan berbagai informasi, baik berupa data, fakta, konsep, atau prinsip dan teori. keterampilan memecahkan masalah melalui langkah-langkah yang sistematis, keterampilan mengevaluasi suatu program atau mengevaluasi

suatu objek, keterampilan menyusun program kegiatan, keterampilan membuat perencanaan dan lain sebagainya.

keterampilan fisik adalah keterampilan motorik seperti keterampilan mengoperasikan komputer, keterampilan dalam mengemudi, keterampilan memperbaiki suatu alat, dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2008: 145).

Menurut Hilda Tabah (1962), bahan atau materi pelajaran dapat digolongkan menjadi empat tingkatan, yakni fakta khusus, ide-ide pokok, konsep, dan system berpikir. Fakta khusus adalah bentuk materi kurikulum yang sangat sederhana. Fakta khusus ini biasanya merupakan informasi yang tingkat kegunaannya paling rendah. Misalnya, penduduk miskin di Jawa barat berkisar antara 1 sampai 1,2 juta jiwa. Penduduk Jawa barat biasanya menggunakan waktu untuk membaca antara 30 sampai 45 menit setiap hari. Ide-ide pokok bisa berupa prinsip atau generalisasi memahami sebuah ide pokok,

memungkinkan kita bisa menjelaskan sejumlah gejala spesifik atau sejumlah materi pengajaran.

Konsep menurut Hilda Tabah lebih tinggi tingkatannya dengan ide pokok. Memahami konsep berarti memahami sesuatu yang abstrak sehingga mendorong anak untuk berpikir lebih mendalam. Konsep akan muncul dalam berbagai konteks, sehingga pemahaman konsep akan terkait dengan berbagai situasi, misalnya konsep tentang kemiskinan, kebudayaan, perubahan social, dan lain sebagainya.

System berpikir berhubungan dengan kemampuan untuk memecahkan masalah secara empiris, sistematis dan terkontrol yang kemudian dinamakan berpikir ilmiah. Setiap disiplin ilmu memiliki system berpikir yang tidak sama. Oleh sebab itu, materi tentang system berpikir erat kaitannya dengan struktur keilmuan.

Pendapat yang dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa materi pelajaran pada hakikatnya bisa berupa fakta, konsep, prosedur, prinsip dan keterampilan.

Untuk memudahkan pemahaman kita tentang jenis materi pelajaran, maka anda dapat mengikuti *flow chart* tersebut (Wina Sanjaya, 2008: 146).

Materi pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga bagian yaitu Pengetahuan sikap dan keterampilan menurut Hamid (2010: 212). Ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dimana tiga aspek tersebut yang akan menentukan bagaimanakah manusia tersebut akan berguba di masyarakat.

Adapun menurut Reiguleth dalam Hamid (2010: 215) materi pembelajaran secara kognitif secara terperinci dibagi menjadi empat jenis: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur

11 Sumber Materi Pembelajaran

Supaya bisa menghasilkan tamatan yang mempunyai kemampuan utuh di perlukan pengembangan pembelajaran untuk kompetensi secara sistematis dan terpadu, agar siswa dapat menguasai setiap kompetensi secara tuntas (*mastery learning*). Istilah sumber belajar (*learning*

resource), orang juga banyak yang telah memanfaatkan sumber belajar, namun umumnya yang diketahui hanya perpustakaan dan buku sebagai sumber belajar. Padahal secara tidak teresa apa yang mereka gunakan, orang, dan benda tertentu, adalah termasuk sumber belajar.

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang di sajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas baik dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat di gunakan oleh siswa atau guru.

Dengan demikian, sumber belajar juga diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku (Abdul majid, 2013: 171)

a Tempat atau lingkungan

Lingkungan merupakan sumber pelajaran yang sangat kaya informasi sesuai dengan tuntutan kurikulum. Ada dua bentuk lingkungan belajar, yakni *pertama* lingkungan yang sengaja di desain sebagai tempat belajar siswa seperti laboratorium, perpustakaan, dan sebagainya. Kedua, lingkungan yang tidak di desain untuk proses pembelajaran akan tetapi keberadaanya bisa di manfaatkan seperti halaman sekolah, taman sekolah, kantin, dan sebagainya. Kedua bentuk lingkungan ini dapat di manfaatkan oleh setiap guru karena memang selain memiliki informasi yang sangat kaya untuk mempelajari system pelajaran, juga dapat secara langsung di jadikan tempat belajar setiap siswa.

b Orang atau nara sumber

Pengetahuan itu tidak statis, akan tetapi bersifat dinamis yang terus berkembang sangat cepat. Oleh karena perkembangan yang cepat itu, kadang-kadang apa yang disajikan dalam buku teks tidak sesuai lagi dengan perkembangan ilmu

pengetahuan mutakhir. Misalnya peraturan dan undang-undang mengenai sesuatu, penemuan-penemuan baru dalam berbagai ilmu pengetahuan mutakhir, seperti munculnya berbagai jenis penyakit misalnya flu burung, sapi gila, dan lain sebagainya serta berbagai jenis rekayasa genetik, munculnya berbagai fenomena alam serta pengaruhnya terhadap gejala-gejala social dan lain sebagainya, yang kesemuanya itu tidak mungkin dipahami sepenuhnya oleh guru, maka untuk mempelajari konsep-konsep baru semacam itu guru dapat menggunakan orang-orang yang lebih menguasai persoalan misalnya dengan mengundang dokter, polisi, dan lain sebagainya sebagai sumber bahan pelajaran.

c Objek

Objek atau benda yang sebenarnya merupakan sumber informasi yang membawa siswa pada pemahaman yang lebih sempurna tentang sesuatu. Mempelajari bahan pelajaran dari benda yang sebenarnya bukan hanya dapat menghindari kesalahan persepsi tentang isi

pelajaran, akan tetapi juga dapat membuat pelajaran lebih akurat disamping motivasi belajar siswa akan lebih baik.

d Bahan cetak dan non cetak

Bahan cetak *printed material* adalah berbagai informasi sebagai materi pelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk tercetak seperti buku, majalah, Koran, dan sebagainya.

Sedangkan bahan belajar non cetak adalah informasi sebagai materi pelajaran, yang disimpan dalam berbagai bentuk alat komunikasi elektronik misalnya kaset, video, komputer dan lain sebagainya (Abdul majid, 2013: 171).

B Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dalam Pembelajaran

1. Pendekatan

Secara etimologi pendekatan berasal dari kata dekat, artinya tidak jauh, setelah mendapat awalan pe dan akhiran an maka artinya yaitu: Usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang

diteliti atau metode-metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995: 218).

Menurut Khatib sebagaimana dikutip oleh Ramayulis, mendefinisikan bahwa pendekatan adalah cara pemrosesan subjek atas objek untuk mencapai tujuan. Pendekatan juga bisa berarti cara pandang terhadap sebuah objek persoalan, dimana cara pandang itu adalah cara pandang dalam konteks yang lebih luas (Ramayulis, 2003: 101).

Dalam konteks belajar, pendekatan adalah segala cara atau strategi yang digunakan oleh peserta didik untuk menunjang keefektifan, keefesienan dalam proses pembelajaran materi tertentu. Dalam hal ini, seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu (Ramayulis, 2005: 129).

Ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan dalam pendidikan Islam:

- a Pendekatan Pengalaman, yaitu; pemberian pengalaman keagamaan kepada peserta didik dalam rangka untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dalam pembentukan karakter. Dengan pendekatan ini peserta didik diberi kesempatan untuk mendapatkan pengalaman keagamaan baik secara individual maupun secara kelompok
- b Pendekatan Pembiasaan. Pembiasaan adalah suatu tingkah laku tertentu yang sifatnya otomatis tanpa direncanakan terlebih dahulu dan berlaku begitu saja tanpa dipikirkan lagi. Dengan pembiasaan pendidikan memberikan kesempatan kepada peserta didik terbiasa mengamalkan ajaran agamanya, baik secara individual maupun secara berkelompok dalam kehidupan sehari-hari
- c Pendekatan Emosional, yaitu; usaha untuk menggugah perasaan dan emosi peserta didik

- dalam meyakini ajaran Islam serta dapat merasakan mana yang baik dan buruk.
- d Pendekatan Rasional, yaitu; suatu pendekatan menggunakan rasio (akal) dalam memahami dan menerima kebesaran dan kekuasaan Allah.
 - e Pendekatan Fungsional, yaitu suatu usaha memberikan materi agama menekankan kepada segi kemanfaatan bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan tingkat perkembangannya.
 - f Pendekatan Keteladanan, yaitu suatu usaha memperlihatkan tingkah laku keteladanan, baik yang berlangsung melalui penciptaan kondisi pergaulan yang akrab antara personal sekolah, perilaku pendidikan dan tenaga pendidikan lain yang mencerminkan akhlak terpuji, maupun yang tidak langsung melalui suguhan ilustrasi berupa kisah-kisah keteladanan.
 - g Pendekatan terpadu, yaitu pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan memadukan secara serentak beberapa

pendekatan. Adapun pendekatan terpadu dalam pendidikan agama Islam meliputi; keimanan, pengalaman, pembiasaan, rasional, emosional, fungsional dan keteladanan (Ramayulis, 2005: 129-135)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan merupakan suatu proses, perbuatan, dan mendekati dan mempermudah pelaksanaan pendidikan. Jika dalam kegiatan pendidikan, metode berfungsi sebagai tata cara mendidik, maka pendekatan berfungsi sebagai alat bantu agar penggunaan metode tersebut mengalami kemudahan dan keberhasilan.

Selain metode-metode memiliki peranan penting dalam kegiatan pendidikan Islam, pendekatan-pendekatan juga menempati posisi yang berarti pula untuk memantapkan penggunaan metode-metode tersebut dalam proses pendidikan, terutama proses belajar mengajar.

2. Strategi

Strategi merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dalam pembelajaran perlu strategi agar tujuan tercapai secara optimal (Zainal Asril, 2011: 13). Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan metode-metode pembelajaran tertentu.

Adapun yang dimaksud dengan strategi dalam pendidikan yaitu pengetahuan atau seni mendayagunakan semua faktor atau kekuatan untuk mengamankan sasaran kependidikan yang hendak dicapai melalui perencanaan dan pengarahan dalam operasionalisasi sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan yang ada, termasuk pula perhitungan tentang hambatan-hambatannya berupa fisik maupun yang bersifat non fisik (mental moral baik dari subjek, objek, lingkungan sekitar).

Jadi, strategi pendidikan dapat diartikan sebagai kebijaksanaan dan metode umum pelaksanaan proses pendidikan (Seno Sobroto, 2006: 340).

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran adalah merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat di ambil garis besar bahwa strategi pembelajaran sebagai perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode, materi, peserta didik, bahan ajar maupun waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

3. Metode

Secara etimologi, metode berasal dari bahas Yunani yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata: yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan atau cara (M. Arifin, 1996: 61).

Metode berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan (Nur Ubhiyati, 1997: 99). Dalam bahasa Arab metode di sebut *Thariqat* (Ramayulis, 1998: 77). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *metode* adalah: *“cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud”* sehingga dapat dipahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.

Dengan demikian secara umum metode adalah cara untuk mencapai sebuah tujuan dengan jalan yang sudah ditentukan, dalam metode pendidikan dapat diartikan sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai kurikulum ditentukan.

Apabila ditarik pada pendidikan Islam, metode dapat diartikan sebagai jalan untuk menanamkan pengetahuan agama pada diri seseorang sehingga terlihat dalam pribadi objek sasaran, yaitu pribadi Islami (Abdurrahman An-Nahlawi, 1996: 45-46).

Dalam penggunaan metode pendidikan Islam yang perlu dipahami adalah bagaimana seseorang pendidik dapat memahami hakikat metode dalam relevansinya dengan tujuan utama pendidikan Islam yaitu terbentuknya pribadi yang beriman yang senantiasa siap sedia mengabdikan kepada Allah Swt.

Tujuan adanya metode adalah menjadikan proses dan hasil belajar mengajar ajaran Islam lebih berdaya guna dan berhasil guna dan menimbulkan kesadaran peserta didik untuk mengamalkan ketentuan ajaran Islam melalui teknik motivasi yang menimbulkan gairah belajar peserta didik secara mantab.

Uraian diatas menunjukkan bahwa fungsi metode pendidikan Islam adalah mengarahkan

keberhasilan belajar, memberi kemudahan kepada peserta didik untuk belajar berdasarkan minat, serta mendorong usaha dalam kegiatan belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik.

Di samping itu, dalam uraian tersebut ditunjukkan bahwa fungsi metode pendidikan adalah memberi inspirasi pada peserta didik melalui proses hubungan yang serasi antara pendidik dan peserta didik.

4. Teknik

Teknik dalam pembelajaran didefinisikan dengan tata cara atau alat yang digunakan oleh guru dalam rangka mencapai suatu tujuan, langsung dalam pelaksanaan pelajaran pada waktu itu. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad, bahwa teknik yaitu apa yang sesungguhnya terjadi di dalam kelas dan merupakan pelaksanaan dari metode yang sifatnya implementatif (Azhar Arsyad, 2010: 19).

Teknik dalam pembelajaran merupakan penjelasan atau penjabaran dari suatu metode pembelajaran, maka sudah barang tentu bahwa kutipan definisi teknik tersebut di atas perlu dilengkapi dengan pijakan pada metode tertentu. Teknik dalam pembelajaran bersifat taktis, dan cenderung bernuansa siasat.

Jadi, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Adapun macam-macam teknik dalam pembelajaran diantaranya meliputi teknik syarahan, teknik perbincangan, teknik penyelesaian masalah, teknik dapatan, dan teknik permainan ([http:// edukasi. kompasiana. com/ 2011/11/18/](http://edukasi.kompasiana.com/2011/11/18/)).

Dengan demikian, maka didapat pahami bahwa teknik dalam pembelajaran didefinisikan sebagai daya upaya, atau usaha-usaha yang ditempuh oleh seseorang guru dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dengan cara yang paling praktis, namun tetap harus selalu merujuk dan berpijak pada metode tertentu

5. Pendekatan dengan Strategi, Metode, Teknik, dalam Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya

mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Arief menjelaskan bahwa pendekatan selalu terkait dengan tujuan, metode dan teknik. Karena teknik yang bersifat implementasional dalam pengajaran tidak terlepas dari metode apa yang digunakan. Sementara metode sebagai rencana yang menyeluruh tentang penyajian materi pendidikan selalu didasarkan dengan pendekatan, dan pendekatan merujuk kepada tujuan pendidikan yang ditetapkan sebelumnya (Armai Arief, 2002: 99).

Pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan kedalam strategi pembelajaran. Strategi dalam kegiatan pembelajaran dapat diartikan dalam pengertian secara sempit dan pengertian secara luas. Dalam pengertian sempit bahwa istilah strategi itu sama dengan pengertian metode yaitu sama-sama merupakan cara dalam rangka pencapaian tujuan. Selanjutnya metode pembelajaran,

dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, suatu teknik pembelajaran bisa makna sebagai cara-cara yang dilakukan seseorang guru dalam mengimplementasi metode pembelajaran secara spesifik.

Taktik pembelajaran merupakan suatu gaya guru dalam proses melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, teknik dan taktik dalam pembelajaran.

Antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah

terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, teknik dan taktik dalam pembelajaran.



A. Teori belajar behavioristik

1 Pengertian behavioristik

Teori behavioristik adalah teori beraliran behaviorisme yang merupakan salah satu aliran psikologi. Teori belajar behavioristik ini dikenal dengan teorinya Gage dan Berliner tentang suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (Gage N.L. & Berliner 1979: 13).

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika merka dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya (Budiningsih, Asri, 2005: 20). Misalnya; siswa belum dapat dikatakan berhasil dalam

belajar Ilmu Pengetahuan Sosial jika dia belum bisa/tidak mau melibatkan diri dalam kegiatan-kegiatan sosial seperti; kerja bakti, ronda dll. Menurut teori ini yang terpenting adalah :

- a Masukan atau *input* yang berupa *stimulus* dan keluaran atau *output* yang berupa *respons*. *Stimulus* adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya alat perkalian, alat peraga, pedoman kerja atau cara-cara tertentu untuk membantu belajar siswa, sedangkan *respons* adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap *stimulus* yang diberikan guru tersebut. Teori ini juga mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.
- b Penguatan (*reinforcement*); Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya *respons*. Misalnya, ketika peserta didik diberi tugas oleh guru, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya, maka penambahan tugas tersebut merupakan

penguatan positif dalam belajar, begitu juga sebaliknya.

Menurut teori behavioristik, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui hubungan stimulus-stimulus dan respon-respon (Dahar, 1988: 24). Para penganut teori ini berpendapat bahwa sudah cukup bagi siswa untuk mengasosiasikan stimulus-stimulus dan respon-respon yang diberi reinforcement apabila ia memberikan respon yang benar. Mereka tidak mempersoalkan apa yang terjadi dalam pikiran siswa sebelum dan sesudah respon dibuat.

Behavioris berkeyakinan bahwa setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan dan warisan yang bersifat abstrak lainnya (Muhibbin Syah, 2004: 104) dan menganggap manusia bersifat mekanistik, yaitu merespon terhadap lingkungan dengan kontrol yang terbatas dan

mempunyai peran yang sedikit terhadap dirinya sendiri.

Dalam hal ini konsep behavioristik memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan *reinforcement* untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki (Sanyata, 2012: 3).

Semuanya itu timbul setelah manusia mengalami kontak dengan alam dan lingkungan sosial budayanya dalam proses pendidikan. Maka individu akan menjadi pintar, terampil, dan mempunyai sifat abstrak lainnya tergantung pada apakah dan bagaimana ia belajar dengan lingkungannya.

2 Pandangan para tokoh behavioristik tentang belajar

a Thorndike : *Koneksionisme*.



Thorndike adalah seorang pendidik dan sekaligus psikolog berkebangsaan Amerika. Menurutny, belajar merupakan proses interaksi antara Stimulus (S) yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan dan Respon (R) yang juga berupa pikiran, perasaan atau gerakan.

Stimulus merupakan perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi/ berbuat. Sedangkan respon adalah tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang atau stimulus.

Dari percobaannya yang terkenal (*puzzle box*) diketahui bahwa supaya tercapai hubungan antara stimulus dan respon, perlu adanya kemampuan untuk memilih respon yang tepat serta melalui usaha-usaha atau percobaan-percobaan (*trial*) dan kegagalan-kegagalan (*Error*) terlebih dahulu. Bentuk paling dasar dari belajar adalah *Trial and Error learning or selecting and connecting learning* dan berlangsung menurut hukum-hukum tertentu. Oleh karena itu teori belajar yang dikemukakan oleh Thorndike ini sering disebut teori belajar koneksionisme atau asosiasi.

Thorndike dalam teori *connectionism*, menyatakan bahwa dasar dari belajar adalah asosiasi antara kesan panca indera dan inplus untuk bertindak atau terjadinya hubungan antara stimulus dan respon disebut Bond, sehingga dikenal dengan teori S - R Bond. Didalam belajar terdapat dua hukum, yaitu hukum primer dan hukum sekunder.

Hukum primer terdiri dari :

- *Law of Readiness*, yaitu kesiapan untuk bertindak itu timbul karena penyesuaian diri dengan sekitarnya yang akan memberikan kepuasan
- *Law of Exercise and Repetation*, sesuatu itu akan sangat kuat bila sering dilakukan diklat dan pengulangan
- *Law of Effect*, yaitu perbuatan yang diikuti dengan dampak atau pengaruh yang memuaskan cenderung ingin diulangi lagi dan yang tidak mendatangkan kepuasan akan dilupakan

Hukum sekunder terdiri dari :

- *Law of Multiple Response*, yaitu sesuatu yang dilakukan dengan variasi uji coba dalam menghadapi situasi problematis, maka salah satunya akan berhasil juga.
- *Law of Assimilation*, yaitu orang yang mudah menyesuaikan diri dengan situasi baru, asal situasi itu ada unsur bersamaan

- *Law of Partial Activity*, seseorang dapat beraksi secara selektif terhadap kemungkinan yang ada di dalam situasi tertentu (Riyanto, Yatim, 2009: 6).

b Watson : *Conditioning*



Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat di amati (*observable*) dan dapat di ukur. Jadi meskipun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu di perhitungkan karena tidak dapat diamati.

Watson adalah seorang behaviorist murni, karena kajiannya tentang belajar disejajarkan dengan ilmu-ilmu lain seperti fisika atau biologi yang sangat berorientasi pada pengalaman empirik semata, yaitu sejauh mana dapat diamati dan diukur. Hanya dengan asumsi seperti itulah menurut watson kita bisa meramalkan perubahan apa yang bakal terjadi pada siswa.

c Edwin Guthrie : *Conditioning.*



Azas belajar guthrie yang utama adalah hukum kontinguity. Yaitu gabungan stimulus-stimulus yang disertai suatu gerakan, pada waktu timbul kembali cenderung akan diikuti

oleh gerakan yang sama. Guthrie juga menggunakan variabel hubungan stimulus respon untuk menjelaskan terjadinya proses belajar. Belajar terjadi karena gerakan terakhir yang dilakukan mengubah situasi stimulus sedangkan tidak ada respon lain yang dapat terjadi. Penguatan hanya sekedar melindungi hasil belajar yang baru agar tidak hilang dengan jalan mencegah perolehan respon yang baru.

Teori guthrie ini mengatakan bahwa hubungan stimulus dan respon bersifat sementara, oleh karenanya dalam kegiatan belajar, peserta didik perlu sesering mungkin diberi stimulus agar hubungan stumulus dan respon bersifat lebih kuat dan menetap.

Guthrie juga percaya bahwa hukuman *punishment* memegang peranan penting dalam proses belajar. Hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu mengubah tingkah laku seseorang.

d Skinner : *Operant conditioning*



Skinner dikenal sebagai seorang tokoh behavioris yang meyakini bahwa perilaku individu dikontrol melalui proses *operant conditioning* dimana seseorang dapat mengontrol tingkah laku organisme melalui pemberian reinforcement yang bijaksana dalam lingkungan yang relatif besar.

Management kelas menurut skinner adalah berupa usaha untuk memodifikasi perilaku antara lain dengan proses penguatan yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan dan tidak memberi imbalan apapun pada perilaku yang tidak tepat. *Operant Conditioning* adalah suatu proses perilaku *operant*

(penguatan positif atau negatif) yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut dapat berulang kembali atau menghilang sesuai dengan keinginan.

Teori belajar behavioristik ini telah lama dianut oleh para guru dan pendidik, namun dari semua pendukung teori ini, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar Behavioristik.

Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan *stimulus-respons* serta faktor penguat merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan oleh skinner (Budiningsih, C., Asri, 2005: 24).

Skinner melakukan percobaannya terhadap tikus dan burung merpati. unsur terpenting dalam belajar adalah penguatan. Maksudnya adalah penguatan yang terbentuk melalui ikatan stimulus respond akan semakin

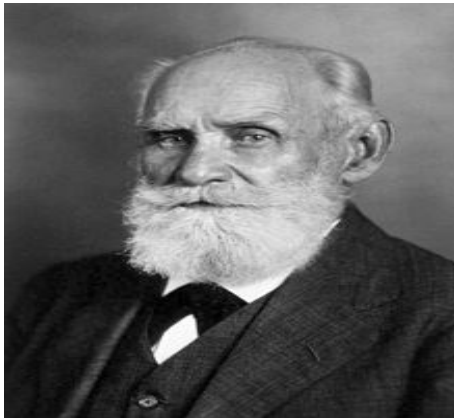
kuat bila diberi penguatan (penguatan positif dan penguatan negatif). Bentuk penguatan positif berupa hadiah, perilaku, atau penghargaan. Sedangkan bentuk penguatan negatif adalah antara lain menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang.

Skinner tidak percaya pada asumsi yang dikemukakan Guthrie bahwa hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. Hal tersebut dikarenakan menurut Skinner :

- Pengaruh hukuman terhadap perubahan tingkah laku sangat bersifat sementara
- Dampak psikologis yang buruk mungkin akan terkondisi (menjadi bagian dari jiwa terhukum) bila hukuman berlangsung lama
- Hukuman mendorong si terhukum mencari metode lain (meskipun salah dan buruk) agar ia terbebas dari hukuman.
- Hukuman dapat mendorong si terhukum melakukan hal-hal lain yang kadangkala

lebih buruk dari pada kesalahan pertama yang diperbuatnya. Skinner lebih percaya dengan yang disebut penguatan baik negatif maupun positif (Budiningsih, C., Asri, 2005: 26).

e **Pavlov: *Classic Conditioning***



Dalam pemikirannya Pavlov berasumsi bahwa dengan menggunakan rangsangan-rangsangan tertentu, perilaku manusia dapat berubah sesuai dengan apa yang diinginkan. Berangkat dari asumsi tersebut Pavlov mengadakan eksperimen dengan menggunakan binatang (anjing) karena ia menganggap binatang

memiliki kesamaan dengan manusia. Namun demikian, dengan segala kelebihanya secara hakiki, manusia berbeda dengan binatang.

Pavlov mengadakan percobaan dengan cara mengadakan operasi leher pada seekor anjing. Sehingga keluar kelenjar air liurnya dari luar. Apabila diperlihatkan sesuatu makanan, maka akan keluar air liur anjing tersebut.

Kemudian dalam percobaan berikutnya sebelum makanan diperlihatkan, diperlihatkanlah sinar merah terlebih dahulu, kemudian baru makanan. Dengan sendirinya air liurpun akan keluar pula. Apabila perbuatan demikian di lakukan berulang-ulang, maka pada suatu ketika dengan hanya memperlihatkan sinar merah saja tanpa makanan maka air liurpun akan keluar pula.

Makanan adalah rangsangan wajar, sedangkan merah rangsangan buatan. Ternyata kalau perbuatan yang demikian dilakukan berulang-ulang, rangsangan buatan ini akan menimbulkan syarat (kondisi) untuk timbulnya

air liur pada anjing tersebut. Dari eksperimen tersebut, setelah pengkondisian atau pembiasaan, dapat di ketahui bahwa daging yang menjadi stimulus alami dapat di gantikan oleh sinar merah sebagai stimulus yang dikondisikan (*conditioned stimulus*) (Hall S. Calvin & Lindzey, Gardner, 1993: 202).

Ketika sinar merah di nyalakan ternyata air liur anjing keluar sebagai respon-nya. Pavlov berpendapat bahwa kelenjar-kelenjar yang lainpun dapat dilatih sebagaimana tersebut. Apakah situasi ini bisa diterapkan pada manusia? Ternyata dalam kehidupan sehari-hari ada situasi yang sama pada anjing. Sebagai contoh, suara lagu dari penjual es creem Walls yang berkeliking dari rumah kerumah. Awalnya mungkin suara itu asing, tetapi setelah si penjual es creem sering lewat, maka nada lagu tersebut bisa menerbitkan air liur.

Dari contoh tersebut dapat diketahui bahwa dengan menerapkan strategi pavlov ternyata individu dapat dikendalikan melalui

cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sementara individu tidak menyadari bahwa ia dikendalikan oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya.

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran yaitu karena memandang pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap dan tidak berubah pengetahuan disusun dengan rapi sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan *transfer of knowledge* kepada orang yang belajar. Fungsi pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berfikir yang dapat dianalisis dan dipilih, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berfikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut.

Belajar merupakan suatu proses akibat adanya interaksi antara stimulus dan adanya respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu

jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Aliran psikologi belajar yang sangat besar pengaruhnya terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran hingga kini adalah aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif.

Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode drill atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan *reinforcement* akan menghilang bila dikenai hukuman.

Langkah-langkah pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik yang dikemukakan oleh Sociati dan Prasetya Irawan (2001) dapat digunakan dalam merancang

pembelajaran, langkah-langkah pembelajara tersebut antara lain :

- Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran
- Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa
- Menentukan materi pembelajaran
- Memecah materi pembelajaran menjadi bagian kecil-kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik dsb
- Menyajikan materi pembelajaran
- Memberikan stimulus, dapat berupa, pertanyaan baik lisan maupu tertulis, tes atau kuis, latihan atau tugas-tugas
- Mengamati dan mengkaji respon yang diberikan siswa
- Memberikan penguatan atau reinforcement (mungkin penguatan positif ataupun penguatan negatif), ataupun hukuman
- Memberikan stimulus baru
- Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman

➤ Evaluasi belajar (Riyanto, 2009: 30).

Demikian halnya dalam pembelajaran, pebelajar dianggap sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari pendidik. Oleh karena itu, para pendidik mengembangkan kurikulum yang terstruktur dengan menggunakan standar-standar tertentu dalam proses pembelajaran yang harus dicapai oleh para pebelajar.

Begitu juga dalam proses evaluasi belajar pebelajar diukur hanya pada hal-hal yang nyata dan dapat diamati sehingga hal-hal yang bersifat tidak teramati kurang dijangkau dalam proses evaluasi.

Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar, sehingga pembelajaran lebih banyak dikaitkan dengan penegakan disiplin. Kegagalan atau ketidakmampuan dalam penambahan pengetahuan dikategorikan sebagai kesalahan yang perlu dihukum dan keberhasilan belajar atau kemampuan dikategorikan sebagai bentuk perilaku yang pantas diberi hadiah.

Demikian juga, ketaatan pada aturan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Pebelajar atau peserta didik adalah objek yang berperilaku sesuai dengan aturan, sehingga kontrol belajar harus dipegang oleh sistem yang berada di luar diri pebelajar.

B. Teori Belajar Kognitivisme

1 Pengertian Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme dalam Lapono, dkk (2008:18) mengacu pada wacana psikologi kognitif, dan berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau cognition dalam aktifitas belajar. *Cognition* diartikan aktifitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, menggunakan pengetahuan.

Salah satu aliran yang mempunyai pengaruh terhadap praktik belajar yang dilaksanakan di sekolah adalah aliran psikologi kognitif. Aliran ini telah memberikan kontribusi terhadap penggunaan unsur kognitif atau mental dalam proses belajar. Berbeda dengan pandangan

aliran behavioristik yang memandang belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respon, aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukanlah sekedar stimulus dan respon yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Oleh karena itu, menurut aliran kognitif, belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan lain sebagainya (Baharuddin & Wahyuni, 2007: 88).

Meskipun pendekatan kognitif sering dipertentangkan dengan pendekatan behavioristik, tidak berarti psikologi kognitif anti terhadap aliran behaviorisme. Hanya, menurut para ahli psikologi kognitif, aliran behaviorisme itu tidak lengkap sebagai sebuah teori psikologi,

sebab tidak memperhatikan proses kejiwaan yang berdimensi ranah cipta seperti berpikir, mempertimbangkan pilihan dan mengambil keputusan. Selain itu, aliran behaviorisme juga tidak mau tahu urusan ranah rasa.

Menurut perspektif psikologi kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (yang bersifat jasmaniah) meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar siswa.

Secara lahiriah, seorang anak yang sedang belajar membaca dan menulis, misalnya, tentu menggunakan perangkat jasmaniah (dalam hal ini mulut dan tangan) untuk mengucapkan kata dan menggoreskan pena.

Akan tetapi, perilaku mengucapkan kata-kata dan menggoreskan pena yang dilakukan anak tersebut bukan semata-mata respons atas stimulus (rangsangan) yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya (Syah, 1999: 111).

Pandangan kognitivisme ini membawa kepada sebuah pemahaman bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan, yakni belajar.

Bahkan, perkembangan kognitif anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, proses pembelajaran juga sangat berkaitan erat dengan penggunaan kemampuan berpikir.

Peserta didik lebih mudah mencerna konsep dan ilmu pengetahuan apabila di dalam dirinya sudah ada struktur dan strata intelektual, sehingga ketika mereka berhadapan dengan bahan atau materi pembelajaran, mereka mudah menempatkan, merangkai dan menyusun alur logis, menguraikan dan mengobjeksinya.

Beberapa teori belajar berdasarkan aliran kognitif ini antara lain teori gestalt, teori medan, teori perkembangan Piaget, teori belajar bermakna Ausubel, teori penemuan Bruner dan teori kognitif Bandura.

2 Pandangan para tokoh Kognitivisme tentang belajar

Beberapa teori belajar berdasarkan aliran kognitif ini antara lain teori gestalt, teori medan, teori perkembangan Piaget, teori belajar bermakna Ausubel, teori penemuan Bruner dan teori kognitif Bandura.

a Teori Gestalt



Max Wertheimer Wolfgang Kohler Kurt Koffka

Psikologi kognitif muncul dipengaruhi oleh psikologi gestalt, dengan beberapa tokoh seperti Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, Kurt Koffka. Para tokoh gestalt ini belum merasa puas

dengan penemuan para ahli sebelumnya yang menyatakan bahwa belajar sebagai proses stimulus dan respons serta manusia bersifat mekanistik.

Penelitian-penelitian yang dilakukan oleh para tokoh gestalt lebih menekankan pada persepsi. Menurut mereka, manusia bukanlah sekedar makhluk yang hanya bisa bereaksi jika ada stimulus yang mempengaruhinya. Tetapi lebih dari itu, manusia adalah makhluk individu yang utuh antara rohani dan jasmaninya. Pada saat manusia bereaksi dengan lingkungannya, manusia tidak sekedar merespons, tetapi juga melibatkan unsur subyektivitasnya yang antara masing-masing individu dapat berlainan (Baharuddin & Wahyuni, 2007: 88).

Menurut teori gestalt, belajar sebuah proses mengembangkan *insight*. *insight* ini adalah pemahaman terhadap hubungan antarbagian di dalam suatu situasi permasalahan.

Berbeda dengan teori behavioristik yang menganggap belajar atau tingkah laku itu bersifat

mekanistik sehingga mengabaikan atau mengingkari peranan *insight*, teori gestalt justru menganggap bahwa *insight* adalah inti dari pembentukan tingkah laku (Sanjaya, 2006: 118).

Hal ini sesuai dengan hukum yang terkenal dan populer dari teori gestalt yaitu hukum *pragnanz*. *Pragnanz* ini lebih kurang berarti teratur, seimbang, dan harmonis. Belajar adalah mencari dan mendapatkan *pragnanz*, menemukan keteraturan, keharmonisan dari sesuatu. Untuk menemukan *pragnanz* diperlukan adanya pemahaman (*insight*).

Ernest Hilgard, ada 6 ciri dari belajar pemahaman (*insight*), yaitu:

- Pemahaman dipengaruhi yang oleh kemampuan dasar,
- Pemahaman yang dipengaruhi pengalaman-pengalaman belajar yang lalu,
- Pemahaman tergantung kepada pengaturan situasi,
- Pemahaman didahului oleh usaha coba-coba,

- Belajar dengan pemahaman dapat diulangi, dan
- Suatu pemahaman dapat diaplikasikan bagi pemahaman situasi lain (Sukmadinata, 2007: 171).

b Kurt Lewin: Teori Medan (*field theory*)

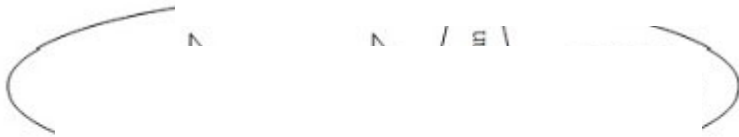


Teori medan (*field theory*) merupakan salah satu teori yang termasuk rumpun kognitif. Teori medan ini dikembangkan oleh Kurt Lewin. Sama seperti teori gestalt yang menekankan keseluruhan dan keterpaduan.

Menurut teori medan, individu selalu berada dalam suatu medan atau ruang hidup (*life*

space), yang digambarkan oleh Kurt Lewin sebagai berikut:

Gambar Teori Medan Kurt Lewin



Dalam medan hidup ini ada sesuatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi untuk mencapainya selalu saja ada barrier atau hambatan. Individu memiliki satu atau sejumlah dorongan dan berusaha mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan tersebut. Apabila individu tersebut telah berhasil mencapai tujuan, maka masuk ke dalam medan atau lapangan psikologis baru yang di dalamnya berisi tujuan baru dengan hambatan-hambatan baru pula. Demikian seterusnya individu keluar dari suatu medan dan masuk ke dalam medan psikologis berikutnya (Sukmadinata, 2007: 171).

Dari keterangan di atas dapat dipahami bahwa teori medan menganggap belajar sebagai sebuah proses pemecahan masalah. Menurut Lewin (Sanjaya, 2006: 120), beberapa hal yang berkaitan dengan proses pemecahan masalah dalam belajar adalah:

- Belajar adalah perubahan struktur kognitif. Setiap orang akan dapat memecahkan masalah jika ia bisa mengubah struktur kognitif. Permasalahan yang sering dijadikan contoh adalah sebagai berikut:



Ada sembilan buah titik. Hubungkan kesembilan buah titik tersebut dengan 4 buah tarikan garis tanpa mengangkat tangan?!

Orang yang melihat sembilan buah titik tersebut sebagai sebuah bujur sangkar akan sangat sulit memecahkan persoalan tersebut.

Agar sembilan buah titik dapat dilewati dengan 4 buah tarikan garis, maka harus mengubah struktur kognitif bahwa kesembilan buah titik itu bukan sebuah bujur sangkar.

- Pentingnya motivasi. Motivasi adalah faktor yang dapat mendorong setiap individu untuk berperilaku. Motivasi ini dapat berasal dari dalam (intern) dan dari luar (ektern).

c Teori Perkembangan Piaget



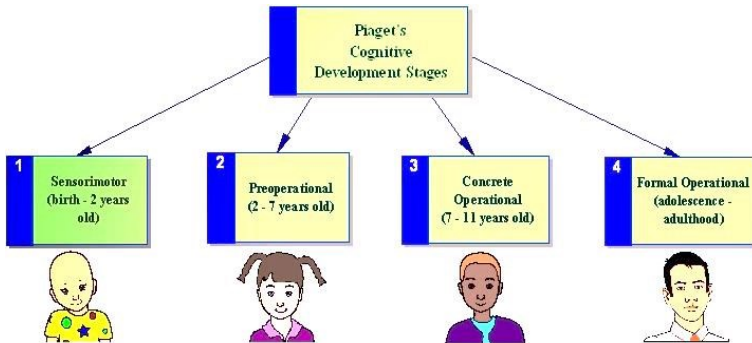
Perkembangan kognitif, seorang pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, Jean Piaget mengemukakan tahap-tahap yang harus dilalui seorang anak

dalam mencapai tingkatan perkembangan proses berpikir formal. Teori ini tidak hanya diterima secara luas dalam bidang psikologi tetapi juga sangat besar pengaruhnya di bidang pendidikan (<http://www.e-psikologi.com>). Keempat tahapan itu adalah:

- Tahap sensori-motor dari lahir hingga 2 tahun. Anak mengalami dunianya melalui gerak dan inderanya serta mempelajari permanensi obyek. Seorang anak sedikit demi sedikit mengembangkan kemampuannya untuk membedakan dirinya dengan benda lain.
- Tahap pra-operasional dari 2 hingga 7 tahun. Anak mulai memiliki kecakapan motorik. Pada masa ini anak menjadi pusat tunggal yang mencolok dari suatu obyek. Misalnya seorang anak melihat benda cair yang sama banyak tetapi yang satu berada dalam gelas panjang dan satu lagi berada di cawan datar, dia akan mengatakan bahwa air di gelas lebih banyak dari pada air di cawan datar.

- Tahap operasional konkret dari 7 hingga 11 tahun. Anak mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian konkret. Anak sudah dapat membedakan benda yang sama dalam kondisi yang berbeda.
- Tahap operasional formal setelah usia 11 tahun. Pada masa ini anak mulai memasuki dunia “kemungkinan” dari dunia yang sebenarnya anak mengalami perkembangan penalaran abstrak (<http://id.wikipedia.org>).

Tabel Gambar



Kecepatan perkembangan setiap individu melalui urutan setiap tahap tersebut berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu dari tahap tersebut. Tiap tahap ditandai dengan

munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks (Trianto, 2007b: 22).

Hal ini berarti bahwa perkembangan kognitif seseorang merupakan suatu proses genetik. Artinya, perkembangan kognitif merupakan proses yang didasarkan atas mekanisme biologis dari perkembangan sistem syaraf. Semakin bertambah umur seseorang, maka semakin kompleks susunan sel syarafnya dan semakin meningkat pula kemampuannya (Muhaimin, 2002: 199).

Berdasarkan hal tersebut, Jean Piaget berpandangan bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subyek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna; sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara, setelah itu dilupakan (Sanjaya, 2006: 122).

Kaitannya dengan proses belajar, Piaget membagi proses belajar menjadi tiga tahapan, yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi.

- Asimilasi adalah proses-proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak peserta didik.
- Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif dalam situasi yang baru.
- Equilibrasi adalah proses penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Apabila seseorang menerima informasi atau pengalaman baru, informasi tersebut dimodifikasi sesuai dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Proses ini disebut asimilasi. Sebaliknya, apabila struktur kognitif yang harus disesuaikan dengan informasi yang

diterima, maka hal ini disebut akomodasi. (Muhaimin, 2002: 199).

Uraian tersebut di atas memberi sebuah pemahaman bahwa inti dari pemikiran Piaget tentang proses belajar seseorang adalah mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya (Muhaimin, 2002: 200).

d Teori Belajar Bermakna Ausubel



Menurut David P. Ausubel, secara umum kelemahan teori belajar adalah menekankan pada belajar asosiasi atau menghafal, dimana materi asosiasi dihafal secara arbitrase. Padahal, belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna.

Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki dalam struktur kognitifnya (Muhaimin, 2002: 201).

Ausubel memisahkan antara belajar bermakna dengan belajar menghafal. Ketika seorang peserta didik melakukan belajar dengan menghafal, maka mereka akan berusaha menerima dan menguasai bahan yang diberikan oleh guru atau yang dibaca tanpa makna.

Hal ini berbeda dengan belajar bermakna, dimana dalam belajar bermakna ini terdapat dua komponen penting, yaitu bahan yang dipelajari, dan struktur kognitif yang ada pada individu. Struktur kognitif ini adalah jumlah, kualitas, kejelasan dan pengorganisasian dari pengetahuan yang sekarang dikuasai oleh individu.

Agar tercipta belajar bermakna, maka bahan yang dipelajari harus bermakna: istilah yang mempunyai makna, konsep-konsep yang bermakna, atau hubungan antara dua hal atau

lebih yang mempunyai makna. Selain itu, bahan pelajaran hendaknya dihubungkan dengan struktur kognitifnya secara substansial dan dengan beraturan. Substansial berarti bahan yang dihubungkan sejenis atau sama substansinya dengan yang ada pada struktur kognitif. Beraturan berarti mengikuti aturan yang sesuai dengan sifat bahan tersebut (Sukmadinata, 2007: 188)

Selaras dengan uraian tersebut, menurut Reilly dan Lewis, belajar memerlukan persyaratan tertentu, yaitu

- Isi pembelajaran dipilih berdasarkan potensi yang bermakna dan diatur sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik serta tingkat pengalaman masa lalu yang pernah dialaminya;
- Diciptakan situasi belajar yang lebih bermakna.

Dalam hal ini, faktor motivasi memegang peranan penting karena peserta didik tidak akan mengasimilasikan isi pembelajaran yang

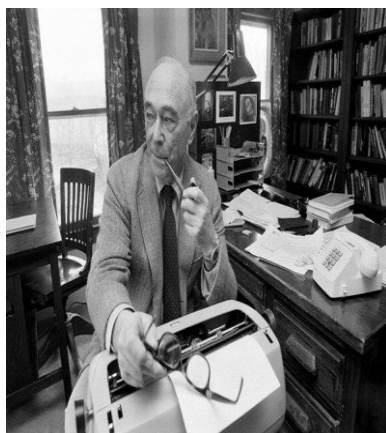
diberikan atau yang diperoleh apabila peserta didik tidak mempunyai keinginan dan pengetahuan bagaimana cara melakukan kegiatan belajar (Muhaimin, 2002: 201).

Lebih lanjut, karakteristik dari teori belajar bermakna adalah pengaturan kemajuan belajar (*advance organizers*). Pengaturan kemajuan belajar ini merupakan kerangka dalam bentuk abstrak dari apa yang harus dipelajari dan hubungannya dengan apa yang ada pada struktur kognitif yang dimiliki peserta didik. Apabila dirancang dengan baik, *advance organizers* akan mempermudah peserta didik mempelajari isi pembelajaran karena kegiatannya sudah diarahkan.

Hubungan dengan apa yang telah dipelajari dan adanya abstrak atau ringkasan mengenai apa yang dipelajari menyebabkan isi pembelajaran yang baru bukan dipelajari secara hafalan, melainkan sebagai kelanjutan yang merupakan kesatuan (Muhaimin, 2002: 202).

Singkatnya, inti dari teori David P. Ausubel tentang belajar adalah belajar bermakna, yaitu suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Trianto, 2007: 25).

e Teori Penemuan Bruner



Salah satu teori belajar kognitif yang sangat berpengaruh adalah teori Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri

untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Trianto, 2007: 26)

Menurut Bruner, belajar akan lebih bermakna bagi peserta didik jika mereka memusatkan perhatiannya untuk memahami struktur materi yang dipelajari. Untuk memperoleh struktur informasi, peserta didik harus aktif di mana mereka harus mengidentifikasi sendiri prinsip-prinsip kunci dari pada hanya sekedar menerima penjelasan dari guru. Oleh karena itu guru harus memunculkan masalah yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan penemuan (Trianto, 2007b: 33).

Selain ide tentang belajar penemuan (discovery learning), Bruner juga berbicara tentang adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Bruner menyatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi

melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan.

- Tahap enaktif, dimana individu melakukan aktifitas dalam memahami lingkungannya.
- Tahap ekonit, dimana individu melihat dunia melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal.
- Tahap simbolik, dimana individu mempunyai gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika berpikirnya. Komunikasi dalam hal ini dilakukan dengan pertolongan sistem simbol (Muhaimin, 2002: 200).

Lebih lanjut, Bruner juga menyatakan bahwa pembelajaran sesuatu tidak perlu menunggu sampai seseorang mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Apabila bahan pembelajaran yang diberikan diatur dengan baik, seseorang dapat belajar meskipun umurnya belum memadai.

Seseorang dapat belajar apapun asalkan materi pembelajaran disusun berdasarkan urutan

isi dimulai dari yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya. Artinya, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara menata strategi pembelajarannya sesuai dengan isi bahan yang akan dipelajari dan tingkat perkembangannya (Muhaimin, 2002: 201).

f Teori Kognitif Bandura



Albert Bandura mengatakan bahwa belajar itu lebih dari sekedar perubahan perilaku. Belajar adalah pencapaian pengetahuan dan perilaku yang didasari oleh pengetahuannya tersebut (teori kognitif sosial). Prinsip belajar menurut Bandura adalah usaha menjelaskan belajar dalam situasi alami.

Hal ini berbeda dengan situasi di laboratorium atau pada lingkungan sosial yang banyak memerlukan pengamatan tentang pola perilaku beserta konsekuensinya pada situasi alami (Djaali, 2007: 93).

Menurut Bandura, sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Melalui jalan pengulangan ini akan memberi kesempatan kepada orang tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2007b: 31).

Bandura juga menyatakan bahwa perilaku seseorang dan lingkungan itu dapat dimodifikasi. Buku tidak berpengaruh pada seseorang, kecuali ada orang yang menulisnya dan orang yang memilih untuk membaca.

Oleh karena itu, hadiah atau hukuman tidak akan banyak bermakna, kecuali diikuti oleh lahirnya perilaku yang diharapkan. Diperolehnya perilaku yang kompleks bukan hanya disebabkan oleh hubungan dua arah antara pribadi dan lingkungan, melainkan hubungan tiga arah antara perilaku - lingkungan - peristiwa batiniah (reciprocal determinism/ determinasi timbal balik). Contoh: seorang yang telah berlatih, akan timbul perasaan percaya diri. Perilakunya menimbulkan reaksi baru, yang pada akhirnya reaksi ini mempengaruhi kepercayaan dirinya yang kemudian menimbulkan perilaku berikutnya dan dapat melukiskan perilaku yang baru itu, meskipun dia tidak melakukannya (Djaali, 2007: 94).

C. Teori Belajar Konstruktivisme

1 Pengertian belajar konstruktivisme

Asal kata konstruktivisme adalah “*to construct*” yang artinya membangun atau

menyusun. suatu teori belajar yang menenankan bahwa para siswa sebagai pebelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membengun pengetahuan secara individual.

Menurut Von Glasersfeld (dalam Anggriamurti, 2009) bahwa konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (*bentukan*) kita sendiri. Pengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang sewaktu berinteraksi dengan lingkungannya.

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan aliran behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus respon, konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan

pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya

Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba - tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta - fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Thobroni & Mustofa, 2013: 107 - 108).

Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Konstruktivisme melandasi pemikirannya

bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang given dari alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri.

Setiap kita akan menciptakan hukum dan model mental kita sendiri, yang kita pergunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman. Belajar, dengan demikian semata - mata sebagai suatu proses pengaturan model mental seseorang untuk mengakomodasi pengalaman - pengalaman baru (Suyono & Hariyanto, 2014: 105).

Sedangkan, belajar dalam pandangan konstruktivisme betul - betul menjadi usaha individu dalam mengkonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari. Konstruktivisme merupakan jalur alami perkembangan kognitif. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa siswa datang ke ruang kelas dengan membawa ide - ide, keyakinan, dan pandangan yang perlu diubah atau dimodifikasi oleh seorang guru yang memfasilitasi perubahan ini, dengan merancang

tugas dan pertanyaan yang menantang seperti membuat dilema untuk diselesaikan oleh peserta didik (Yaumi & Hum, 2013: 42).

Dari keterangan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teori konstruktivisme memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni & Mustofa, 2013: 107 - 108).

Driver and Bell dalam Hamzah (2008) mengemukakan karakteristik pembelajaran konstruktivisme sebagai berikut (Suyono & Hariyanto, 2014: 106):

- Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan,
- Belajar harus mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa,
- Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar, melainkan dikonstruksi secara personal,
- Pembelajaran bukanlah suatu bentuk transmisi pengetahuan, melainkan

bagaimana melibatkan pengaturan situasi lingkungan belajar,

- Kurikulum bukanlah sekadar hal yang dipelajari, melainkan juga menggunakan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

Ada sejumlah prinsip - prinsip pemandu dalam konstruktivisme (Suyono & Hariyanto, 2014: 107).

- Belajar merupakan pencarian makna. Oleh sebab itu pembelajaran harus dimulai dengan isu - isu yang mengakomodasi siswa untuk secara aktif mengkonstruksi makna.
- Pemaknaan memerlukan pemahaman bahwa keseluruhan (wholes) itu sama pentingnya seperti bagian - bagiannya. Sedangkan bagian - bagian harus dipahami dalam konteks keseluruhan.

Karenanya, proses pembelajaran berfokus terutama pada konsep - konsep primer dan bukan kepada fakta - fakta yang terpisah. Supaya dapat mengajar dengan baik, guru harus

memahami model - model mental yang dipergunakan siswa terkait bagaimana cara pandang mereka tentang dunia serta asumsi - asumsi yang disusun yang menunjang model mental tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah bagaimana setiap individu mengkonstruksi makna, tidak sekadar mengingat jawaban apa yang benar dan menolak makna milik orang lain.

Karena pendidikan pada fitrahnya memang antardisiplin, satu - satunya cara yang meyakinkan untuk mengukur hasil pembelajaran adalah melakukan penilaian terhadap bagian - bagian dari proses pembelajaran, menjamin bahwa setiap siswa akan memperoleh informasi tentang kualitas pembelajarannya.

2 Teori belajar konstruktivisme dalam pandangan para tokoh

Adapun tokoh-tokoh yang menganut teori konstruktivisme adalah sebagai berikut :

a Jean Piaget



Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme ada pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan (praktek). Peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator atau mediator.

Unsur - unsur teori konstruktivisme :

- *Skemata* adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam beradaptasi dengan lingkungan dan berinteraksi dengan lingkungan.

- *Asimilasi* adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi atau pengalaman lamanya dengan pengetahuan atau pengalaman yang ia dapatkan sehingga membentuk pengetahuan yang baru.
- *Akomodasi* adalah proses pembentukan skema dari pengetahuan yang ia baru dapatkan.
- *Ekuilibrisasi* adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi.
- *Diskuilibrisasi* adalah ketidakseimbangan antara asimilasi dan akomodasi.

b Vygotsky



Dalam teorinya vygotsky menyatakan bahwa siswa dalam mengkonstruksi suatu konsep, perlu memperhatikan lingkungan sosial.

Anak dalam teori konstruktivisme, Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Bahkan, perkembangan kognitif anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan, perkembangan kognitif itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidak-seimbangan dan keadaan keseimbangan (Poedjiadi, 1999: 61).

Ada dua konsep penting dalam teori Vygotsky (Slavin, 1997), yaitu *Zone of Proximal Development (ZPD)* dan *scaffolding*

- *Zone of Proximal Development (ZPD)* merupakan jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang

didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu.

- *Scaffolding* merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah mereka dapat melakukannya (Slavin, 1997).

Dalam pembelajaran, Cobb, Yackel (1992) menyebutnya dengan konstruktivisme sosio (*socio-constructivism*), siswa berinteraksi dengan guru, dengan siswa lainnya dan berdasarkan pada pengalaman informal siswa mengembangkan strategi untuk merespon masalah yang diberikan.

c Von Glasersfeld



Meneurut Von Glasersfeld (Doolittle Camp, 1999: 5) tiga keyakinan (*tenet*) sebagai epistemologi konstruktivisme.

- *Knowledge is not passively accumulated, but rather, is the result of active cognizing by the individual;* Pengetahuan tidak dihimpun secara pasif, tetapi dihasilkan melalui kognisi aktif individu.
- *Cognition is an adaptive process that functions to make an individual's behavior more viable given a particular environment;* Kognisi merupakan proses adaptif yang berfungsi membuat perilaku individu lebih sesuai pada suatu lingkungan tertentu yang diberikan.

- *Cognition organizes and makes sense of one's experience, and is not a process to render an accurate representation of reality;* Mengorganisasi kognisi dapat membuat pengertian dari pengalaman seseorang, dan bukan suatu proses untuk menghasilkan representasi akurat dari kenyataan.

Doolittle dan Camp (1999: 5) mengacu pada pendapat Dewey, Garisson, Larochelle, Bednarz dan Garisson, Gergen, dan Maturana dan Varella, menambah sebuah keyakinan (*tenet*) pada epistemologi konstruktivisme yang dikemukakan oleh von Glasersfeld sebagai berikut: *Knowing has roots both in biological/neurological construction, and in social, cultural, and language-based interactions;* Pengetahuan berakar dalam konstruksi biologis/neurologis dan dalam interaksi sosial, budaya, dan bahasa.

D. Teori belajar humanisme

1 Pengertian teori belajar humanisme

Teori belajar *humanism* adalah pengalaman terapeutiknya yang banyak dipengaruhi oleh teori kebutuhan *needs*. Menurut teori kebutuhan, di dalam diri tiap individu terdapat sejumlah kebutuhan yang tersusun secara berjenjang, mulai dari kebutuhan yang paling rendah dan mendasar *physiological needs* sampai pada jenjang paling tinggi *self actualization*.

Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri, artinya bahwa tujuan belajar itu adalah memanusiakan manusia dimana belajar dianggap berhasil jika siswa atau pelajar memahami pelajaran yang dipelajari. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal.

Teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai (Uno, 2006: 13).

Setiap individu mempunyai keinginan untuk mengaktualisasi diri, yang disebut dorongan untuk menjadi dirinya sendiri *to becoming a person*.

Pada teori belajar humanistik, belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

2 Teori belajar konstruktivisme dalam pandangan para tokoh

a Abraham Maslow



Teori Maslow didasarkan pada asumsi bahwa di dalam diri individu ada dua hal: 1) Suatu usaha yang positif untuk berkembang. 2) Kekuatan untuk melawan atau menolak perkembangan itu.

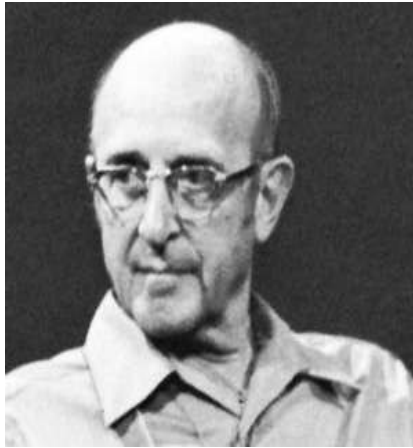
Pada diri masing-masing orang mempunyai berbagai perasaan takut seperti rasa takut untuk berusaha atau berkembang, takut mengambil kesempatan, takut membahayakan apa yang sudah ia miliki dan sebagainya, tetapi di sisi lain seseorang juga memiliki dorongan

untuk lebih maju ke arah keutuhan, keunikan diri, ke arah berfungsinya semua kemampuan, ke arah kepercayaan diri menghadapi dunia luar dan pada saat itu juga ia dapat menerima diri sendiri (*self*).

Bila seseorang telah dapat memenuhi kebutuhan pertama, seperti kebutuhan fisiologis, barulah ia dapat menginginkan kebutuhan yang terletak di atasnya, ialah kebutuhan mendapatkan rasa aman dan seterusnya.

Maslow mengemukakan bahwa individu berperilaku dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat hirarkis. Hierarki kebutuhan manusia menurut Maslow ini mempunyai implikasi yang penting yang harus diperhatikan oleh guru pada waktu ia mengajar anak-anak. Ia mengatakan bahwa perhatian dan motivasi belajar ini mungkin berkembang kalau kebutuhan dasar si siswa belum terpenuhi .

b Carl Ransom Rogers



Humanistik merupakan salah satu aliran dalam psikologi yang muncul pada tahun 1950-an dengan akar pemikiran dari kalangan eksistensialisme yang berkembang pada abad pertengahan. Humanistik berkembang menjadi a third force atau a third power atas reaksi terhadap dua aliran psikologi sebelumnya yaitu behaviorisme dan psikoanalisme/ psikoanalisa, dan salah satu tokoh aliran teori humanistic adalah Carl R.Rogers dengan teori humanistik "belajar berpengalaman" (Hakim, 2012 : 89)

Menurut Rogers dalam Anisah dan Syamsu (2011: 96) ada tiga unsur penting dalam belajar :

- Peserta belajar hendaknya dihadapkan pada masalah nyata yang ingin dicari penyelesaiannya.
- Apabila kesadaran akan masalah telah terbentuk, maka terbentuk pulalah sikap terhadap masalah tersebut. Pada tahap ini, sikap terbentuk melalui proses kenyataan-penerimaan-pengertian-empatik.
- Adanya sumber belajar, baik manusia maupun bahan tertulis atau cetak. Keberhasilan belajar yang dikemukakan oleh Rogers terletak pada sumbangannya (peserta didik) terhadap kesadaran akan kemampuan diri sendiri karena pada dasarnya manusia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

Menurut Jarvis dalam Anisah dan Syamsu (2011: 99) belajar yang dikembangkan oleh Rogers mengandung ciri-ciri sebagai berikut:

- Manusia memiliki potensi alamiah untuk belajar
- Kegiatan belajar terjadi ketika peserta menyadari relevansi pelajaran tersebut bagi dirinya.
- Kegiatan belajar melibatkan perubahan dalam organisasi dan persepsi diri.
- Kegiatan belajar terjadi ketika peserta tidak merasa takut.
- Kebanyakan pelajaran penting diperoleh dengan cara melakukan.
- Kegiatan belajar lebih mudah apabila peserta belajar berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.

Rasa bebas, sifat kreatif, dan percaya diri memudahkan berlangsungnya proses belajar apabila peserta belajar berani mengkritik dan menilai diri sendiri. Gagasan Rogers mengenai prinsip-prinsip belajar meliputi (Syifa'a, 2008: 101-103):

- Hasrat untuk belajar Menurut Rogers manusia itu mempunyai hasrat alami untuk

belajar. Hal ini dikarenakan manusia memiliki naluri rasa ingin tahu yang tinggi.

- Belajar yang berarti Prinsip kedua ini adalah belajar yang berarti, yang mempunyai makna. Dengan belajar yang berarti maka siswa tidak akan merasa rugi jika belajar sesuatu.
- Belajar tanpa ancaman Belajar tanpa ancaman akan memberi kesempatan anak mengeksplor imajinasi siswa sehingga dapat membuat siswa mampu berfikir kreatif.
- Belajar atas inisiatif sendiri Bagi para humanistik, belajar itu paling bermakna manakala hal itu dilakukan atas inisiatif sendiri dan apabila melibatkan perasaan dan pikiran si pelajar. Mampu memilih arah belajarnya sendiri sangatlah memberikan motivasi dan mengulurkan kesempatan kepada siswa untuk belajar.
- Belajar dan perubahan Prinsip terakhir yang dikemukakan oleh Rogers ialah bahwa belajar yang paling bermanfaat itu ialah belajar tentang proses belajar. Karena dalam proses

belajar akan terjadi interaksi yang berhubungan dengan sikap, tindakan dan yang pastinya akan membawa perubahan sikap kearah yang lebih baik.

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Teori Belajar Carl R. Rogers suatu teori yang tertuju pada masalah bagaimana tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri.



A. Kreativitas Belajar Siwa

Ada beberapa definisi yang digunakan dalam membatasi maksud yang terkandung dalam pengertian “kreativitas”. Tidak dapat dipungkiri bahwa pengertian ini telah menyebar luas dan telah banyak digunakan melalui individu-individu yang memiliki keahlian yang berbeda, peradaban yang variatif, yang secara otomatis hal ini menyebabkan munculnya sejumlah definisi yang berbeda pula.

Kata “kreatif” berasal dari bahasa latin “*crate*” yang berarti menyebabkan tumbuh: Menghasilkan, menciptakan dan mengeluarkan. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu gagasan-gagasan yang baru dan berguna. Hasan Galunggung memaknai “*kreativitas*” sebagai kesanggupan mencipta atau daya cipta. Dari arti terminologi tersebut, “kreativitas” berarti potensi diri dalam membuat sesuatu atau mendorong agar sesuatu menjadi ada. (A. Khudhori Soleh, 2003: 186).

Menurut pendapat Munandar, kreativitas memiliki beberapa pengertian dasar sebagai berikut:

- a. Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- b. Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Jadi, individu tidak terpadu pada satu jawaban. individu memiliki kebebasan berfikir untuk menyatakan gagasan dan pendapat seluas-luasnya tanpa terikat pada aturan-aturan yang kaku.
- c. Secara operasional, kreativitas mengandung pengertian sebagai kemampuan mental yang bersifat lancar *fluency*, luwes *flexible*, asli *orisinil* dan adanya elaborasi.
- d. Kreativitas merupakan proses Jadi kreativitas merupakan suatu cara melakukan sesuatu dengan berbeda, unik, lebih baik, baru dan bermanfaat (Agoes Dariyo, 2003: 65).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru. Adapun orang yang melakukan kemampuan tersebut dikatakan orang kreatif.

Sedangkan menurut Rogers menekankan bahwa sumber-sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, *stimulus* dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme (Utami Munandar, 2002: 24).

Konsep kreativitas dimaknai adanya unsur kebaharuan. Hasil kreativitas berujud cara-cara berfikir atau melakukan sesuatu yang bersifat baru, orisinil, bebas dan imajinatif. Dengan perkataan lain, kreativitas adalah berfikir atau pemecahan masalah yang bersifat asli dan imajinatif.

Untuk dapat melahirkan kreativitas, seseorang harus dapat memanfaatkan kedua sifat

otak kiri dan kanan. Otak kiri yang bersifat logika, berurutan, lisan, pertambahan dan dominan. Sedangkan otak kanan bersifat emosi, lompatan, visual, menyeluruh dan tersembunyi.

Akhir-akhir ini, istilah otak kanan telah digunakan sebagai cara populer untuk menyatakan kreatif, artistik dan rapi. Kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara kedua otak tersebut.

Jadi, dari pengertian-pengertian tersebut di atas dapat diambil standar kreativitas adalah unik, berbeda, hal baru dan lebih baik serta bermanfaat. Orang yang kreatif membawa makna dan tujuan baru, menyelesaikan masalah dan memberikan nilai tambah atau keindahan.

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar seperti ini sarat dengan aktivitas,

kegiatan, efektivitas dan membuat pembelajar senang (Abu Ahmadi & Supriyono, 1991: 121)

Jadi kreativitas belajar merupakan proses berfikir di mana siswa berusaha menemukan hubungan-hubungan baru untuk mendapat jawaban, metode baru dan cara-cara baru untuk memecahkan suatu masalah dari hasil-hasil belajar yang mereka lakukan.

Dalam proses pembelajaran *Edutainment*, belajar harus dapat mendorong, menumbuhkan serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, maka diperlukan dukungan dari guru yang kreatif pula, karena dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, kreatif dan nyaman serta menyenangkan pada diri siswa sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru.

B. Ciri-Ciri Kreativitas

Sebagian besar peneliti menunjukkan empat ciri khas orang kreatif yaitu:

- Keberanian: Orang kreatif berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan. Mereka penasaran ingin mengetahui apa yang akan terjadi.
- Ekspresif: Orang kreatif tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaannya. Mereka mau menjadi dirinya sendiri.
- Humor: Berkaitan erat dengan kreativitas. Jika kita menggabungkan hal-hal sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tak terduga dan tidak lazim, berarti kita bermain-main dalam humor. Menggabungkan berbagai hal dengan cara yang baru dan bermanfaat akan menghasilkan kreativitas.
- Intuisi: Orang kreatif menerima intuisi sebagai aspek wajar dalam kepribadian. Mereka paham bahwa intuisi berasal dari sifat otak kanan, yang memiliki pola komunikasi berbeda dengan belahan otak kiri.

Ciri psikologis yang pada umumnya dimiliki orang kreatif, yang diidentifikasi David N. Perkins sebagai berikut:

- Dorongan untuk menemukan keteraturan dalam keadaan kacau balau
- Minat menemukan masalah yang tidak umum, juga penyelesaiannya.
- Kemampuan penyeimbangan kreasi, gagasan dengan penyajian dan penilaian.
- Hasrat untuk melenyapkan berbagai hal yang membatasi kemampuan mereka.
- Terminologi oleh masalah/tugas itu sendiri, bukannya oleh keuntungan lain, seperti uang, jabatan/popularitas (Joyce Wycoff, 2003: 49-51).

Secara alamiah, setiap anak didik atau siswa itu kreatif, tidak konvensional serta mempunyai potensi untuk kreatif dengan melatih diri untuk berfikir kreatif. Oleh karena itu guru harus bisa menumbuhkan kreativitas siswa dengan mendesain pelajaran yang menantang,

merangsang daya pikir siswa untuk menentukan dan memudahkan atau mencari jawaban sendiri.

Adapun mengenai ciri utama yang harus dimiliki orang yang inovatif dan yang berbeda dari orang biasanya yaitu:

- Kemampuan untuk mencipta dan membuat solusi yang sesuai dengan pemikirannya yang terbuka.
- Memiliki kemandirian yang sangat tinggi, dan percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Demikian pula, dengan kekuatan pemikiran yang diyakininya.
- Selalu berusaha dan konsisten dengan pemikiran yang baru yang diyakininya. Hal itu akan memberikan andil yang besar dan bermanfaat bagi kemanusiaan.
- Kekuatan indera ke-5 dan kecepatan merespon sesuatu disertai dengan kerja yang sungguh-sungguh untuk menetapkan apa yang diinspirasi oleh indera ini.
- Kemampuan untuk menjaga kerahasiaan inovasi tersebut hingga selesai penetapan

kebenarannya, dan pelaksanaannya demi menjaga hak-hak kreativitas, inovasi, dan penjaagaan kepemilikan intelektual.

Ciri-ciri ini dapat ditemukan dalam diri orang yang inovatif sekaligus kreatif. Orang seperti ini dapat mendatangkan pemikiran yang baru, baik berupa praktek, sastra/ keilmuan serta memberikan manfaat bagi manusia.

Banyak pemikiran baru yang hadir dari pengalaman harian. Setiap siswa atau anak didik bisa memiliki pemikiran baru yang bermanfaat. Hal ini tercapai karena ia menggunakan pemikiran yang baik. Pada saat itulah ia disebut orang yang *kreatif* dan *inovatif*. (Amal Abdussalam K, 2005: 57).

Jadi orang yang kreatif akan dapat menemukan sesuatu yang baru, yang berbeda dari yang lainnya dan mampu memecahkan masalah dengan solusi yang tepat, serta kreatif dalam berfikir.

C. Tahapan-Tahapan (fase) Kreativitas

Secara lebih sistematis, David Campbell mengungkapkan bahwa tahap-tahap kreativitas meliputi lima tahap yang dilalui oleh proses kreativitas, antara lain:

a. Tahap Persiapan *preparation*

Pada periode ini individu meletakkan dasar pemikiran, menyatakan masalah dan mengumpulkan materi-materi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. Individu juga mempelajari mengenai latar belakang masalah serta seluk beluknya.

b. Tahap *concentration*

Pada tahap konsentrasi ini, perhatian individu tercurah dan pikiran individu terpusat pada hal-hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu untuk menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal *trial and error*.

c. Tahap *incubation*

Pada tahap inkubasi ini, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari

masalah yang dihadapi atau tidak memikirkan secara sadar, tetapi menyimpannya dalam alam pra sadar. Artinya individu mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran terhadap masalah yang dihadapi, namun untuk sementara waktu.

d. Tahap *illumination*

Pada tahap penerangan, hasil kreativitas baru muncul pada periode ini, individu mengalami *insight*, untuk pemecahan masalah muncul secara tiba-tiba dan diikuti perasaan senang.

e. Tahap *verification/production*.

Pada tahap verifikasi atau pembuktian individu mengekspresikan ide-idenya dalam bentuk nyata. Dalam menentukan apakah penyelesaian masalah nampak dalam fakta-fakta yang benar, individu mengevaluasi hasil penyelesaian masalah. Pada periode ini diperlukan pola berfikir kritis. (H. Fuad Nashori & Rachmy Diana 2002: 52).

D. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Berfikir kreatif tumbuh bisa subur bila didukung oleh faktor personal dan situasional, di antaranya adalah:

a. Kemampuan kognitif

Kognitif merupakan kemampuan otak untuk berfikir logis, termasuk juga kemampuan di atas rata-rata dan fleksibilitas kognitif. Potensi otak bisa sangat besar. Kemampuan kognitif dapat kita penuhi dengan cara mengoptimalkan potensi otak.

b. Sikap terbuka

Orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimulus internal dan eksternal. Ini adalah komitmen pribadi yang sangat penting. Saat kita dapat kita manfaatkan untuk menjadi kreatif.

c. Sifat yang bebas, otonomi dan percaya pada diri sendiri

Orang yang tidak senang digiring, ingin menampilkan diri semampunya dan semaunya, ia tidak terikat dengan konvensi dan aturan sosial. Mereka percaya diri dan yakin bahwa mereka dapat melakukan hal-hal secara kreatif (Agus Nggermanto, 2001:72).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, menurut Utami Munandar, terdiri dari kognitif dan kepribadian. Sedangkan kemampuan berfikir terdiri dari kecerdasan *intelegensi* dan pemer kaya bahan berfikir berupa pengalaman dan keterampilan. Faktor-faktor kepribadian terdiri atas rasa ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan agresif, serta tipe kepribadian.

Menurut Rogers, faktor yang mendukung berkembangnya kreativitas adalah keterbukaan individu terhadap pengalaman sekitarnya. Kemampuan untuk mengevaluasi hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk menggunakan elemen dan konsep yang ada.

Adapun mengenai faktor internal individu, Rogers mengatakan bahwa kondisi internal yang memungkinkan timbulnya proses kreatif adalah:

- Keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan memiliki sikap terbuka maka banyak informasi dan kesempatan yang dari luar maupun dari dalam. Kemampuan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha mempertahankan diri (*defense*), tanpa kekakuan pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi dan hipotesis. Dengan demikian individu yang kreatif adalah individu yang menerima perbedaan.
- Evaluasi eksternal, yaitu pada dasarnya penilaian terhadap produk karya seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik/pujian orang lain. Walaupun

demikian individu tidak tertutup dari masukan dan kritikan dari orang lain.

- Kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk dan konsep-konsep, yaitu kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, seperti: kegiatan melukis dapat menumbuhkan kreativitas (H. Fuad Nashori & Rachmy Diana Mucharam, 2002: 55-56).



A Inovasi Pembelajaran

1 Pengertian Inovasi

Berbicara tentang Inovasi pembelajaran, ada dua istilah yang mengitarinya, *invention* dan *discovery*. *Invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru dari hasil kreasi manusia. Sedangkan *discovery* adalah penemuan sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Istilah inovasi memang selalu diartikan secara berbeda-beda oleh beberapa ahli. Menurut Suryani (2008:304), Inovasi dalam konsep yang luas sebenarnya tidak hanya terbatas pada produk. Inovasi dapat berupa ide, cara-cara ataupun obyek yang dipersepsikan oleh seseorang sebagai sesuatu yang baru.

Kata inovasi dapat diartikan sebagai “proses” atau “hasil” pengembangan dan atau pemanfaatan atau mobilisasi pengetahuan,

keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk, proses yang dapat memberikan nilai yang lebih berarti.

Kata “inovatif” mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan. Oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi anak didik atau siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa. (Darmadi, 2017)

Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari

model pembelajaran yang menyenangkan. “*Learning is fun*” merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. (Happyanto, 2013)

Metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang. Syah dan Kariadinata berpendapat bahwa Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan apabila dilakukan dengan mengelola media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga, terjadi proses dalam membangun rasa percaya diri pada siswa.

Pembelajaran yang inovatif diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah. Siswa yang seperti ini mampu menggunakan penalaran yang jernih dalam proses memahami sesuatu dan mudah dalam mengambil pilihan serta membuat keputusan. Hal itu dimungkinkan karena

pemahaman yang terkait dengan persoalan yang dihadapinya.

Kemampuan dalam mengidentifikasi dan menemukan pertanyaan tepat yang dapat mengarah kepada pemecahan masalah secara lebih baik.

Informasi yang diperolehnya akan dikembangkan dan dianalisis sehingga akan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan baik. Siswa dengan karakteristik semacam ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim yang beraneka ragam, untuk memainkan fleksibilitas dan kemampuan berdiskusi dalam mencapai tujuan bersama.

2 Ciri - ciri dalam pembelajaran inovatif

Menurut para ahli menyebutkan suatu model mengajar dianggap baik apabila memiliki ciri - ciri sebagai berikut :

Memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa Hasil belajar yang

ditetapkan secara khusus yaitu : perubahan perilaku positif siswa, Penetapan lingkungan belajar secara khusus dan kondusif, Ukuran keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran sehingga bisa menetapkan kriteria keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Interaksi dengan lingkungan agar mendorong siswa lebih aktif dalam lingkungannya. (Wahyuari, 2012)

B Konsep Dasar Pembelajaran Inovatif

Perubahan pada tahap awal para guru memiliki motivasi dan sikap ingin berubah untuk mendapatkan sesuatu yang baru, karena inti dari pengertian inovasi itu sendiri adalah guru harus memiliki sikap kreatif. (Hamalik, Oemar, 2004)

Kreatif dalam artian merespon berbagai perubahan yang ada, karena setiap adanya perubahan akan selalu diiringi oleh berbagai cara untuk melaksanakannya proses belajar mengajar. Menanggapi perubahan yang terjadi disebabkan oleh adanya kesadaran seseorang

terhadap kekurangan cara yang dimilikinya seperti dalam kegiatan belajar mengajar, mulai dari penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pemilihan pendekatan, media, metode, dan sistem penilaian. bahwa inovasi yang dilakukan oleh seorang guru lebih ditekankan pada kegiatan mengajar, karena ia disertai tugas dan wewenang mengelola kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini kegiatan guru lebih dari pekerjaan seorang profesional umumnya, karena ia dituntut bukan hanya ahli pada bidangnya tetapi juga harus mampu mengelola pembelajaran dalam lingkungan proses belajar mengajar.

1 Teori yang mendasari pembelajaran Inovatif

Ada beberapa teori dalam pembelajaran inovatif diantaranya :

- a Teori Kognitif Teori yang mengandalkan pikiran dan konsep dasar yang dimiliki oleh peserta didik, namun dalam proses

pembelajaran mampu mengelaborasi dalam mengembangkan konsep yang diberikan pada peserta didik dan memecahkan masalah yang ada dikelas.

- b Teori humanistik Teori yang mengandalkan komunikasi dengan individu lainnya, karena manusia akan membutuhkan 4 fase dalam belajar yaitu : perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi
- c Teori gestalt Teori yang memandang dalam proses belajar mengajar yang merupakan fasilitas dari potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam belajar, sehingga munculnya motivasi yang berupa pengalaman pada diri anak itu sendiri. (Ismail, 2003)

2 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Inovatif

Adapun keunggulan dan kekurangan pembelajaran inovatif sebagai berikut:

- a Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. Pembelajaran inovatif melatih

- siswa untuk berpikir kreatif sehingga siswa mampu memunculkan ide-ide baru yang positif. Di dalam pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya, sehingga bisa menemukan hal-hal baru di era globalisasi ini.
- b Menuntut kreatifitas guru dalam mengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk tidak monoton, maksudnya guru harus memunculkan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Kreatifitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak membosankan.
 - c Hubungan antara siswa dan guru menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Guru dan siswa bersama-sama membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa terwujud.
 - d Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Pembelajaran inovatif

- akan membuat siswa berfikir kritis dalam menghadapi masalah.
- e Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. Dunia pendidikan akan lebih berwarna, tidak monoton dan akan terus berkembang menjadi semakin baik. Hal ini akan mempengaruhi dunia kerja yang nantinya akan dijalani setiap orang.
 - f Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar Siswa harus bisa menempatkan diri dengan baik, siswa tidak boleh hanya diam tapi harus berusaha memotivasi dirinya sendiri agar berkembang.

Pembelajaran inovatif membangkitkan semangat siswa untuk menjadi yang terbaik. (P2LPTK-Ditijen-Dikti Depdikbud, 1998)
Kelemahan pembelajaran inovatif sebagai berikut:

- a Siswa yang kurang aktif dalam proses belajar akan semakin tertinggal

- b Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.
- c Kurangnya kreatifitas guru Masih banyaknya rasio guru yang mengajar dengan cara lama atau monoton sehingga menimbulkan suasana kelas yang membosankan.

Hal ini membuat siswa jenuh dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan. Padahal dalam proses pembelajaran kreatifitas guru sangat dibutuhkan. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar. (Trianto, 2007)



A. Edutainment

Sebagaimana telah dijelaskan Sutrisno dalam bukunya “Revolusi Pendidikan di Indonesia” bahwa Edutainment berasal dari kata “*education*” (Pendidikan) dan “*entertainment*” (Hiburan). Jadi, edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang, dan mereka menikmatinya (Sutrisno, 2005: 31).

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis. Pilihan model pembelajaran edutainment ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan *fun* dan bebas dari tekanan (*revolutional learning*) Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

Mayke dalam bukunya “Bermain dan permainan”, sebagaimana dikutip oleh Anggaini Sudono, menyatakan bahwa belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan (Anggaini Sudono, 2003: 3).

Pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak, untuk itu pentingnya penerapan bermain dalam belajar, supaya proses belajar mengajar tidak terasa jenuh dan membosankan tetapi menjadi suasana belajar yang *fun, enjoy* dan menyenangkan.

Sebagaimana penjelasan Frobel yang lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta pengetahuan mereka (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 1-2).

Plato, Aristoteles dan Frobel, menganggap bermain sebagai kegiatan praktis. Artinya,

bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu anak. Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga mempunyai fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, dan lain-lain. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 20).

Jadi bermain sangat penting dan berpengaruh besar terhadap perkembangan psikologi anak. Karena dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman.

Bermain merupakan salah satu ciri pendidikan usia dini yang paling tepat. Pelatihan, pembelajaran, pembiasaan, dan pendidikan aspek apapun, hendaknya dilingkupi dengan keaktifan bermain. Hal itu akan mengasah kecerdasan otak, kecerdasan emosi dan keterampilan fisik, yang dilakukan dengan ceria, bebas, dan tanpa beban.

Tiada waktu yang paling menyenangkan pada usia dini, kecuali ketika anak-anak tersebut sedang bermain. Kak Seto Mulyadi dalam bukunya “Bermain itu penting”, menyebutkan bahwa bermain tidak bertentangan dengan kegiatan belajar. Justru bermain adalah sesuai dengan tahap perkembangan anak, sangat membantu proses belajar mengajar.

Kegiatan bermain adalah kegiatan apa saja dalam suasana menyenangkan, merupakan kata kunci dalam setiap kegiatan bagi anak. Tanpa suasana yang menyenangkan, kegiatan itu bagi anak tidak berarti apa-apa, waktu mungkin berbiaya mahal. Oleh karena itu, orang tua dan

pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar, pelatihan dan pembiasaan hendaknya dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, tidak membebani, tidak memaksa spontan, tanpa paksaan, sesuai dengan gerak hati anak, dan mendatangi secara bervariasi. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, kalau kita ingin mendidik, melatih, dan membiasakan anak-anak dengan kemampuan dan keterampilan tertentu, masuklah melalui media bermain.

Fungsi bermain pada usia dini cukup banyak antara lain adalah merangsang perkembangan motorik anak, merangsang perkembangan bahasa anak, merangsang perkembangan hubungan sosial anak, mengembangkan kecerdasan emosi anak, mengembangkan kecerdasan nalar/pikir anak, dan mengembangkan keterampilan fisik dalam arti tangan anak-anak.

Dengan fungsi yang sedemikian penting bagi proses pendidikan anak, maka semua ahli pendidikan pra sekolah, sangat menganjurkan

agar pendekatan pembelajaran, pelatihan dan pembiasaan, dilaksanakan dengan “bermain yang menyenangkan”.

Dunia anak adalah dunia bermain. Tentu saja dengan bermain itu anak-anak belajar berbagai macam hal. Dengan bermain, berbagai kemampuan dasar anak dikembangkan, seperti :

- Keterampilan motorik dikembangkan melalui permainan: berjalan, berlari, melompat, meniti, melempar, menangkap, berdiri satu kaki, berjinjit, berguling, dan sebagainya.
- Kemampuan bahasa dan daya pikir perlu dikuasai, agar anak lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain, mampu memahami hal-hal disekitarnya. Anak perlu mengerti pembicaraan orang lain dan mampu menyampaikan isi hatinya kepada orang tua.
- Kemampuan bermasyarakat sosial perlu dikuasai, agar anak mampu berdiri sendiri dan bergaul dengan orang lain. Orang tua/pendidik memberikan kebebasan untuk melakukan berbagai kegiatan, dan bersedia

menjawab pertanyaan anak-anak (The Riyanto Fice dan Martin Handoko FIC, 2004: 82-85).

Dedi Supriadi mengutip sebuah telaah yang dilakukan Broner dan Donalson. Dalam telaah itu ditemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh masa kanak-kanak yang paling awal, yang mana pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain (Dedi Supriyadi, 2003: 91). Karena bermain merupakan kebutuhan psikologis anak yang berpengaruh terhadap pertumbuhan anak, dengan bermain dapat meningkatkan perkembangan intelektual (kognitif) anak serta dapat mengembangkan dirinya, baik pada kreativitas maupun potensinya.

Permainan apapun yang dilakukan akan merupakan proses belajar. Semakin beragam gerakan yang ia tampilkan, dan segala kebisingan yang ia ciptakan menunjukkan betapa kuat keinginannya untuk belajar. Bila kita memahami kebutuhan bermain anak, tentunya kita dapat

merangsang anak sedemikian rupa agar permainan yang diminatinya menunjang keberhasilan proses belajarnya yang memang mendominasi seluruh masa perkembangannya (Imam Musbikin, 2006: 15).

Belajar sambil bermain menjadikan siswa lebih hidup, nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak didik untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan.yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung.

Pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep Paulo Freire, adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apapun namanya hanya akan mengkerdikan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat

mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif (Ahmad Sapari, 2003: 3).

Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak, maka pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan/kejenuhan.

Dalam konsep pembelajaran edutainment, roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta ada pada bagaimana hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan didaktik metodik yang bernuansa “Redagogis”. Artinya, “interaksi antara guru dan murid tidak dijalin dengan komunikasi yang kaku tetapi harmonis” seperti guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri. Dengan begitu siswa

tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas peserta didik. Pada umumnya, permainan anak merupakan sarana edukatif yang penting dalam pertumbuhan anak-anak. Dengan permainan anak dapat membentuk peradaban dan pemikiran anak kecil. Dengan demikian anak diharuskan untuk bermain baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungannya, mengingat mainan bagi anak-anak memiliki nilai edukatif yang besar. Karena itu, merupakan suatu keharusan untuk memproduksi mainan edukatif dan teknik bagi anak dan memperluasnya.

Tidak mungkin dikesampingkan, bahwa aktivitas bermain bagi anak-anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran. Karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri, tidak

hanya tingkat pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kepribadian yang baik, namun lebih lebih dari itu, pada yang sama aktivitas bermain dapat memberikan pengaruh terhadap kapabilitas anak dan kemampuan akal dan pengetahuan yang mungkin dicermati melalui hasil di sekolah, dilihat dari pemikiran, kekuatan memorinya, imajinasi, dan pengetahuannya tentang berbagai hubungan kausalitas yang membantu untuk berkeaktivitas dan berinovasi (Amal Abdussalam, 2005: 206).

Dengan demikian, permainan sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan anak-anak karena ia merupakan sarana alamiah dan spontanitas untuk belajar dan membaca.

B. Konsep Dasar Edutainment

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai bentuk, seperti *humanizing the classroom, active learning, the accelerated learning, quantum teaching, quantum*

learning, dan sebagainya. Adapun konsep dasar dari masing-masing metode ini adalah:

1. *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiaikan, *the classroom* artinya ruang kelas. Jadi, *humanizing the classroom* berarti memanusiaikan ruang kelas. Tetapi yang dimaksud di sini adalah bahwa pembelajaran guru hendaklah memperlakukan siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing.

Humanizing the classroom yang dicetuskan oleh John P. Miller terfokus pada pengembangan model “pendidikan efektif”, didalam kosakata Indonesia sering disebut dengan “pendidikan kepribadian” atau “pendidikan nilai” tawaran Miller ini bertumpu pada dorongan siswa untuk:

- Menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berkembang
- Mencari konsep dan identitas diri,
- Memadukan kesadaran hati dan fikiran (Sutrisno, 2005: 32).

2. *Active Learning*

Active artinya aktif, *learning* artinya pembelajaran. Jadi, *active learning* artinya pembelajaran aktif. Menurut Melvin L. Silberman, belajar merupakan konsekuensi otomatis dari informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Mereka menggunakan otak-otak mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari (Mel Silberman, 1996: 7).

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat dapat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Dalam belajar aktif ini juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil,

merangsang diskusi dan debat. Mempraktekkan ketrampilan-ketrampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik saling mengajar satu sama lain. Belajar efektif berlaku bagi siapa saja, baik yang berpengalaman/pemula yang mengajarkan informasi konsep-konsep, dan keterampilan teknik dan non teknis.

Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan akan mudah lupa, dengan cara mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan siswa lain akan paham, dengan cara mendengarkan melihat, mendiskusikan dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbagus adalah dengan mengajarkan. Jadi untuk dapat belajar yang maksimal harus memakai semua cara yaitu dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi, melakukan dan mengajarkan. Dengan begitu akan tercipta suasana belajar yang aktif. Belajar

aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan dan menarik.

3. *The Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, dan *learning* artinya pembelajaran. Jadi, *the accelerated learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Pemilik konsep ini, Dave Meiyer, menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual (SAVI).

Robbi Deporte menganggap *Accelerated Learning* dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya: hiburan, permainan, corak, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman

belajar yang efektif. Jadi pengertian *accelerated learning* di sini disebutkan percepatan pembelajaran adalah program belajar efektif lebih cepat dan lebih paham dibanding dengan metode belajar konvensional (Agus Nggermanto, 2001: 55). Dengan melalui penerapan *accelerated learning* di kelas, peserta didik akan dapat melakukan maksimalisasi proses belajarnya, sehingga lambat laun ia dapat menuai hasil yang memuaskan melalui percepatan belajar yang dilakukan.

4. *Quantum Learning*

Quantum didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, sebab semua kehidupan adalah energi. Sedangkan *learning* artinya belajar. Belajar bertujuan meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan dan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya. Dengan demikian *quantum learning* adalah cara pengubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan disekitar momen belajar (Sutrisno, 2005: 34).

Quantum Learning menggabungkan sugestologi, teknik percepatan cepat, dan NLP dengan teori, keyakinan dan metode tertentu. Menurut Dr. Georgi Lozanov dalam eksperimennya *Sugestology* atau Sugestopedi bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negative. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *sugestology* adalah "Percepatan Belajar" (*Accelerated Learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan

kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan, unsur yang digunakan di sini bekerjasama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Quantum learning mencakup aspek-aspek penting dalam program *Neurolinguistik* (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku yang dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif-faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini juga dapat menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan “pegangan” dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan (Mike Hernacki, 2002: 14).

Quantum learning mengasumsikan bahwa siswa, jika mampu menggunakan potensi

nalar dan emosinya secara jitu, akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa terduga sebelumnya. Dengan metode belajar yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik (Sutrisno, 2005: 35).

Quantum learning mengungkapkan bahwa setiap orang sebenarnya memiliki potensi otak yang sama besarnya dengan Einstein. Tinggal bagaimana kita mengelolanya, tidak ada kata terlambat. Menurut metode *quntum learning*, terdapat 3 tipe modalitas belajar manusia yaitu tipe Visual, Auditorial, dan Kinestetial. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal. Pembelajaran

dapat dilakukan di berbagai tempat dan tidak harus mengambil bentuk kelas di sekolah.

Quantum mengerahkan segenap usaha untuk menemukan cara belajar paling efektif dan cepat. Jadi, dengan *quantum learning* peserta didik dapat belajar dengan cara belajar efektif. Peserta didik akan mendapatkan cara membaca cepat, menghafal cepat, dan menjadi kreatif sesuai dengan cara belajar kita masing-masing (Agus Nggermanto, 2001: 23).

5. *Quantum Teaching*

Quantum Teaching berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan yang integral. Quantum teaching berisi prinsip-prinsip sistem perancangan pengajaran yang efektif, efisien dan progresif, berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit.

Dalam praktek, Quantum teaching bersandar pada asas utama “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan *full-contect* yang melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran perasaan, dan bahasa tubuh) disamping pengetahuan, sikap dan keyakinan sebelumnya, serta persepsi masa mendatang. Semua ini harus dikelola sebaik-baiknya, diselaraskan hingga mencapai harmoni (diorkestrasi).

Quantum adalah interaksi mengubah energi menjadi cahaya. Quantum teaching dengan demikian, adalah perubahan bermacam-macam yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain (Bobbi Deporte dkk, 2003:5).

Jadi dapat ditarik kesimpulan Quantum teaching adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. Quantum teaching juga menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

Secara keseluruhan, prinsip-prinsip dasar Edutainment adalah bahwa pembelajaran yang berlangsung menyenangkan, mengasyikkan dan cepat, serta hasilnya memuaskan dan mengagumkan.

Hal inilah yang menjadi alasan mengapa belajar menggunakan “Edutainment” itu amat penting, dikarenakan ketika anak belajar dalam situasi/ kondisi yang menyenangkan (belajar melalui bermain) maka mereka bisa belajar dengan sebenar-benarnya belajar.

C. Pendekatan Inovasi Pembelajaran Edutainment

Inovasi pembelajaran Edutainment, terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu Somatic, Auditori, Visual Dan Intelektual atau

lebih dikenal dengan istilah SAVI. Keempat cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini, yaitu:

1. Cara Belajar *Somatic*

“*Somatic*” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh (*soma*). Jadi, belajar *somatic* berarti belajar dengan menggunakan indera peraba, kinestetik, praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Atau dikenal dengan istilah kinestetik (gerakan). Somatik disini juga dinamakan dengan “*Learning By Moving and Doing*” (belajar dengan belajar dan bergerak). Jadi cara belajar somatik adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan (Dave Meier 2002: 93-95).

Untuk merangsang pikiran-tubuh, ciptakanlah suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Tidak semua pembelajaran memerlukan aktivitas fisik, tetapi dengan berganti-ganti menjalankan aktivitas belajar aktif dan pasif secara fisik, akan membantu pembelajar pada setiap peserta didik. Jadi antara tubuh dan otak (pikiran) adalah satu dan harus saling mengiringi, karena pikiran tersebar di seluruh tubuh, dan terbukti tubuh tidak akan bergerak jika pikiran tidak beranjak.

Somatic melibatkan aktivitas fisik selama berlangsungnya aktivitas belajar. Duduk terlalu lama, baik di dalam kelas maupun di depan komputer akan dapat menghasilkan tenaga. Akan tetapi jika berdiri, bergerak kesana-kemari, dan melakukan sesuatu secara fisik dari waktu ke waktu membuat seluruh tubuh terlibat, memperbaiki sirkulasi otak dan meningkatkan pembelajaran.

2. Cara Belajar Auditori

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan atau dikenal dengan istilah “*Learning by Talking and Learning*”. Jadi belajar Auditif adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar.

Pikiran Auditori yang kita miliki akan lebih kuat daripada yang kita sadari. Telinga kita terus-menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi seluruh auditori yang kuat dalam diri siswa, maka usahakan mencari cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Memerintahkan mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan

suara, atau dengan membaca keras-keras secara dramatis (Dave Meier 2002: 95-97).

Dengan cara ini setidaknya siswa lebih mudah mengingat dan dapat belajar dengan cepat jika materinya disampaikan secara belajar auditori. Karena dengan belajar auditori dapat merangsang kortes (selaput otak), indera dan motor (serta area otak lainnya) untuk memadatkan dan mengintegrasikan pembelajar (siswa).

3. Cara Belajar Visual

Visual di sini diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebut dengan istilah "*Learning by Observing and Picturing*". Adapun cara belajar visual adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Ketajaman Visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya bahwa di dalam otak

terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indera yang lain. Faktanya orang-orang yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari teknis dan ilmiah memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 2% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dalam hal ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnis, gender/gaya belajar yang dipilih.

Setiap orang terutama pembelajar visual lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Bagi pelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Teknik lain yang bisa dilakukan semua orang terutama siswa dengan keterampilan visual yang kuat adalah dengan mengamati situasi dunia nyata,

lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip atau makna dari apa yang dicontohkan.

Visual mencakup melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra komunikasi visual lebih kuat dari pada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di kepala mereka untuk memproses informasi visual dari pada indera lainnya.

4. Cara Belajar Intelektual

Kata “Intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan pembelajar dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun mereka.

Jadi intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia

untuk berfikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru, dan belajar. Ia menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang di gunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman dan pemahaman menjadi kearifan (Dave Meier 2002: 97-99).

Peserta didik akan menguasai materi pelajaran jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa sehingga ia mempunyai kesempatan untuk membuat suatu refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang dipelajari. Pengalaman belajar juga hendaknya menyediakan proporsi yang seimbang antara pemberian informasi dan penyajian terapannya.

Intelektual juga disebut dengan "*Learning by Problem and Reflecting*" maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih

menekankan pada aspek penalaran/logika. Peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.

Pada intinya belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI (Somatic, Auditori, Visual & Intelektual) diterapkan dalam satu peristiwa pembelajaran. Dalam pembelajaran edutainment sangat diperlukan pendekatan belajar SAVI, agar pembelajaran yang sejati dapat berlangsung dan dapat meningkatkan pembelajaran pada semua peserta didik.

D. Implementasi Model Pembelajaran Edutainment dalam Pengembangan Kreativitas Belajar PAI

a Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment

Implementasi merupakan suatu proses ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan maupun nilai dan sikap. (E. Mulyasa, 2010: 93)

Implementasi tersebut merupakan suatu proses penerapan konsep, ide, program atau tatanan kurikulum ke dalam praktek pembelajaran atau aktivitas-aktivitas baru.

Kreativitas manusia berlaku pada hal penciptaan yang terus-menerus, yaitu mengubah suatu bentuk ke bentuk lain. Kreativitas ini meliputi semua aspek kehidupan manusia, seperti dalam ilmu pengetahuan, pemikiran, pendidikan dan lain-lain.

Pendidikan Islam dikembangkan agar dapat menghasilkan subyek didik yang kreatif. Untuk mencapai hasil tersebut, guru harus memberi kesempatan kepada subyek didik untuk leluasa mengembangkan kreasinya. Alat pendidikan, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, harus mendukung pula. Kurikulum merupakan isi dari pendidikan yang perlu diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan terciptanya subyek didik yang kreatif.

Untuk itu isi kurikulum harus betul-betul diarahkan pada pencapaian tujuan peserta didik yang kreatif. Misalnya, dengan memperbanyak mata pelajaran dan aktivitas yang dapat merangsang kreativitas dan inisiatif peserta didik. Jadi, menurut prinsipnya kurikulum harus sesuai dengan keadaan perkembangan psikologi peserta didik, dan harus sesuai dengan masa kematangan dari masing-masing masa perkembangan mereka.

Agama diciptakan Tuhan agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Islam misalnya diciptakan agar menjadi petunjuk bagi alam semesta (rahmatan lil 'alamin). Mereka mengakui bahwa agama mengajarkan norma-norma, tapi norma itu bukan berarti membatasi kreativitas manusia. Agama justru mendorong manusia berfikir dan bertindak kreatif. Allah Azza Wa Jalla selalu mendorong manusia untuk berfikir. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 219:

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ
وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا
يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ
تَتَفَكَّرُونَ ﴾

Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir, (QS.Al-Baqarah: 219).

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang, dan satu-satunya jalan adalah terus memecahkannya. Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan ke lapangan pada

baik. Agama memberikan ke lapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal pikiran dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya. Dalam Agama Islam dikatakan bahwa Tuhan tidak akan mengubah nasib manusia jika bukan manusia itu sendiri yang melakukan usaha untuk memperbaikinya. Allah berfirman:

إِنَّكَ يَا أَلَلَّهُ لَمَّ يَكْ مُعَيَّرًا نَعَمَةً أَنْعَمَهَا عَلَى قَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا
نَفْسِهِمْ وَأَنَّ أَلَلَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

(Siksaan) yang demikian itu adalah karena Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan meubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu meubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri. (QS. Al-Anfal :53)■

لَهُ، مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ، يُحْفَظُونَهُ، مِّنْ أَمْرِ أَلَلَّهُ إِنَّ أَلَلَّهُ لَا يُغَيِّرُ
مَا يَقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا يَأْنَفْسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ أَلَلَّهُ يَقَوْمٍ سَوْءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ، وَمَا لَهُمْ
مِّنْ دُونِهِ، مِّنْ وَآلٍ ﴿١١﴾

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. (QS. Ar-Ra'du :11)

Usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Dengan demikian agama sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor yang datang dari lingkungan.

Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup

3 hal, yaitu: Pre tes, proses, dan post tes. Ketiga hal tersebut dijelaskan berikut ini. (E. Mulyasa, 2010: 100-103)

Pertama, Pre tes (tes awal) Pada umumnya pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan pre tes. Pre tes ini mempunyai banyak kegunaan dalam menjajaki proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu pre tes memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Adapun fungsi pre tes antara lain:

- Untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar, karena dengan pre tes maka pikiran terfokus pada soal-soal yang harus mereka jawab/kerjakan.
- Untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil pre tes dengan post tes.
- Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki peserta didik mengenai bahan ajaran yang akan dijadikan topik dalam proses pembelajaran.

- Untuk mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajaran dimulai, tujuan-tujuan mana yang telah dikuasai peserta didik dan tujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.
- Untuk mencapai fungsi yang ke-3 dan ke-4 maka hasil pre tes harus segera diperiksa, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran inti dilaksanakan (sebelum siswa mempelajari modul). Pemeriksaan ini harus dilakukan secara cepat dan cermat, jangan sampai mengganggu suasana belajar dan sampai mengalihkan perhatian peserta didik. Untuk itu pada waktu pemeriksa pre tes perlu diberikan kegiatan lain, misalnya membaca hand out atau text books. Dalam hal ini pre tes sebaiknya dilakukan secara tertulis, meskipun bisa saja dilakukan secara lisan atau perbuatan.

Kedua, proses. Proses di sini dimaksudkan sebagai kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran, yakni sebagaimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan melalui modul. Proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan. Hal tersebut tentu saja menuntut aktifitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidaknya

aktif baik fisik, mental maupun sosial. Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan out-put yang banyak dan bermutu tinggi serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Menurut Bobby Deporter ada beberapa kiat untuk menciptakan suasana kelas menjadi menarik dan menggairahkan yaitu:

a Kekuatan terpendam Niat

Niat kuat seseorang guru, atau kepercayaan/ kemampuan dan motivasi siswa harus terlihat sangat jelas. Keyakinan seseorang mengenai kemampuan dirinya sendiri sangat berpengaruh pada kemampuan itu sendiri.

Jalinan rasa simpati dan saling pengertian Untuk menarik keterlibatan siswa, guru harus membangun hubungan yaitu dengn menjalin rasa simpati dan saling pengertian. Hubungan akan memabangun jembatan menuju kehidupan bergairah siswa.

b Keriangan dan ketakjuban

Kegembiraan membuat siswa siap belajar dengan lebih mudah, dan bahkan dapat mengubah sikap negatif. Sedangkan alat belajar setiap orang adalah ketakjuban. Kita dapat menciptakan suasana itu dalam pengajaran dengan mengajukan pertanyaan, terbuka dan kreatif.

c Pengambilan resiko

Saat memasukkan unsur resiko ke dalam situasi belajar, kita berarti telah membangkitkan kesukaan bertualang alami dari pelajar.

d Rasa memiliki

Membangun rasa saling memiliki akan mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab pelajar.

e Keteladanan

Memberi keteladanan adalah salah satu cara ampuh untuk membangun hubungan dan memahami orang lain. Selain itu keteladanan juga memberikan kekuatan ke dalam pengajaran kita.

Pada proses ini, model pembelajaran Edutainment mengintegrasikan kreativitas dalam setiap proses pembelajaran yang sifatnya aplikatif terutama pada pembelajaran PAI. Karena selain berbentuk hafalan, materi pembelajaran PAI cenderung mengarah pada pelaksanaan (praktek secara langsung). Dengan memakai beberapa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pada saat itu, dengan harapan dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, serta dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas

Pada strategi pembelajaran di Sekolah kreatif, pembelajaran Edutainment memberikan kebebasan penuh terhadap guru dalam menggunakan metode yang bervariasi yang dianggap sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Sehingga guru tidak terikat dengan satu metode saja. Guru bisa menggunakan beberapa metode secara bergantian bahkan secara bersamaan dalam satu pertemuan.

Secara umum kreativitas sangat berperan penting dan bermanfaat pada pendidikan. Adapun dalam mengembangkan kreativitas siswa, guru mempunyai dampak yang besar, karena aktivitas dan kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa dan karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas mereka. Jadi dalam membangkitkan motivasi dan kreativitas siswa, guru harus senantiasa mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dengan melatih, merangsang pembelajaran yang menantang dan kreatif serta inovatif.

Di samping itu guru harus membangun lingkungan kelas yang bebas dari kendala-kendala yang merusak motivasi diri siswa, yaitu yang dapat mendorong motivasi intrinsik di sekolah. (Utami Munandar, 1995: 109)

Selain itu juga menciptakan atmosfer yang aman, terbuka dan menyenangkan akan membuat siswa merasa bebas untuk mengungkapkan perasaan mereka dan mengembangkan kesempatan tanpa adanya

tekanan dari orang tua atau teman sebaya. (Bobbi Deporte dan Mike Hernacki, 2002: 23)

Hal tersebut merupakan strategi yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, karena jika suasana kelas dalam kondisi yang ceria, dan penuh kegembiraan maka siswa akan lebih mudah menerima materi pelajaran dengan penuh semangat dan rasa percaya diri yang tinggi, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Ruang kelas hendaknya merangsang secara visual, tanpa mengganggu perhatian. Ruang kelas yang penuh dengan berbagai produk hasil karya siswa yang beragam, seperti lukisan, foto, karangan, patung dan karya-karya lain, akan dapat merangsang daya pikir dan kreativitas siswa. (Utami Munandar, 2002: 112)

Oleh karena itu selain metode yang digunakan harus tepat dan bervariasi, strategi pembelajaran pun harus senantiasa tercipta dengan baik dan tepat.

Ketiga, Post tes Pada umumnya proses pembelajaran diakhiri dengan post tes. Sama halnya dengan pre tes, post tes juga memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran. Adapun fungsi post tes antara lain:

- Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok.
- Untuk mengetahui kompetensi dan tujuan-tujuan yang dapat dikuasai oleh peserta didik, serta kompetensi dan tujuan-tujuan yang belum dikuasainya.
- Untuk mengetahui peserta didik yang perlu mengikuti kegiatan remedial, dan peserta didik yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan.

Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap komponen-komponen modul, dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

b Pengembangan kreativitas belajar PAI

Pengembangan Inovasi kreativitas adalah suatu hal yang harus terjadi secara sustainable (berkelanjutan). Hal ini karena sebuah lembaga pendidikan itu harus berkembang untuk mengantisipasi perubahan dan persoalan yang timbul di luar lembaga pendidikan. Karena itu kemampuan kreativitas dalam sebuah lembaga pendidikan harus secara terus-menerus ditingkatkan seiring dengan kemajuan dan perkembangan pendidikan.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Banyak resep untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

- Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan mengurangi rasa takut.
- Memberi kesempatan pada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah.
- Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya.
- Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.
- Melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. (E. Mulyasa, 2010: 106)

Dalam upaya pengembangan kreativitas tersebut guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan yang mengarah pada situasi di atas. Karena guru mempunyai peran penting dalam penumbuhan dan pengembangan kreativitas belajar siswa. Karena kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru, jadi guru harus mampu berfikir kreatif dan inovatif serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

Menumbuhkan kreativitas anak melalui proses belajar kreatif merupakan usaha penting membangun mutu pendidikan. Melalui proses belajar yang kreatif, guru juga ditantang mengembangkan aktivitas pendidikan yang lebih menyenangkan, sekaligus mencerdaskan anak. “Antara mutu pendidikan dan kreativitas merupakan proses yang tidak pernah selesai. Jadi, keduanya harus berjalan satu napas dan terus-menerus di tumbuh-kembangkan.” Ujar Malik. (Kompas, Sabtu, 26 Oktober 1999)

Perkembangan kemampuan, kecerdasan dan kreativitas pada anak dapat ditumbuhkan jika ada beberapa kegiatan yang membawa pengaruh besar kepada pengembangan kecerdasan anak dan membantunya untuk berfikir kritis, ilmiah, sistematis, cepat tanggap dan mampu berkreaitivitas, diantaranya:

a Bermain Kreatif

Ada beragam permainan yang dapat mengembangkan kemampuan inovasi pada anak, salah satunya dengan permainan kreatif yang dapat mengembangkan imajinasi anak.

Pada dasarnya anak-anak suka membuat sesuatu. Kegiatan yang berbau seni dan keterampilan tangan sering kali menjadi pilihan mereka. Misalnya mewarnai gambar, menempel guntingan kertas sehingga menghasilkan suatu bentuk permainan yang baru dan menghasilkan ide-ide baru. Semua itu dapat mengembangkan kreativitas anak.

Memainkan suatu mainan dengan cara yang berbeda, menggabungkan mainan yang ada dengan benda sekitar, ataupun mainan sendiri, dapat mengembangkan kreativitas anak. Misalnya memanfaatkan lingkungan yang ada (halaman sekolah, benda-benda bekas dll). Metode pengajaran dengan bermain bagi anak tampak dalam kematangan otak, perkembangan kapabilitas rasional yang membantu memperoleh pengetahuan, memperoleh pengalaman melalui aktivitas dinamis, spontan dan memikat.

Dengan demikian, permainan dapat membantu anak-anak untuk belajar. Karena itu, kita memotivasi mereka untuk bermain secara kontinyu. Karena kemalasan dan tidak bermain

mengakibatkan mereka menjadi tertutup atau tidak dapat bersosialisasi dan tidak dapat menggunakan kemampuan tubuhnya secara tepat.

Adapun cara mengembangkan kreativitas dengan permainan adalah:

- Membantu mengembangkan kemahiran dalam seluruh hal yang menarik perhatian anak.
- Menggambar dan berekspresi bebas tentang pemikiran apa yang diinginkan anak-anak.
- Mengembangkan kemahiran menjawab pertanyaan secara teratur
- Mampu mengarahkan dan memfokuskan perhatian dalam berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang pada umumnya
- Tertib dalam menyelesaikan pekerjaan dan kewajiban yang diminta
- Menambah perbendaharaan bahasa dan kemampuan untuk mengekspresikan beberapa topik tertentu mengupayakan segala kemahiran dan kemampuan anak untuk mengembangkan kreativitas yang

untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya mengembangkan kemampuan nalar dalam segala hal yang merintanginya.

Dengan demikian, permainan sangat penting dalam menjadikan anak gemar membaca dan mengembangkan kesiapannya, untuk itu yang selanjutnya dapat mendorong mereka untuk berkreaitivitas. Karena permainan merupakan sarana pertama dalam mengembangkan berbagai sisi kepribadian anak, pemikiran dan bahasanya. Untuk permainan sangat dibutuhkan oleh anak dalam mengembangkan daya pikir dan kreativitas mereka.

b Lukisan/dekorasi

Lukisan termasuk sarana edukatif utama yang paling penting untuk mengembangkan kreativitas. Lukisan/dekorasi merupakan salah satu cara mengembangkan bakat, inovasi dan kreativitas, serta salah satu bidang terpenting dalam merealisasikan diri yang kreatif dan bakat seni para peserta didik secara umum, dan bakat seni anak-anak.

Lukisan/ dekorasi dapat mengembangkan kecerdasan anak, yang dilakukan dengan mengembangkan hobby-nya dalam bidang ini, di samping faktor-faktor kreativitas pada anak dengan cara menyikap korelasi dan merasakan modifikasi dengan menambah keindahan lukisan.

Anak-anak hidup dalam nuansa kebebasan dan spontanitas yang mayoritas diserap melalui pendidikannya secara tidak langsung atas dasar tiruannya terhadap apa yang dilihat di sekelilingnya, di rumah, di sekolah, dan lain-lain. Pada masa ini, anak-anak belajar banyak hal, mulai dari bicara, beradaptasi, maupun dalam beretika. Etika yang sederhana sampai belajar mengungkapkan imajinasinya yaitu melalui lukisan atau gambar, karena anak-anak cenderung menyukai hal-hal yang bernuansa warna-warni.

Lukisan memiliki fungsi implementatif yang membantu perkembangan kecerdasan pada anak. Meskipun lukisan itu sendiri merupakan suatu aktivitas yang terkait dengan permainan, namun ia sekaligus dapat menjadi komunikasi timbal-balik antara seorang anak dengan anak lainnya.

c Teater anak

Teater memiliki peran penting dalam pengembangan kecerdasan anak, peran ini tumbuh dari pendengaran anak terhadap dongeng, cerita dan melakukan permainan yang didasarkan pada pola pandangan imajinatif. Seluruh langkah ini dapat mengembangkan kemampuan berfikir. Hal itu dikarenakan kemunculan dan perkembangan alat khusus untuk berkomunikasi (baca; bahasa) berfungsi untuk memperkaya model berfikir ini banyak ragamnya dan berkembang secara cepat dan cermat.

Dengan demikian teater memiliki tingkatan tertinggi dalam hal kecerdasan, kemampuan berbahasa, keselarasan sosial yang baik, serta siswa dapat memiliki kapabilitas berinovasi yang anggun.

Adapun tujuan dikembangkannya kreativitas dalam pendidikan Islam adalah untuk menghasilkan out put yang kreatif atau dengan kata lain, pendidikan Islam harus dapat mengembangkan peserta didik yang kreatif, karena anak adalah generasi penerus pembangunan bangsa, yang diharapkan dapat berfikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menghadapi era globalisasi.



A Inovasi *mastery learning*

Cita-cita dan upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar menengah telah dicoba dan dikonsepsikan dan berbagai praktisi pendidikan, perubahan haluan politik orde baru ke oder reformasi telah mendorong lahirnya adopsi metode pendidikan yang partisipatif dan menekankan pada semangat humanisme sosial.

Hal ini disebabkan karena kurikulum pendidikan nasional selama ini tidak sesuai dengan konsep pendidikan holistik yaitu konsep pendidikan yang melibatkan, mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang melibatkan dan mengembangkan seluruh aspek dan potensi manusia secara holistik, konsep pendidikan yang mampu membentuk manusia yang utuh dan cakap dalam menghadapi dunia yang penuh tantangan, cepat berubah dan mempunyai

kesadaran spiritual bahwa dirinya adalah bagian dari keseluruhan.

Bila kita melihat pendidikan nasional pada masa lalu hanya mengutamakan aspek kognitif saja, sehingga berhasil mencetak peserta didik yang pintar, akan tetapi kurang memberi ruang bagi perkembangan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik sehingga yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah hanya pencapaian target materi pelajaran bukan pencapaian kompetensi peserta didik. (Sariban, Kompas 15 April 2002).

Dalam keadaan demikian pengetahuan peserta didik memang dapat dibanggakan namun belum cukup cerdas dan cakap dalam memahami dan menyikapi berbagai realitas kehidupan disekitarnya.

Faktor-faktor lain yang dapat menghambat kemajuan pendidikan adalah adanya pekerjaan administrasi sekolah yang selalu diawasi dan dituntut mulai dari membuat prota, prosem, satpel, kisi-kisi soal, mengoreksi

soal dan masih banyak lagi pekerjaan yang berakibat akan merepotkan guru dengan kesibukan-kesibukan tersebut. (Ign Suhanto, Kompas, 8 April 2002),

Adanya sistem sentralisasi pendidikan yang diberlakukan oleh pemerintah orde baru mengakibatkan semua kebijakan pendidikan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pendidikan sampai dengan kriteria kelulusan siswa dikendalikan oleh pusat, sehingga kebijakan tersebut telah mengeliminasi potensi yang sebenarnya telah dimiliki oleh lembaga pendidikan daerah.

Kebijakan dalam hal penyeragaman kurikulum (materi pendidikan) tidak hanya secara fisik tetapi sampai pada pola pikir, sikap dan cara bertindak setiap siswa. Misalnya: materi kurikulum pendidikan nasional mulai dari TK-PT dari pendidikan yang berada dari Sabang sampai Merauke semuanya sama padahal setiap daerah berbeda dalam banyak hal kebudayaannya, geografinya, kehidupan sosial,

SDM dan lain-lain. Dari penyeragaman kurikulum tersebut maka diikuti penyeragaman metode pengajaran. (Sabiqul Khoir Sabdu, Jawa Pos, 13 Februari 2004),

Dengan adanya penyeragaman materi pendidikan tersebut maka membawa dampak yang kurang baik bagi daerah yang mempunyai potensi untuk maju akan dirugikan karena terhambat oleh materi yang ada. Sedang bagi daerah yang potensinya rendah akan terbagi dengan materi tersebut.

Merosotnya kualitas pendidikan juga disebabkan karena sistem yang kurang tepat. Sistem klasikal dinilai belum mampu mengembangkan kemampuan anak didik karena telah membatasi perkembangan mereka. Sekalipun ada yang mempunyai kemampuan lebih, apalagi guru sudah menyusun program satuan pelajaran maupun rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru semuanya serba seragam. (Darmaningtyas, 1999:129-130)

Masalah lain dalam bidang pendidikan di Indonesia adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi oleh peran guru. Guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan berfikir holistik, kreatif, objektif serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.

Proses pendidikan di sistem persekolahan Indonesia, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai anak menguasai materi pembelajaran secara tuntas, akibatnya tidak aneh bila masih banyak siswa yang tidak menguasai materi pembelajaran secara tuntas. (Depdiknas, 2004: 1-2)

Mastery learning adalah salah satu filsafat yang mengatakan bahwa dengan sistem pengajaran yang tepat, semua siswa dapat belajar dengan hasil yang baik dari hampir seluruh materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Pandangan ini jelas menolak pandangan yang mengatakan bahwa tingkat keberhasilan siswa di sekolah sangat ditentukan oleh tingkat kecerdasan bawaannya. (Suryosubroto, 1997: 96)

Bahan pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan suatu sistem pengajaran sehingga semua siswa diharapkan dapat menguasai tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa unit. Setiap unit terdiri dari bahan-bahan pelajaran yang diurutkan secara singkat sistematis dari bahan yang mudah ke bahan yang sukar. Setiap siswa diharuskan menguasai satu unit pelajaran sebelum diperbolehkan untuk mempelajari unit pelajaran berikutnya. Bagi siswa yang gagal menguasai satu unit tertentu harus diberikan perbaikan (remedi).

Dipandang dari sudut pendidikan, memang cara belajar mengajar dengan menggunakan prinsip mastery learning sangatlah menguntungkan siswa, karena hanya

dengan cara tersebut setiap siswa dapat dikembangkan semaksimal mungkin.

1. Pengertian Inovasi Mastery Learning

Menurut Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati mastery learning adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan setiap unit pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok, dengan kata lain, apa yang dipelajari siswa dapat dikuasai sepenuhnya. (Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, 1993: 96)

Sedangkan di dalam buku Pedoman Pembelajaran tuntas menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan mastery learning adalah pendekatan pembelajaran yang mempersyaratkan siswa agar menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran tertentu. (Depdiknas, 2003: 9)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam Mastery Learning siswa harus menguasai setiap standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata

pelajaran tertentu secara tuntas. Dengan sistem pengajaran yang tepat, semua siswa dapat belajar dengan hasil yang baik dari hampir seluruh materi pelajaran di sekolah.

2. Ide Lahirnya Inovasi Mastery Learning

Konsep Inovasi mastery learning sebenarnya bukanlah menjadi barang baru dalam bidang pendidikan, karena telah dikembangkan oleh Carleton Wasburne dan teman-temannya pada tahun 1920 dan oleh Prof. Henry C. Morrison di Laboratory School Universitas Chicago tahun 1926 kemudian model Mastery Learning ini dikembangkan oleh Bloom dan Carrol pada tahun 1963 berdasarkan penemuannya mengenai model belajar yaitu "Model School Learning". (Suryosubroto, 1997: 96)

Dalam model yang paling sederhana, Carrol mengemukakan bahwa jika setiap siswa diberikan waktu sesuai dengan yang diperlukan untuk mencapai suatu tingkat penguasaan, dan jika dia menghabiskan waktu yang diperlukan,

maka besar kemungkinan siswa akan mencapai tingkat penguasaan kompetensi. Tetapi jika siswa tidak diberi cukup waktu atau dia tidak dapat menggunakan waktu yang diperlukan secara penuh maka tingkat penguasaan kompetensi ditentukan oleh seberapa banyak waktu yang benar-benar digunakan untuk belajar dibagi dengan waktu yang diperlukan untuk menguasai kompetensi tertentu. Hal ini oleh Block dinyatakan sebagai berikut:

$$\text{Degree of learning} = f \left[\frac{\text{time actual lyspent}}{\text{time needed}} \right] \text{ (Depdiknas, 2003: 9)}$$

Dalam hal ini bakat bukan diartikan sebagai kapasitas belajar tetapi sebagai kecepatan belajar atau laju belajar.

Ini berarti bahwa siswa yang berbakat tinggi akan dapat menguasai bahan dengan cepat sedangkan siswa yang berbakat rendah akan menguasai bahan dengan lambat. Jadi apabila siswa memerlukan 10 jam untuk menguasai

dengan tuntas bahan pelajaran, tetapi ia hanya menggunakan 8 jam untuk belajar, maka pada dasarnya ia hanya akan mencapai 80% penguasaan terhadap bahan yang dipelajarinya.

Makin lama siswa menggunakan waktu secara sungguh-sungguh untuk belajar, makin tinggi tingkat penguasaan terhadap bahan yang dipelajarinya.

Model dari Carrol yang masih bersifat konseptual ini akhirnya diubah oleh Benyamin S. Bloom menjadi model operasional. Menurut Bloom apabila bakat siswa terdistribusi secara normal dan kepada mereka diberikan cara penyajian dengan kualitas yang sama dan waktu belajar yang sama, maka hasil belajar yang dicapai akan terdistribusikan secara normal pula. Disini korelasi antara bakat dan hasil belajar sangat tinggi.

Tetapi apabila bakat siswa terdistribusi secara normal dan setiap siswa atau individu diberikan cara penyajian yang optimal dan waktu belajar sesuai dengan yang dibutuhkan siswa

maka sebagian besar siswa dapat diharapkan akan mencapai tingkat penguasaan bahan yang tinggi. Dalam hal ini korelasi antara bakat dan hasil belajar dapat dikatakan tidak ada.

Kemudian perkembangan yang pesat dalam dunia pendidikan pada abad ke-20 ini membawa kita untuk mempertimbangkan suatu pandangan tentang kemampuan siswa yang dapat ditingkatkan semaksimal mungkin dengan usaha yang efektif dan efisien, yaitu dengan strategi mastery learning.

Di Indonesia strategi mastery learning ini dipopulerkan Badan Pengembangan Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan yang dikaitkan dengan pembaharuan kurikulum di berbagai lembaga pendidikan. (Suryosubroto, 1997: 99)

B Ciri-Ciri Mastery Learning

Ciri-ciri belajar mengajar dengan prinsip mastery learning antara lain:

- Pengajaran didasarkan atas tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditentukan terlebih

dahulu. Ini berarti bahwa tujuan dari strategi belajar mengajar adalah hampir semua siswa atau semua siswa dapat mencapai tingkat penguasaan tugas pendidikan. Jadi baik cara belajar mengajar maupun alat evaluasi yang digunakan untuk mengatur keberhasilan siswa harus berhubungan erat dengan tujuan-tujuan pendidikan yang akan dicapai.

- Para siswa dapat belajar dengan baik dalam kondisi pengajaran yang tepat sesuai dengan harapan pengajar.
- Memperhatikan perbedaan individu. Yang dimaksud dengan perbedaan disini adalah perbedaan siswa dalam hal menerima rangsangan dari luar dan dari dalam dirinya serta laju belajarnya.
- Evaluasi dilakukan secara kontinu dan didasarkan atas kriteria. Evaluasi dilakukan secara kontinu pada awal selama dan pada akhir proses belajar mengajar berlangsung. Evaluasi berdasarkan kriteria ada dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.\

- Menggunakan program perbaikan dan program pengayaan. Program perbaikan ditujukan kepada mereka yang belum menguasai kompetensi dasar suatu mata pelajaran tertentu, sedangkan program pengayaan diberikan kepada mereka yang telah menguasai unit pelajaran yang diberikan. (Harjanto, 1997: 285)

Tingkat hasil belajar bergantung pada waktu yang digunakan secara nyata oleh siswa untuk mempelajari sesuatu dibandingkan dengan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajarinya.

Jika siswa diberi kesempatan yang seragam dan kualitas pengajaran yang seragam pula, hanya sedikit siswa yang dapat mencapai tingkatan mastery (menguasai). Sebaliknya, jika setiap siswa memperoleh kesempatan belajar yang berdeferensiasi dan kualitas pengajaran yang berdeferensiasi pula, maka mayoritas siswa dapat mencapai tingkatan mastery.

Menggunakan prinsip siswa belajar aktif yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukannya sendiri.

Menggunakan satuan pelajaran yang kecil yang disusun secara berurutan dari yang mudah sampai ke yang sukar.

C Indikator Guru Melaksanakan Inovasi Mastery Learning

1 Metode Pembelajaran

Inovasi Mastery learning dilakukan dengan pendekatan diagnostik. Strategi ini menganut pendekatan individual, dalam arti meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada sekelompok siswa (kelas), tetapi juga mengakui dan memberikan layanan sesuai dengan perbedaan-perbedaan individual siswa sedemikian rupa, sehingga pembelajaran memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal. (Depdiknas, 2003: 13)

Guru harus melakukan pendekatan individual dalam strategi belajar mengajarnya.

Bila tidak, maka strategi mastery learning yang menuntut penguasaan penuh kepada anak didik tidak akan pernah menjadi kenyataan. Paling tidak, dengan pendekatan individual dapat diharapkan kepada anak didik dengan tingkat penguasaan optimal. (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996:62-63)

Selain pendekatan individual, metode pembelajaran yang sangat ditekankan dalam mastery learning adalah pembelajaran dengan teman sejawat dan bekerja dalam kelompok kecil. Berbagai jenis metode (multi metode) pembelajaran harus digunakan untuk kelas atau kelompok.

2 Peran guru

Strategi mastery learning menekankan pada peran atau tanggung jawab guru dalam mendorong keberhasilan siswa secara individual. Pendekatan yang digunakan adalah seperti yang dikembangkan oleh Keller yang lebih menekankan pada interaksi antara siswa dengan materi/objek belajar. Objek belajar bisa berupa

konsep dan realita hidup dan kehidupan. Dengan kata lain peserta didik adalah mitra pendidik dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah proses belajar bersama antar siswa atau antara siswa dengan pendidik dalam suatu lingkungan yang kompleks. (Tajudin Thalabi, 2004) Peran guru harus intensif dalam hal-hal berikut:

- Menjabarkan/memecah KD (kompetensi dasar) ke dalam satuan-satuan (unit-unit) yang lebih kecil.
- Menata indikator berdasarkan cakupan serta urutan unit
- Menggunakan metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi
- Memonitor seluruh pekerjaan siswa
- Menilai perkembangan siswa dalam pencapaian kompetensi (Kognitif, Psikomotor, dan afektif)
- Menggunakan teknik diagnostic
- Menyediakan sejumlah alternatif strategi pembelajaran bagi siswa yang mengalami kesulitan.

3 Peran siswa

Pada hakikatnya pendidikan merupakan upaya kerjasama subjek pendidik dengan subjek peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama, dengan berbagai alat yang diperlukan dan dalam suatu lingkungan yang selalu mempengaruhinya.

Kurikulum harus menjunjung tinggi dan menempatkan peran siswa sebagai subjek didik. Fokus program sekolah bukan pada guru dan yang akan dikerjakannya melainkan pada siswa dan yang akan dikerjakannya.

Oleh karena itu dalam kurikulum yang menganut pendekatan mastery learning. Siswa lebih leluasa dalam menentukan jumlah waktu belajar yang diperlukan. Artinya siswa diberikan kebebasan dalam menentukan kecepatan pencapaian kompetensi. Kemajuan siswa sangat tertumpu pada usaha serta ketekunan siswa secara individual.

4 Evaluasi

Penting untuk dicatat bahwa ketuntasan belajar dalam kurikulum ditetapkan dengan penilaian acuan patokan (*criterion referenced*) pada setiap kompetensi dan tidak ditetapkan berdasarkan norma (*norm referenced*). Dalam hal ini batas ketuntasan belajar harus ditetapkan oleh guru, misalnya apakah siswa harus mencapai nilai 75,65,55, atau sampai nilai berapa seseorang siswa dinyatakan mencapai ketuntasan belajar. (Depdiknas, 2003: 14)

Tujuan penilaian acuan patokan/kriteria adalah untuk mengetahui kemampuan seseorang menurut kriteria tertentu. Jika penilaian yang dimaksud adalah penilaian formatif, maka penilaian acuan kriteria diterapkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang ditargetkan dapat dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, syarat pertama yang harus dipenuhi adalah bahwa butir soal yang digunakan harus mencerminkan indikator

kemampuan yang ditargetkan. (Depdiknas, 2002: 35)

Asumsi dasar pembelajaran mastery learning adalah:

- Semua orang bisa belajar apa saja, hanya waktu yang diperlukan berbeda.
- Standar harus ditetapkan terlebih dahulu, dan hasil evaluasi tersebut adalah lulus dan tidak lulus.

Sedangkan sistem evaluasi pembelajaran menggunakan ujian berkelanjutan, yang ciri-cirinya adalah:

- Ujian dengan sistem blok (kesatuan KD)
- Tiap blok terdiri dari satu atau lebih kompetensi dasar (KD)

Hasil ujian dianalisis dan ditindaklanjuti melalui program remedial, program pengayaan dan program percepatan. Ujian mencakup aspek kognitif dan psikomotor Aspek afektif diukur melalui kegiatan inventori afektif seperti pengamatan, kuesioner dan sebagainya.

D Implementasi inovasi *mastery learning* pada proses pembelajaran PAI

Dalam pembelajaran PAI yang menjadi tujuan utamanya adalah bagaimana nilai-nilai ajaran Islam yang diajarkan dapat tertanam dalam diri siswa sehingga terjadi perubahan-perubahan tingkah laku yang dilandasi dengan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan pribadinya maupun sosialnya.

Proses pembelajaran PAI di sekolah masih terbatas sebagai proses penyampaian pengetahuan agama Islam. Proses internalisasi nilai-nilai ajaran Islam pada siswa masih sangat sedikit. Hal ini disebabkan oleh paradigma tentang pendidikan yang masih dominan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. (A. Saepul Hamdani, 2003, 3)

Ini berarti bahwa siswa menerima materi PAI tanpa ada usaha menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Siswa mungkin memahami materi-materi yang diajarkan tetapi pemahaman itu belum mampu

teralisasi dalam sikap dan perilaku mereka sehari-hari.

Hal ini tentu berakibat negatif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran PAI padahal pada pembelajaran PAI akan dihadapkan pada permasalahan yang kompleks selain menyangkut masalah transformasi ajaran dan nilai dan perlu diperhatikan pula masalah siswa dengan berbagai latar belakangnya, kondisi dan situasi bagaimana yang akan diajarkan, sarana apa yang diperlukan bagaimana cara untuk pendekatan apa yang digunakan memotivasi siswa dalam belajar.

Sesuai dengan perannya yang sangat penting itu, para guru mempunyai tugas-tugas pokok dalam mengelola, merencanakan, mengevaluasi, dan membimbing kegiatan belajar mengajar dengan sebaik-baiknya disamping memahami siswa dengan segala karakteristiknya, mengetahui tujuan apa yang harus dicapai setelah adanya proses pembelajaran sehingga terjadi proses pengalaman belajar yang baik.

Guru PAI juga perlu memiliki beberapa prinsip mengajar yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal siswa di dalam merangsang strategi pembelajaran ataupun melaksanakan pembelajaran. Peningkatan potensi internal itu salah satunya dengan menerapkan jenis strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa mampu mencapai kompetensi secara penuh utuh dan kontekstual strategi pembelajaran tersebut dikenal dengan strategi Mastery Learning.

Strategi Mastery Learning dapat diterapkan secara tuntas sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam level mikro yaitu mengembangkan individu dalam proses pembelajaran di kelas.

Hal ini tidak menuntut perubahan besar-besaran baik dalam kurikulum maupun pembelajaran, tetapi yang penting adalah merubah strategi guru terutama berhubungan dengan waktu. Perhatian guru terhadap waktu bukan waktu yang dibutuhkan untuk mengajar

melainkan waktu yang digunakan peserta didik untuk belajar sampai taraf penguasaan bahan sepenuhnya (Mastery Learning). (E. Mulyasa, 2003: 55)

1. Perencanaan Inovasi Mastery Learning

Perencanaan program Mastery Learning didasarkan pada asumsi bahwa sebagian besar siswa dapat belajar dengan baik, dan guru mampu mengajar dengan baik, dengan demikian, para siswa akan belajar dengan baik. Perencanaan Mastery Learning disusun dengan langkah-langkah:

- Merumuskan tujuan bidang pengajaran
- Mempersiapkan alat evaluasi, yang hasilnya nanti akan dibandingkan dengan standar yang telah ditetapkan.
- Menjabarkan, memecahkan bahan pelajaran menjadi suatu urutan unit-unit pelajaran yang kecil. Dalam arti memecah kompetensi dasar kedalam satuan unit-unit yang lebih kecil

- Mengembangkan prosedur koreksi dan umpan balik bagi setiap unit pelajaran.
- Menyusun tes diagnostik kemampuan belajar.
- Mengembangkan suatu himpunan materi pengajaran alternatif atau *learning corrective* sebagai alat untuk mengoreksi hasil belajar, yang bersumber pada setiap pokok uji satuan tes.

Setiap siswa harus menemukan kesulitannya sendiri dalam mempelajari bahan pengajaran. Siswa harus bisa menemukan cara belajar alternatif mengenai bahan yang belum dikuasainya, kemudian memilih cara belajarnya sendiri.

2. Pelaksanaan Mastery Learning pada proses pembelajaran PAI

Pelaksanaan Mastery Learning terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut: (Oemar Hamlik, 2001: 92-95)

a Kegiatan orientasi

Kegiatan ini mengorientasikan siswa terhadap strategi Mastery Learning yang berkenaan dengan orientasi tentang apa yang akan dipelajari oleh siswa dalam jangka waktu satu semester dan cara belajar yang harus dilakukan oleh siswa. Guru PAI menjelaskan keseluruhan bahan yang telah dirancang dalam tabel spesifikasi, lalu dilanjutkan dengan pra test yang isinya sama dengan isi tes sumatif (pasca test)

Guru PAI menjelaskan kepada siswa tentang cara belajar yang baru, pelaksanaan test sumatif untuk mengontrol keberhasilan belajar, standar yang dipergunakan (standar mutlak) yang ditandai dengan derajat keberhasilan tertentu, kerjasama dalam belajar, bantuan belajar, diagnostic progress, kegiatan korektif berdasarkan pilihan sendiri.

b Kegiatan belajar mengajar PAI

Guru memperkenalkan kompetensi dasar pada satuan pelajaran PAI yang akan dipelajari dengan cara:

- Memperkenalkan tabel spesifikasi tentang arti dan mempergunakannya untuk kepentingan bimbingan belajar.
- Mengajukan pertanyaan yang menonjolkan isi bahan yang disajikan sambil menunjukkan apa yang harus dikerjakan oleh siswa secara intelektual.
- Mengajukan topik umum, atau konsep umum yang dipelajari atau menyajikan ringkasan materi pelajaran terdahulu.

Penyajian rencana kegiatan belajar mengajar berdasarkan standar kelompok. Tujuannya adalah untuk menjelaskan apa yang hendaknya dilakukan oleh siswa dalam kegiatan kelompok.

Dengan cara ini mereka terhindar dari kebingungan dan menumbuhkan gagasan tentang strategi belajar yang perlu dilakukan sendiri (misalnya membuat catatan, ikhtisar, cara mengingat pelajaran sehubungan dengan strategi mengajar yang ditetapkan guru.

c Penyajian pelajaran

Dalam situasi kelompok satuan pelajaran guru menyampaikan bahan sambil memberikan peringatan secara periodik untuk perhatian siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang pengalaman atau masalah-masalah yang dapat dijawab mereka dan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan belajar dengan teknik tertentu.

d Melaksanakan diagnostic progress test, test

Ini dilaksanakan setiap kali selesai mempelajari satu unit pelajaran atas dasar ini dapat di ketahui siswa yang sudah mencapai taraf penguasaan sesuai dengan patokan, dan siswa mana yang perlu mendapat penanganan karena belum mencapai taraf itu.

3. Mengidentifikasi kemajuan belajar PAI telah memuaskan dan yang belum memuaskan.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar PAI siswa telah memuaskan atau belum, para siswa diminta mencocokkan hasil test mereka masing-masing dengan persentase pokok uji

yang harus di jawab (misalnya 80%-90%= telah memuaskan; kurang 80% berarti memerlukan perbaikan cara belajar).

Kegiatan dimaksudkan untuk menentukan para siswa yang benar-benar siap mengikuti tes akhir satuan pelajaran, sedangkan siswa yang belum mencapai tingkat memuaskan dapat juga mengikuti tes dengan pengaturan tertentu.

Setelah suatu satuan pelajaran selesai diajarkan, lalu diadakan tes sumatif. Lembaran jawaban yang telah di isi diperiksa oleh temannya sendiri berdasarkan petunjuk guru, tetapi penjumlahannya dihitung oleh masing-masing siswa. Mereka sendiri pula yang menentukan tingkat penguasaan bahan berdasarkan kriteria penguasaan yang telah ditetapkan.

4. Pelaksanaan remedial, pengayaan dan percepatan dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan teori Mastery Learning, maka seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai

kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65 % dari seluruh tujuan pembelajaran PAI. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65% sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.

Sekolah perlu memberikan perlakuan khusus terhadap peserta didik yang mendapat kesulitan belajar melalui kegiatan remedial. Peserta didik yang cemerlang diberikan kesempatan untuk tetap mempertahankan kecepatan belajarnya melalui kegiatan pengayaan. Kedua program ini dilakukan oleh sekolah karena lebih mengetahui dan memahami kemajuan belajar setiap peserta didik. (E. Mulyasa, 2003: 99)

Apabila KBK sudah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan konsepnya, maka masing-masing siswa akan berpacu atau berkompetisi dalam menyelesaikan kompetisi-kompetisi dasar yang ada menurut kecepatan

masing-masing secara alami. Mengingat kecepatan tiap siswa dalam pencapaian kompetensi dasar mungkin saja tidak sama, maka dalam pembelajaran, mungkin sekali terjadi perbedaan kecepatan belajar antara siswa yang sangat pandai, pandai dengan yang kurang pandai dalam pencapaian kompetensi.

a Pelaksanaan program remedial

Dilihat dari arti katanya, remedial berarti bersifat menyembuhkan, membetulkan ataupun membuat menjadi baik. Dengan demikian, pengajaran remedial (*remedial teaching*) adalah suatu bentuk pengajaran yang bersifat menyembuhkan atau membetulkan, atau pengajaran yang membuat menjadi baik.

Menurut pengertian pada umumnya, proses pengajaran bertujuan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Jika ternyata hasil yang dicapai tidak memuaskan, ini berarti siswa masih dipandang belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan umum pengajaran remedial tidaklah berbeda dengan tujuan pengajaran pada umumnya yaitu agar setiap siswa dapat mencapai Prestasi belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan. Namun, tujuan khusus pengajaran remedial ini adalah agar siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat mencapai Prestasi belajar yang diharapkan melalui penyembuhan atau perbaikan proses belajar mengajar. (Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, 1993: 103-104)

Masalah pertama yang akan timbul dalam pelaksanaan Mastery Learning adalah "bagaimana guru menangani siswa-siswa yang lamban atau mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi dasar tertentu. Ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu:

- Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi siswa yang belum atau mengalami kesulitan dalam penguasaan kompetensi dasar tertentu.

➤ Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (treatment) secara khusus.

b Pelaksanaan program pengayaan

Kondisi sebaliknya dari program remedial, dalam kelas yang menerapkan Mastery Learning akan selalu ada siswa-siswa yang lebih cepat-cepat menguasai kompetensi yang ditetapkan, mereka perlu mendapatkan tambahan pengetahuan maupun keterampilan sesuai dengan kapasitasnya, melalui program pengayaan.

Pengayaan adalah kegiatan tambahan yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar yang dimaksud untuk menambah wawasan atau memperluas pengetahuannya dalam materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Pengayaan dapat bersifat vertikal maupun horizontal.

Pengayaan yang bersifat vertikal dimaksudkan untuk membuat pengayaan kepada siswa agar mereka lebih mantap dan lebih menyakini materi yang telah dipelajarinya,

materi yang diberikan dalam pengayaan ini difatnya lebih tinggi dari materi yang telah dipelajarinya.

Pengayaan yang bersifat horizontal dimaksudkan untuk memberikan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan konsep atau prinsip dalam materi yang telah dipelajarinya.

Tujuan program pengayaan selain untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan terhadap materi yang sedang atau telah dipelajari agar siswa dapat belajar secara optimal baik dalam hal pendayagunaan kemampuan maupun perolehan dari hasil belajar. Adapun cara yang dapat ditempuh adalah:

- Pemberian bacaan tambahan atau berdiskusi yang bertujuan memperluas wawasan bagi kompetensi dasar tertentu.
- Pemberian tugas.
- Memberikan soal-soal latihan tambahan yang bersifat pengayaan.

- Memmbantu guru membimbing teman-temannya yang belum mencapai ketuntasan.
- Pelaksanaan program percepatan (akselerasi belajar)

Akselerasi belajar dimungkinkan untuk diterapkan sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata dapat menyelesaikan materi pembelajaran lebih cepat dari masa belajar yang ditentukan. Akselerasi belajar dapat dilakukan dengan bantuan modul atau lembar kerja yang disediakan oleh sekolah. Melalui akselerasi belajar, peserta didik yang berkemampuan tinggi dapat mempelajari seluruh bahan ajar dengan melampaui atau lebih cepat dari peserta didik yang lain. Waktu yang tersisa dari peserta didik yang mengikuti akselerasi belajar dapat digunakan untuk kegiatan tutorial sebaya.



E. Pembelajaran Konstruktivistik

1 Model Pembelajaran Konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivistik atau *Constructivist Theories of Learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan siswa secara aktif membangun pembelajaran mereka sendiri secara mandiri dan memindahkan informasi yang kompleks. Mengacu pada pemikiran Aronson yang mengatakan bahwa pada proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan siswa dalam proses belajar dan sosialisasi yang berkesinambungan, berorientasi pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (Zahorik, Jon A, 1995: 72).

Di bawah ini pemecahan masalah-masalah belajar (pembelajaran), implikasi teori konstruksional:

- a Proposisi: Belajar adalah proses pemaknaan informasi baru. Belajar adalah penyusunan

pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, dan refleksi serta interpretasi. Implikasinya terhadap pembelajaran atau evaluasi, yaitu sebagai berikut:

- Dorong munculnya diskusi terhadap pengetahuan baru yang dipelajari.
- Dorong munculnya berfikir diverfent, kaitan dan pemcahan ganda, bukan hanya satu jawaban yang benar.
- Dorong munculnya berbagai jenis luapan pikiran/aktivitas, seperti main peran, debat dan pemberian penjelasan kepada teman.
- Tekanlah pada keterampilan berfikir kritis seperti analisis, membandingkan, generalisasi, memprediksi dan menghipotesis.
- Kaitan informasi baru ke pengalaman pribadi atau ke pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.
- Gunakan informasi pada situasi baru

b Proposisi: Strategi yang dipakai siswa dalam belajar akan menentukan proses dan hasil belajar atau evaluasi, yaitu sebagai berikut:

- Berikan kesempatan untuk menerapkan cara berfikir yang paling cocok dengan dirinya.
- Suruh siswa melakukan evaluasi diri tentang cara berfikir, belajarnya dan mengapa ia menyukai tugas tertentu.

Menurut Degeng terdapat komparasi mendasar antara pembelajaran model behavioristik dengan konstruktivistik. Belajar menurut behavioristik adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah meningkatkan pengetahuan kepada yang pembelajar (Degeng, IN.S, 2001: 81).

Adapun belajar konstruktivistik adalah penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif dan refleksi serta interaksi. Sedangkan mengajar adalah menata lingkungan agar pembelajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidak

menentukan. Skedul pelaksanaan pembelajaran model konstruktivistik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Skedul pelaksanaan Pembelajaran
Model Konstruktivistik

TAHAP I	TAHAP II	TAHAP III
Pembelajaran kelompok Penyampaian materi dan masalah dari guru Siswa memilih sendiri masalah untuk kelompoknya	Siswa diskusi dengan kelompoknya Tiap siswa harus menguasai hasil pembahasannya	Penyampaian hasil diskusi kelompok pada kelas Siswa kelompok lain memberikan tanggapan

Dalam proses pembelajaran dengan tahapan tersebut di atas guru berfungsi sebagai

fasilitator yang selalu mendampingi kegiatan kelompok sekaligus mengarahkan bila terjadi penyimpangan jalannya diskusi.

F. Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik yang Kontekstual

Menurut Zahorik ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam praktek pembelajaran berbasis konstruktivistik yang kontekstual.

- a. Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada
- b. Pemerolehan pengetahuan baru dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya.
- c. Pemahaman pengetahuan, yaitu dengan cara menyusun (1) konsep sementara (hipotesis), (2) melakukan diskusi kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi) dan atas dasar tanggapan itu, dan (3) konsep tersebut direvisi lalu dikembangkan.
- d. Mempraktekkan pengetahuan, pengalaman.

- e. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut (Zahorik, Jon A, 1995: 22).

Senada hal di atas Potter memberikan arahan terhadap pengajar hendaknya memberikan petunjuk, menata konteks atau memberikan umpan balik dengan empat prinsip: munculkan kesan, arahkan fokus, bersifat mengajak dan tepat sasaran.

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami. Dalam konteks itu, siswa perlu mengerti apa makna

belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi kehidupannya nanti.

Dengan begitu mereka memosisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya (Bobbi De Porter, 2001: 118).

Pendekatan kontekstual mendasarkan pada kecendrungan pemikiran tentang belajar, Nurhadi mengemukakan bahwa kontekstual menitikberatkan pada proses belajar. Belajar tidak hanya sekedar menghafal.

Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri, anak belajar dari mengalami. Anak mencatat sendiri pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru. Para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang sesuatu

persoalan. Pengetahuan tidak dapat dipisahkan menjadi fakta-fakta atau proporsi yang terpisah tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan. Manusia mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru.

Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Proses belajar dapat mengubah struktur otak itu berjalan terus seiring dengan perkembangan organisasi, pengetahuan dan keterampilan seseorang.

Untuk itu perlu dipahami, strategi belajar yang salah dan terus-menerus dipajankan akan mempengaruhi struktur otak, yang pada akhirnya mempengaruhi cara seseorang berperilaku. Begitu juga pendekatan kontekstual menngfokuskan pada transfer belajar (Nur Hadi, 2002: 3-5).

Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari 'pemberian orang lain'. Keterampilan dan pengetahuan itu diperluas dari konteks yang

terbatas, sedikit-demi sedikit. Penting bagi siswa tahu 'untuk apa' ia belajar, dan 'bagaimana' ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu. Menurut Surakhmad transfer belajar sangat berguna untuk menjelaskan fungsi-fungsi yang terdapat didalam proses belajar (Winarno Surakhmad, 1980: 58).

Manusia mempunyai kecenderungan untuk belajar dalam bidang tertentu, dan seorang anak mempunyai kecenderungan untu belajar dengan cepat hal-hal baru. Strategi belajar itu penting. Anak dengan mudah mempelajari sesuatu yang baru.

Akan tetapi, untuk hal-hal yang sulit, strategi belajar amat penting. Peran orang dewasa (guru) membantu menghubungkan antara 'yang baru' dan yang sudah diketahui. Tugas guru memfasilitasi: agar informasi baru bermakna, memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri, dan menyadarkan siswa untuk

menerapkan strategi mereka sendiri. Siswa sebagai pembelajar dituntut aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa dipandang sebagai objek dan sebagai subjek, sehingga strategi mengajar menuntut keaktifan secara optimal (Nana Sujana, 1989: 21).

Belajar efektif itu dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Dari “guru akting didepan kelas, siswa menonton” ke “siswa akting bekerja dan berkarya, guru mengarahkan”. Pengajaran harus berpusat pada ‘bagaimana cara’ siswa menggunakan pengetahuan baru mereka. Strategi belajar lebih penting dibandingkan hasilnya.

Umpan balik amat penting bagi siswa yang berasal dari proses penilaian yang benar. Menumbuhkan komunitas belajar dalam bentuk kerja kelompok itu penting. Silberman mengatakan tata ruang kelas, lingkungan fisik dapat menjadikan belajar aktif, karena menyenangkan dan menantang (Mel Silberman, 1996: 12)

2 Konsep Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian sebenarnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bawa pembelajaran kontekstual itu mempunyai makna, anak harus tahu makna belajar dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya, sedangkan tugas guru mengatur strategi belajar, membantu menghubungkan pengetahuan lama dan baru, dan memfasilitasi belajar sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar yang baik adalah

siswa mengkonstruksikan secara aktif pemahamannya.

Menurut Nurhadi (2002: 7) bahwa ciri-ciri pendekatan kontekstual meliputi:

- a. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi
- c. Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau masalah yang disimulasikan.
- d. Perilaku dibangun atas kesadaran diri
- e. Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman
- f. Hadiah untuk perilaku baik adalah kepuasan diri.
- g. Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia sadar hal itu keliru dan merugikan.
- h. Bahasa, diajarkan dengan pendekatan komunikatif, yakni siswa diajak menggunakan bahasa dalam konteks nyata.
- i. Pemahaman rumus dikembangkan atas dasar semata yang sudah ada dalam diri siswa.

- j. Pemahaman rumus itu relatif berbeda antar siswa yang satu dengan lainnya, sesuai dengan semata siswa
- k. Siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif, dan membawa semata masing-masing ke dalam proses pembelajaran.
- l. Pengetahuan yang dimiliki manusia dikembangkan oleh manusia itu sendiri. Manusia menciptakan atau membangun pengetahuan dengan cara memberi arti dan memahami pengalamannya.
- m. Karena ilmu pengetahuan itu dikembangkan (dikonstruksi) oleh manusia sendiri, sementara manusia selalu mengalami peristiwa baru, maka pengetahuan itu tidak pernah stabil, selalu berkembang.

- n. Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing.
- o. Penghargaan terhadap pengalaman siswa sangat diutamakan.
- p. Hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, tes, dll.
- q. Pembelajaran terjadi diberbagai, konteks, dan setting.
- r. Penyesalan adalah hukuman dari perilaku jelek.
- s. Perilaku baik berdasar motivasi intrinsik.
- t. Seseorang berperilaku baik karena ia yakin itulah yang terbaik dan bermanfaat.
- u. Pendekatan Tradisional.

Tugas pendidikan dan pelatihan adalah mempersiapkan anak untuk hidup di dunia yang pasang surut yaitu: dunia tempat setiap orang harus mengerahkan seluruh kekuatan pikiran dan hati mereka sepenuhnya jug bertindak berdasarkan kreativitas yang penuh kesadaran,

bukan suatu yang mudah diramalkan dan tidak membutuhkan pikiran, bukan menghasilkan manusia foto copy seperti pada abad 19 (Winkel. W.S, 1983: 174).

G. Keefektivan pembelajaran Konstruktivistik

Keefektivan pembelajaran dalam penelitian ini akan ditinjau dari aspek-aspek (1)respon siswa; (2) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran; (3) respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran; dan (4) ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing aspek tersebut.

1 Respon siswa

Dalam pembelajaran sangat perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pelajaran dan pengetahuannya. Semakin aktif siswa maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar, sehingga semakin efektiflah pembelajaran tersebut. Lebih lanjut untuk menjadikan siswa aktif kita perlu membangkitkan berbagai respon

belajar siswa, diantaranya (1) respon menggambar yang meliputi menggambar yang meliputi menggambar, membuat grafik, membuat diagram; (2) respon mendengarkan yang meliputi mendengarkan penjelasan, diskusi; (3) respon visual yang meliputi membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, memperhatikan pekerjaan orang lain; (4) respon menulis yang meliputi mencatat, menulis laporan; dan (5) respon oral yang meliputi bertanya, memberi saran, menyatakan pendapat, dan diskusi (Muhammad Nur dan Wikandari, 1999: 60).

Dari uraian di atas terlihat bahwa respon siswa dalam pembelajaran merupakan satu aspek yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran. Untuk melihat respon siswa dalam pembelajaran diperlukan suatu indikator, yaitu gejala-gejala yang nampak di dalam tingkah laku siswa selama pembelajaran. Melalui indikator tersebut dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam pembelajaran. Indikator pada aspek respon siswa

dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru.
- b. Menulis atau membaca.
- c. Melakukan latihan terbimbing.
- d. Menanggapi pertanyaan/pendapat orang lain.
- e. Berdiskusi.
- f. Menyimpulkan pelajaran.

2 Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi keefektivan pembelajaran. Untuk melihat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperlukan indikator, yaitu gejala-gejala yang nampak di dalam tingkah laku guru selama pembelajaran.

Melalui indikator-indikator tersebut dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam pembelajaran. Indikator-indikator pada

aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Pendahuluan (mengaitkan pelajaran sekarang dengan pelajaran terdahulu, menyampaikan TPU dan TPK, dan memotivasi siswa).
- b. Kegiatan inti.
- c. Penutup (membimbing siswa dalam merangkum pelajaran dan alokasi penggunaan waktu).
- d. Suasana kelas.

3 Respon Siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran

Minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari respon siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Dalam penelitian ini indikator-indikator pada aspek respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Senang tidaknya siswa terhadap komponen pembelajaran.

- b. Baru tidaknya komponen pembelajaran bagi siswa.
- c. Ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.
- d. Jelas tidaknya bimbingan yang diberikan.
- e. Senang tidaknya siswa terhadap kegiatan latihan selama pembelajaran.

4 Ketuntasan Belajar yang Dicapai Siswa

Menurut Reigeluth dan Meris, keefektivan pembelajaran selalu berkaitan erat dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih lanjut Reigeluth dan Meris menyatakan bahwa salah satu indikator terpenting efektifnya suatu pembelajaran adalah kecermatan penguasaan perilaku. Artinya salah satu pembelajaran dikatakan semakin efektif jika tingkat kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal semakin kecil (Dep. Dikbud. Dirjen Dikte P2LPTK, 2006).

Tingkat keefektivan pembelajaran menyangkut dua hal pokok, yaitu tingkat presentase siswa yang mencapai tingkat

penguasaan tujuan dan presentase rata-rata penguasaan tujuan oleh semua siswa. Pencapaian tingkat penguasaan tujuan pembelajaran disebut ketuntasan belajar.

Seorang siswa dikatakan mencapai ketuntasan belajar jika siswa tersebut telah mencapai skor minimal 65%. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal dikatakan tercapai jika 85% siswa di kelas tersebut telah mencapai daya serap 65%.

Dari uraian di atas terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi keefektivan pembelajaran. Sedangkan indikator-indikator pada aspek ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa adalah sebagai berikut.

- a. Ketuntasan belajar individual.
- b. Ketuntasan belajar klasikal.

H. Pembelajaran konstruktivistik kontekstual dalam proses meningkatkan kemampuan pemahaman Materi PAI

Menurut Nurhadi pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian sebenarnya (Nur Hadi, 2002: 93).

Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajaran. Penerapan kontekstual pada materi PAI secara garis besar adalah mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya atau dengan kata lain guru merancang atau mengemas pembelajarannya bagaimana pembelajaran dengan konteks nyata yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran;

- Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri pada materi PAI;
- Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya pada materi PAI;

- Menciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok kelompok);
- Menghadirkan 'model' sebagai contoh pembelajaran, Dalam hal ini guru memberikan contoh;
- Melakukan refleksi di akhir pertemuan, maksudnya sejauhmana respon siswa atau hasil yang didapat setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual; dan
- Melakukan penilaian yang sebenarnya, guru menilai kompetensi siswa pada bidang studi PAI.

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit-demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong.

Pengetahuan bukanlah separangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia menkonstruksi pengetahuan itu

dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.

Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivis adalah bahwa harus menemukan, mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Dengan dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses 'mengkonstruksi' bukan 'menerima' pengetahuan. Proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan, bukan guru. Model pengajaran dan pembelajaran konstruktivisme ditekankan pada "*children*" *Learning in Science Project*.

Dalam pembelajaran ini murid diajak bertukar pikiran melalui ide, hal ini dapat merangsang murid menemukan ide mereka. Sedangkan guru ditekankan pada merancang aktivitas yang sesuai dengan ide siswa. Murid diberi peluang untuk mengkolaborasikan ide teman-temanya.

Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivitas, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivis, 'strategi memperoleh' lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan.

Untuk itu, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan:

- Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa,
- Memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, dan
- Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

Pengetahuan tumbuh berkembang melalui pengalaman melalui pengalaman. Pemahaman berkembang semakin dalam dan semakin kuat apabila selalu diuji dengan pemahaman baru. Menurut Porter otak senantiasa dibanjiri stimulus dan otak memilih fokus tertentu saat demi saat. Otak mampu secara tak sadar memperbaiki karena banyak hal sekaligus.

Manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti kotak-kotak yang masing-masing berisi informasi bermakna yang berbeda-beda. Pengalaman sama bagi beberapa orang akan dimaknai berbeda-beda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam kotak yang berbeda. Setiap pengalaman baru dihubungkan dengan kotak-kotak (struktur pengetahuan) dalam otak manusia tersebut.

Struktur pengetahuan dikembangkan dalam otak manusia melalui dua cara, yaitu asimilasi atau akomodasi. Asimilasi adalah struktur pengetahuan baru dibuat atau dibangun

atas dasar struktur pengetahuan yang sudah ada dimodifikasikan untuk menampung dan menyesuaikan dengan hadirnya pengalaman baru (Bobbi De Porter, 2001: 65).

Ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme diantaranya adalah materi diperoleh dari pelajar atau dalam perundingan dengan sedangkan guru memainkan peranannya sebagai pembimbing, pemantau, juru latih dan tutor.

Pada umumnya kita juga sudah menerapkan filosofi ini dalam pembelajaran sehari-hari, yaitu ketika kita merancang pembelajaran dalam bentuk siswa bekerja, praktek mengerjakan sesuatu, berlatih secara fisik, menulis karangan, mendemonstrasikan, menciptakan ide, dan sebagainya. Mari kita kembangkan cara-cara tersebut lebih banyak dan lebih banyak lagi.

Pembelajaran konstruktiviesme terdiri penjadwalan, catatan kemajuan. Dari beberapa pendapat diatas pada umumnya pembelajaran konstruktuvitik pemahaman, yang menuntut

aktivitas, kreativitas, produktif dalam konteks nyata (Degeng, 2001: 72).

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan. Topik mengenai PAI, Siklus inkuisi antara lain : 1) Observasi, 2) Bertanya, 3) Mengajukan dugaan, 4) Pengumpulan data, dan 5) Penyimpulan.

Sedangkan langkah-langkah menemukan adalah: 1) Merumuskan masalah, 2) Mengamati atau melakukan observasi tentang praktek PAI, 3) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, laporan 4) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil tulisan pada teman sekelas.

Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran yang berbasis kontekstual. Bertanya dalam pelajaran dipandang sebagai

kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inkuiri, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

Menurut Usman menjelaskan bahwa teknik pelontaran yang tepat akan dapat memberikan dampak positif terhadap siswa, yaitu: (1) Meningkatkan partisipasi siswa dalam PBM, (2) Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu terhadap masalah yang dihadapi, (3) Mengembangkan pada berfikir dan cara belajar aktif, (4) Memusatkan perhatian siswa. Dan dia juga menjelaskan dengan bertanya hendaknya mengubah tingkat kognitif yang rendah ke tingkat kognitif ke lebih tinggi (Usman, Uzer, 1984: 81).

Masyarakat Belajar hendaknya mencampur murid dengan kemampuan yang berbeda, murid

yang pintar dapat membantu murid yang kurang pintar, sebaliknya murid yang kurang pintar tidak akan malu bertanya kepada temannya. Hasil belajar diperoleh dari diskusi antar teman, antar kelompok, antara yang tahu dan yang belum tahu. Di ruang dan di luar kelas, semua adalah anggota masyarakat belajar.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberi usul, dan seterusnya. Kelompok siswa bisa sangat bervariasi bentuknya, baik keanggotaan, jumlah, bahkan bisa melibatkan siswa di kelas atasnya, atau guru melakukan kolaborasi dengan mendatangkan seorang figur.

Pemodelingan maksudnya, dalam sebuah pembelajaran PAI, ada model yang ditiru. Guru memberi contoh yang benar.

Dalam pembelajaran tersebut guru mendemokrasikan. guru mendemonstrasikan al-Islam, siswa mengamati guru. Secara sederhana, kegiatan ini disebut pemodelan. Artinya, ada model yang bisa ditiru dan diamati siswa.

Refleksi juga bagian penting dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berfikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu.

Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru dilakukan, dalam hal ini materi PAI

Penilaian Yang Sebenarnya adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa

perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Apabila data yang dikumpulkan guru mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kemacetan dalam belajar, maka guru segera bisa mengambil tindakan yang tepat agar siswa terbebas dari kemacetan belajar.

Data yang dikumpulkan melalui kegiatan penilaian bukanlah untuk mencari informasi tentang belajar siswa. Pembelajaran yang benar memang seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari, bukan ditekankan pada diperolehnya sebanyak mungkin informasi di akhir periode pembelajaran.

Daftar Pustaka

- A. Khudhori Soleh. 2003. *Pendidikan Islam Kontemporer*. Yogyakarta: Jendela.
- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Abdurrahman An-Nahlawi. 1996. *Prinsi-prinsip dan Metoda Pendidikan Islam*. Bandung: Diponegoro.
- Abu Ahmadi & Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abu, Ahmadi dan Supriyono, Widodo. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agoes Dariyo. 2003. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo Widya Sarana Indonesia.
- Agus Nggermanto. 2001. *Quantum Question: Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*. Bandung: Nuansa.

- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Agus Suprijono. 2014. *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Sapari. 2003. *Pendidikan dan Sensitivitas Guru Yang Kreatif (PAKEM)*. Didaktika.
- Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada
- Amal Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Bandung: Pustaka al-Kautsar.
- Amiruddin. 2013. *Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Pembelajaran Group Investigation* Jurnal Kreatif Tadaluco Online Vol. 3 No. 4.

- Anggainsi Sudono. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan: untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Armai Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran. Cetakan*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar Arsyad. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B. Suryosubroto. 1990. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kepemimpinan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berliner/Gage. 1984. *Educational Psychology. 3rd edition*. Houghton Mifflin Company. All right reserved.
- Bobbi De Porter. 2001. *Quantum Teaching*, Boston: Allyn and Bacon.
- Bobbi Deporte dan Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa.

- Bobbi Deporte dkk. 2003. *Quantum Learning: Mempraktekkan Quantum Learning Diruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Budiningsih, C., Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dahar, Ratna Wilis. 1988. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjend Lembaga Tenaga Kependidikan
- Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Depublish
- Dave Meier. 2002. *The Accelerated Learning Hand Book*. Bandung: Kaifa.
- Dedi Supriyadi. 2003. *Anak Balita adalah Masa Emas Perkembangan Otak Kanan, Terlalu Sayang Jika Tidak Diolah*, Republic.

- Degeng, IN.S. 2001. *Revolusi Paradigma Pendidikan Memasuki Era Kesemrawutan Global*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Degeng, IN.S. 2006. *Ilmu Pengejaran Taksonomi Vareabel*. (Dep.Dikbud. Dirjen Dikte P2LPTK).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- E. Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2005. *Evaluasi pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fuad Nashori & Rachmy Diana M. 2002. *Mengembangkan Kreativitas dalam Psikologi Islam*. Yogyakarta:] Kudus.

- Hall S. Calvin & Lindzey, Gardner. 1978. *Psikology kebibadian 3, Teori-Teori sifat dan behavioristik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Inovasi Pendidikan; Perwujudannya dalam sistem pendidikan Nasional*. Bandung: YP. Permindo
- Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar Cet IV*. Jakarta Bumi Aksara
- Happyanto, Rixky. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Duplish.
- [Http:// edukasi. kompasiana. com/2011/11/18/ definisi- strategi- metode- dan- teknik-pembelajaran.](http://edukasi.kompasiana.com/2011/11/18/definisi-strategi-metode-dan-teknik-pembelajaran)
- [Http://syahsmkn2tb. wordpress. com/2012/08/01/ model- metode- strategi- pendekatan-dan-teknik-pembelajaran.](http://syahsmkn2tb.wordpress.com/2012/08/01/model-metode-strategi-pendekatan-dan-teknik-pembelajaran)
- Imam Musbikin. 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Ismail. 2003. *Model-Model Pembelajaran Dit. Pendidikan Lanjutan Pertam*.

- John A, Zahorik. 1995. *Konstruktivist Teaching*.
Bloomington, Indiana: Phi-Delta Kappa
Educational Foundation.
- Joyce Wycoff. 2003. *Menjadi Super Kreatif: Melalui
Metode Pemetaan Pikiran*, Bandung: Kaifa.
- Aditama *Proses Belajar Kreatif Memperbaiki Mutu
Pendidikan*. Depok: Sabtu. 26 Oktober
1999 Kompas
- Koswara, Deni. 2008. *Bagaimana Menjadi guru
Kreatif*. Bandung: Pribumi Mekar.
- M. Arifin. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta:
Bumi Aksara.
- Majid, Abdul. 2013, *Perencanaan Pembelajaran*,
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan
Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*.
Jakarta : Grasindo.
- Mel Silberman. 1996. *Active Learning: 101
Strategies to Teach Any Subject*. USA: A
and Bacon.
- Muhammad Nur dan Wikandari. 1999.
Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan

- Pendekatan Konstruktifis Dalam Pengejaran.*
Surabaya: Unesa,
- Muhibbin Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan.*
Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar.*
Sinar Baru Bandung.
- Nana Sujana. 1989. *Cara belajar Siswa Aktif Dalam
Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar
Baru Algensindo.
- Nasution. 1992. *Kurikulum dan Pengajaran.* Jakarta:
Bumi Aksara.
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran:
Implementasi Konsep, Karakteristik dan
Metodologi Pendidikan Agama Islam di
Sekolah Umum.* Yogyakarta: Teras
- Nur Hadi. 2002. *Pendekatan Kontekstual.* Malang:
Universitas Negeri Malang.
- Nur Ubhiyati. 1997. *Ilmu Pendidikan
II,* Bandung: Pustaka Setia.
- Pemerintah Republik Indonesia, Undang-
Undang Sistem Pendidikan Nasional No.
20 Tahun 2003 Pustaka Publisher

- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Ramayulis. 1998. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Padang: BABN Press.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Pranada Media.
- Rumampuk, D.B. 1998. *Media intruksional Inovatif*. Jakarta: P2LPTK-Ditijen Dikti Depdikbud
- Sa'ud, Udin Saifudin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan i System Pembelajaran*. Jakarta: Pr Media.
- Sanyata, Sigit. 2012. *Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik dalam Konseling*. Jurnal Paradigma.

- Sardiman. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seno Sobroto. 2006. *Seri Bahasa Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima
- Suryani, Tatik. 2008. *Perilaku Konsumen: Implikasi Pada Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Re Rosdakarya Offset.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Cet.3. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- The Riyanto Fice dan Martin Handoko FIC. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini: Tuntunan*

Psikologi dan Pedagogis bagi Pendidik dan Orang Tua, Jakarta: Grasindo.

Tim pengembangan MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo

Usman, Uzer. 1984. *Menjadi Guru Profesionnal*. Bandung: Rosda Karya.

Utami Munandar. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakar*. Jakarta: Grafindo Pustaka Utama.

Utami Munandar. 1995. *Pengembangan Kreatifitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Wahyuari, Sartono. 2012. *Metode Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Grasindo.

Winarno Surakhmad. 1980. *Metodelogi Pen Nasional*. Bandung: Jemmars.

Winkel. W.S. 1983. *Pesikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia.

Zainal Asril. 2011. *Micro Teaching*, Jakarta: Rajawali Pers.



Nama : Asrori
Tempat dan Tanggal Lahir : Gresik, 23 Mei 1984
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Perkawinan : Menikah
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya
Alamat : Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya
Telp/ Faks : 031-3811966/ 031-3813096
Alamat Rumah : Perum Emerald Residence Blok
E1 No 31 Kedanyang Kebomas Gresik
Telp/ Faks : 085731576657
Alamat e-mail : pakasrori23@gmail.com
: asrori@fai.um-surabaya.ac.id
Istri : Kiki Yisnita, A.Md
Anak-Anak : Kamilatun Nisa' Nasywa Salsabillah
Kharisma Aeryn Nuha Salsabillah
Kenzi Abqari Aulian Hibrizzi

PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Pendidikan		Tempat	Tahun
S3 IAIN Sunan Ampel	:	Surabaya	2013-sekarang Semester VIII
S2 Universitas Muhammadiyah	:	Surabaya	2008-2010
S1 IAIN Sunan Ampel	:	Surabaya	2002-2006

KONFRENSI/ SEMINAR/ LOKAKARYA/ SIMPOSIUM		
Judul Kegiatan	Penyelenggara	Peserta/ Pembicara
The 1st International Conference on Science, Applied Science, Teaching and Education	Kupang	Pembicara
The 3rd Annual International Conference on Islamic Education	STITNU Al-Hikmah Mojokerto	Pembicara
Seminar Nasional dan Call For Paper”Tema: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Multidisipliner	Universitas Muhammadiyah Purwokerto	Pembicara

Lokakarya Penguatan Sistem Organisasi Forum Komunikasi Program Studi Pendidikan Agama Islam	AI Dalwa Bangil Pasuruan	Pembicara
Workshop Finalisasi Penyusunan Kurikulum KKNI Program Studi Pendidikan Agama Islam di Lingkungan KOPERTIS Wilayah IV Surabaya	Pamekasan Madura	Pembicara
The Heritage Seminar The Oringins of Islam and The Contex of The Quraan	Universitas Muhammadiyah Malang	Pembicara

KARYA ILMIAH	
Judul	Penerbit
GLS Role As A Process of Learning Motivation in PAI Lessons in Perak Barat SDN Kebomas Gresik.	Procciding Annual International Conference On Islamic Education (STITNU Al-Hikmah Mojokerto)
Upaya Menanggulangi Juvenile Delenquensi Menurut Sarlito Wirawan Sarwono dan Zakiah Daradjat “Telaah Komparatif Perspektif Pendidikan Islam	Procciding Seminar Nasional Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Effect of Counseling Guidance in Improving Process of Student Learning Achievement in MTs Negeri I Bojonegoro	Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan “Tamadun” Vol. XX No1 Januari 2019. Diterbitkan oleh: Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Gresik
Character Education Implementation Through Tahfidzul Qur’an Teaching In SMPIT Ar Rayyan Surabaya	Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam “Studia Religia” Vol.02 No.02 Desember 2018. Diterbitkan oleh: Program Pendidikan Islam Pascasarjana UMSurabaya

Metode Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) di SMPLB Karya Mulia Surabaya	Jurnal Pendidikan Islam “Tadarus” Vol. 07 No. 01 November 2018 Diterbitkan oleh: Program Studi PAI UM Surabaya
Peran Sekolah Kawasan Berbasis Sistem Zonasi Dalam Pembentukan Karakter di SMP Negeri 15 Kedung Cowek Surabaya	Jurnal Pendidikan Islam “Tadarus” Vol. 07 No. 01 Mei 2018 Diterbitkan oleh: Program Studi PAI UM Surabaya
Studi Islam: Reaktualisasi Pemikiran Islam Kontemporer Multiperspektif	Buku: diterbitkan oleh: Al-Fatah Sume-nep-Madura
Inovasi Pendidikan & Pembelajaran: Merajut Asa Pendidikan Islam di Tengah Kontestasi Sistem Pendidikan Nasional	Buku: oleh Imtiyaz Surabaya
Implementasi Penyelenggaraan Pendidikan Dalam Perspektif Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM).	Jurnal Pendidikan Islam “Tadarus” Vol. 01, No 02 Mei 2012. Diterbitkan oleh: Program Studi PAI Universitas Muhammadiyah Surabaya