

MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN



* Dr. Adolf Bastian, M.Pd.

* Reswita, M.Pd.

MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Dr. Adolf Bastian, M.Pd

Reswita, M.Pd



MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Indramayu © 2022, Penerbit Adab

Penulis: Dr. Adolf Bastian, M. Pd., dan Reswita, M. Pd

Editor: Sri Wahyuni, M.Pd

Desain Cover: Nurul Musyafak

Layouter: Fitri Yanti

Diterbitkan oleh Penerbit Adab

CV. Adanu Abimata

Anggota IKAPI: 354/JBA/2020

Jl. Kristal Blok F6 Pabean Udik Indramayu Jawa Barat

Kode Pos 45219 Telp: 081221151025

Surel: adanuabimata@gmail.com

Web: <https://Penerbitadab.id>

Referensi | Non Fiksi | R/D

vi + 118 hlm. ; 15,5 x 23 cm

No ISBN: 978-623-497-024-1

Cetakan Pertama, September 2022



Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainya tanpa izin tertulis dari penerbit.

All right reserved



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Tuhan yang Maha Esa karena atas berkah, rahmat, hidayah dan ridho-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan buku dengan judul **MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**.

Terimakasih kepada LPPM Universitas Lancang Kuning selaku penerbit buku, dan semua pihak yang telah membantu hingga buku ini terbit. Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi nilai ibadah dan menjadi pahala kebaikan di sisi Allah SWT

Penulis menyadari bahwa walaupun sudah memaksimalkan seluruh kemampuan dalam penyusunan buku ini, tidak menutup kemungkinan masih terdapat kekurangan yang perlu penyempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan berupa saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan penulisan buku ini.

Pekanbaru, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	1
A. Pengertian Belajar.....	2
B. Prinsip Belajar	4
C. Berbagai Faktor yang mempengaruhi Proses Belajar Siswa	8
D. Pengertian Pembelajaran	10
E. Prinsip Pembelajaran.....	12
F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran	16
BAB II MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, DAN TAKTIK DALAM PEMBELAJARAN	19
A. Model Pembelajaran	20
B. Pendekatan Pembelajaran	21
C. Strategi Pembelajaran	25
D. Metode Pembelajaran.....	27
E. Teknik Pembelajaran	33
BAB III TEORI BELAJAR	35
A. Teori Behavioristik	36
B. Teori Kognitif	40
C. Teori Humanistik	43
D. Teori Konstruktivisme	50
BAB IV PROFESI GURU	51
A. Pengertian Profesi Guru.....	52
B. Kode Etik Guru.....	54
C. Kompetensi Guru	55
D. Peran Guru dalam Proses Pembelajaran	58

BAB V	MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF	65
A.	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	66
B.	Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	67
C.	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	68
D.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif	68
BAB VI	MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING.....	71
A.	Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL).....	72
B.	Ciri-ciri dan Karakteristik Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)	73
C.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)	74
BAB VII	MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING.....	77
A.	Pengertian Model Pembelajaran Discovery Learning (DL)....	78
B.	Langkah-langkah dan Prosedur Pembelajaran Discovery Learning (DL)	80
C.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Discovery Learning (DL)	82
BAB VIII	MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL.....	85
A.	Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual.....	86
B.	Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kontekstual.....	87
C.	Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual	88
D.	Kelebihan dan Kekurangan	89
BAB IX	PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI	91
A.	PENDEKATAN TEMATIK	92
B.	Pendekatan Pembelajaran Sainifik.....	95
C.	Model Pembelajaran Klasikal	99
D.	Model Pembelajaran Kelompok	100
E.	Model Pembelajaran Sudut	100
F.	Model Pembelajaran Area	102
G.	Model Pembelajaran Sentra	106
REFERENSI.....		110
TENTANG PENULIS.....		112

BAB I

HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN



A. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku, baik dalam beberapa hal, perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari pengalaman berulang. Belajar bukanlah hasil atau tujuan, tetapi proses perubahan perilaku. Belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan karena berhasil tidaknya dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar yang dilalui seseorang/siswa. Konsep belajar mengandung tiga unsur utama adalah:

1. Belajar adalah proses pengubahan tingkah laku

Untuk mengetahui apakah seseorang telah belajar, perlu dilakukan perbandingan perilaku sebelum dan sesudah proses belajar. Namun, terkadang perubahan perilaku ini tidak langsung terlihat tetapi perlu ditangani terlebih dahulu. Selanjutnya, semua perubahan perilaku tidak serta merta disebabkan oleh proses belajar, tetapi oleh faktor lain seperti kelelahan dan motivasi. Misalnya, seseorang sudah tahu cara mengetik yang benar, tetapi dia memiliki pekerjaan yang buruk hari itu karena dia lelah dan sebagainya. Perubahan tingkah laku didahului oleh proses pengalaman

Perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh belajar merupakan hasil dari latihan atau pengalaman. Perubahan perilaku karena pertumbuhan dan kematangan fisik, seperti tinggi badan, berat badan, dan kekuatan fisik, tidak dipandang sebagai hasil belajar. Kematangan pada diri seseorang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik, dan kematangan itu menjadi prasyarat untuk belajar.

2. Perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh belajar bersifat relatif permanen

Perubahan tingkah laku pada setiap individu berbeda-beda tergantung dari pengalaman yang mereka dapatkan. Pengalaman yang bermakna akan membentuk perilaku yang jauh lebih kuat. Sama halnya dengan proses belajar pada siswa, ketika proses belajar kurang bermakna akan mengakibatkan perubahan tingkah laku yang terjadi bersifat sementara. Oleh karena itu dibutuhkan proses pembelajaran yang variatif yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, mencari dan mencoba sendiri apa yang sedang mereka pelajari. Melalui kegiatan seperti ini akan memberi kesan tersendiri bagi siswa sehingga perubahan tingkah laku sebagai hasil proses belajar akan maksimal.

Ada beberapa pendapat tentang pengertian belajar adalah:

1. Belajar adalah proses melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh factor-faktor yang tidak termasuk latihan, (Shahi et al., 2009)
2. Belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integrativ dan tujuan yang jelas, (Ulfah, 2020)
3. Belajar dalam tiga hal, adalah belajar adalah mengubah tingkah laku, perubahan adalah hasil dari pengalaman, dan perubahan terjadi dalam perilaku individu, (Nuryana & Purwanto, 2010)
4. Bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru dan lain sebagainya, juga belajar itu akan lebih baik kalau sisubjek belajar mengalami atau melakukannya, Kesimpulannya tidak bersifat verbalistik", (Rusdiana, 2018)

5. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya, (Arifin, 2018). Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku adalah:
- a. Perubahan terjadi secara sadar
 - b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
 - c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
 - d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
 - e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
 - f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah lak

Kesimpulannya pada hakikatnya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan integratif yang disebabkan karena adanya pengalaman atau latihan dengan menggunakan panca indra.

B. Prinsip Belajar

Proses belajar merupakan hal yang kompleks, oleh karena itu kita perlu mengetahui prinsip-prinsip belajar agar memiliki pedoman belajar secara efisien. Prinsip belajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan supaya peserta didik memperoleh semangat belajar yang bermanfaat untuk dirinya sendiri. Selain itu, prinsip belajar juga bisa dipakai menjadi pedoman berfikir, pedoman berpegang dan menjadi sumber semangat supaya prosedur belajar dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Menurut (Agustian, 2019) prinsip-prinsip belajar itu adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya perhatian tidak mungkin akan

terjadi sebuah proses belajar. Perhatian akan timbul jika seseorang merasa apa yang diberikan sesuai dengan kebutuhannya. Begitu juga dengan belajar, siswa akan tertarik dan memperhatikan pelajaran jika merasa apa yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini juga akan menumbuhkan motivasi tersendiri bagi siswa. Motivasi ini juga mempunyai peranan yang tak kalah pentingnya dalam kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi akan menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang, tanpa adanya motivasi maka seseorang tidak akan dapat melakukan kegiatan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, dengan perhatian dan motivasi maka siswa akan melakukan proses belajar atau membiasakan diri dengan belajar dengan baik, sehingga ia dapat memperoleh hasil yang ia inginkan.

b. Keaktifan

Dalam setiap proses belajar diperlukan keaktifan dari siswa, baik itu keaktifan dari segi kegiatan fisik yang mudah kita amati maupun keaktifan dari segi kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa dalam bentuk membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis yang lain.

c. Keterlibatan langsung/berpengalaman

Proses belajar tidak akan terjadi tanpa adanya keterlibatan langsung dari pembelajar/siswa. Belajar tidak bisa diberikan ke oranglain. Pendapat Edgar Dale dalam (Dimiyati, 2009), "belajar yang baik adalah belajar melalui pengalaman langsung". Melalui pengalaman belajar langsung, peserta didik harus menghayati, langsung terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran, serta

bertanggungjawab terhadap hasil pembelajarannya. Sehingga akan terinternalisasi keaktifan siswa.

d. Pengulangan

Dengan adanya pengulangan maka akan membentuk respons yang benar dan akan dapat membentuk kebiasaan-kebiasaan. Contohnya pada saat belajar tidak hanya membaca akan tetapi mengerjakan soal-soal latihan, mengulang materi yang belum dipahami, dan lain-lain. 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, dan juga apabila daya-daya tersebut dilatih dengan pengadaan pengulangan-pengulangan maka akan menjadi sempurna.

e. Tantangan

Dalam proses belajar perlu adanya tantangan supaya siswa bersemangat dan tertantang untuk mengatasinya. Bahan belajar yang baru, yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya. Pelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi akan menyebabkan siswa berusaha mencari dan menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi tersebut. Contoh dari prinsip tantangan ini adalah, melakukan eksperimen, melaksanakan tugas terbimbing maupun mandiri, atau mencari tahu pemecahan suatu masalah.

f. Balikan dan penguatan

Siswa membutuhkan suatu kepastian atau umpan balik dari kegiatan yang telah dilakukannya, karena hal ini akan memberi penguatan bagi dirinya sendiri. Untuk memperoleh balikan

penguatan bentuk-bentuk perilaku siswa yang memungkinkan di antaranya adalah dengan segera mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan terhadap skor/nilai yang dicapai, atau menerima teguran dari guru/orang tua karena hasil belajar yang jelek.

g. Perbedaan individual

Setiap siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lain. Kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan siswa lain, akan membantu siswa menentukan cara belajar dan sarana belajar bagi dirinya sendiri. Contohnya pada saat siswa menentukan tempat duduk dikelas, menyusun jadwal belajar, dan lain-lain.

Selain pendapat di atas, terdapat prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli bidang psikologi pendidikan, (Sagala, 2011):

1. Law of effect adalah bila hubungan antara stimulus dengan respon terjadi dan diikuti dalam keadaan memuaskan, maka hubungan itu diperkuat.
2. Spread of effect adalah reaksi emosional yang emosional yang mengiringi kepuasan itu tidak terbatas kepada sumber utama pemberi kepuasan, tetapi kepuasan mendapat pengetahuan baru.
3. Law of exercise adalah hubungan antara perangsang dan reaksi diperkuat dengan latihan dan penguasaan, sebaliknya hubungan itu melemahkan jika dipergunakan.
4. Law of readiness adalah bila satuan-satuan dalam sistem syaraf telah siap berkonduksi, dan hubungan itu berlangsung, maka terjadinya hubungan itu akan memuaskan.
5. Law of primacy adalah hasil belajar yang diperoleh melalui kesan pertama akan sulit digoyahkan.
6. Law of intensity adalah belajar memberi makna yang dalam apabila diupayakan melalui kegiatan yang dinamis.

7. Law of recency adalah bahan yang baru dipelajari akan lebih mudah diingat.
8. Fenomena kejenuhan
9. Belongingness adalah keterikatan bahan yang dipelajari pada situasi belajar akan mempermudah berubahnya tingkah laku.

Prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi secara aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
4. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. Belajar memerlukan sarana cukup, sehingga anak dapat belajar dengan tenang.
6. Belajar perlu ada interaksi anak dengan lingkungannya.

C. Berbagai Faktor yang mempengaruhi Proses Belajar Siswa

Banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua faktor adalah faktor internal dan faktor eksternal, (Yulianti et al., 2016) faktor internal adalah berasal dari dalam diri individu seperti kesehatan, intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sementara faktor eksternal adalah berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekitar, orangtua atau keluarga, lingkungan bermain dan masyarakat.

a. Faktor Internal (dalam diri siswa)

i. Fisik atau kesehatan

Faktor fisik/kesehatan sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Seperti contoh: ketika sakit, siswa akan menurun kon-

sentral belajarnya. Bahkan akan mengakibatkan tidak ada motivasi belajar dalam diri siswa tersebut. Hal ini juga berdampak pada psikologis, karena dalam tubuh yang kurang sehat maka akan mengalami gangguan pula pada pikiran.

ii. Kecerdasan Intelektual

Kecerdasan intelektual atau dikenal juga dengan tingkat inteligensi dan bakat merupakan faktor yang sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Seseorang yang mempunyai inteligensi dan bakat yang tinggi dapat memberikan pengaruh terhadap hidupnya.

iii. Minat dan motivasi

Minat merupakan kecenderungan anak dalam memilih sesuatu. Saat anak cenderung senang atau ingin memilih untuk belajar maka proses belajar akan berlangsung dengan baik. Sementara motivasi adalah dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang, umumnya motivasi itu timbul karena adanya keinginan yang besar untuk mencapai sesuatu.

iv. Gaya Belajar/Learning Style

Gaya belajar merupakan cara atau teknik yang biasa digunakan anak dalam memperoleh suatu pembelajaran. Ada tiga cara belajar adalah visual, audio, dan kinestetik. Cara belajar yang cocok dengan anak akan tercipta kebiasaan yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula.

b. Faktor dari luar diri (eksternal)

i. Keluarga

Situasi keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan dengan orang tua, perkataan, dan bimbingan orangtua, mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

- ii. Lembaga Pendidikan, kompetensi guru, kelas, rasio guru dengan siswa, mempengaruhi kegiatan belajar siswa.
- iii. Warga Masyarakat
Masyarakat di lingkungan sekitar mempengaruhi proses belajar anak. Apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.
- iv. Lingkungan sekitar, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, sebaliknya tempat-tempat dengan iklim yang sejuk, dapat menunjang proses belajar.

Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan/intelejensi, latihan dan ulangan, motivasi, sifat-sifat pribadi seseorang. Faktor yang kedua adalah faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial meliputi, keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial, lingkungan dan kesempatan. Sedangkan (Purwanto, 2010), mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua macam, antara lain faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual dan faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial.

Kedua faktor tersebut mempunyai pengaruh yang kuat dalam proses belajar. Jika faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut mendukung proses belajar (pengaruh positif) maka hasil belajar yang akan dicapai siswa akan maksimal.

D. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Pembelajaran

merupakan terjemahan dari "*learning*" yang berasal dari kata belajar atau "*to learn*". Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Ada beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran adalah:

1. Istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Menurut beliau, yang dianggap interaksi edukatif adalah yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik dalam rangka mengantarkan peserta didik ke arah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, perkembangannya yang harus dijalani.
2. Seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan bersifat eksternal dengan guru sebagai pendidik, (Rusdiana, 2018).
3. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.
4. Definisi pembelajaran menurut Hamzah (2012, hlm. 142) mengatakan bahwa "Pembelajaran diidentikkan dengan kata "mengajar" yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti) ditambah

dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.”

5. Menurut Dimyanti dan Mujiono (1992, hlm 297) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

E. Prinsip Pembelajaran

Supaya pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien terdapat beberapa ketentuan pokok atau prinsip yang harus ditaati oleh setiap pelaku pembelajaran. Terdapat beberapa prinsip pembelajaran, adalah:

- a. Prinsip umum pembelajaran
 - i. Bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku peserta didik yang relatif permanen
 - ii. Peserta didik memiliki potensi, gandrung, dan kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuhkan dan dikembangkan
 - iii. Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linear sejalan proses kehidupan.
- b. Prinsip khusus pembelajaran
 - i. Prinsip Perhatian dan Motivasi

Seseorang yang memiliki minat terhadap materi pelajaran tertentu, biasanya akan lebih intensif memperhatikan dan

selanjutnya timbul motivasi dalam dirinya untuk mempelajari materi tersebut. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi adalah dorongan atau kekuatan yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi berhubungan erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat lebih tinggi pada suatu mata pelajaran cenderung memiliki perhatian yang lebih terhadap mata pelajaran tersebut sehingga akan menimbulkan motivasi yang lebih tinggi dalam belajar. Anak memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu, memiliki kemauan, dan keinginan. Belajar pada hakekatnya adalah proses aktif di mana seseorang melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah suatu perilaku, terjadi kegiatan merespon terhadap setiap pembelajaran. Seseorang yang belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain. Belajar hanya akan mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. Perhatian adalah memusatkan pikiran dan perasaan emosional secara fisik dan psikis terhadap sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. Perhatian dapat muncul secara spontan, dapat juga muncul karena direncanakan. Dalam proses pembelajaran, perhatian akan muncul dari diri siswa apabila pelajaran yang diberikan merupakan bahan pelajaran yang menarik dan dibutuhkan oleh siswa. Namun jika perhatian alami itu tidak muncul maka tugas guru untuk membangkitkan perhatian siswa terhadap pelajaran. Bentuk perhatian direfleksikan dengan cara melihat secara penuh perhatian, meraba, menganalisis, dan juga aktivitas-aktivitas lain dilakukan melalui kegiatan fisik dan psikis. Prinsip Keaktifan

Kecenderungan psikologi saat ini menyatakan bahwa anak adalah makhluk yang aktif.

ii. Prinsip Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Prinsip ini berhubungan dengan prinsip aktivitas, bahwa setiap individu harus terlibat secara langsung untuk

mengalaminya. Pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung akan menghasilkan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Terkait dengan konsep aktifitas, setiap kegiatan belajar harus melibatkan diri (setiap individu) terjun mengalami. Oleh karena itu pantas kalau Edgar Dale melalui penggolongan pengalaman belajarnya atau yang lebih dikenal dengan kerucut pengalaman menyatakan bahwa "belajar yang paling baik adalah melalui pengalaman langsung". Idealnya, setiap belajar harus terjadi suatu proses internalisasi bagi pihak yang belajar, sebab belajar bukan hanya sekedar proses menghafal sejumlah konsep, prinsip atau fakta yang siap untuk diingat. Pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung aktif melakukan perbuatan belajar, hasilnya akan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan yang hanya sekedar menuangkan pengetahuan-pengetahuan informasi.

iii. Prinsip Pengulangan

Prinsip Pengulangan Teori yang dapat dijadikan sebagai petunjuk pentingnya prinsip pengulangan dalam belajar, antara lain bisa dicermati dari dalil-dalil belajar yang dikemukakan oleh Edward L. Thorndike (1874-1949). Kesimpulan penelitiannya telah memunculkan tiga dalil belajar, adalah "Law of effect, Law of exercise, and Law of readiness". Teori lain yang dianggap memiliki kaitan erat dengan prinsip pengulangan adalah yang dikemukakan oleh Psikologi Daya. Menurut teori Daya, manusia memiliki sejumlah daya seperti mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berfikir, dan sebagainya. Oleh karena itu menurut teori ini, belajar adalah melebihi daya-daya dengan pengulangan, agar setiap daya yang dimiliki manusia dapat terarah sehingga menjadi lebih peka dan berkembang.

iv. Prinsip Tantangan

Teori Medan (Field Theory) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam setiap situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar, siswa menghadapi suatu tujuan yang harus dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa dihadapkan kepada sejumlah hambatan/tantangan, adalah mempelajari materi/bahan belajar. Maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan tersebut dengan mempelajari bahan belajar. Implikasi lain dari adanya bahan belajar yang dikemas dalam suatu kondisi yang menantang, seperti mengandung masalah yang perlu dipecahkan, siswa akan tertantang untuk mempelajarinya. Dengan kata lain, pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk turut menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi akan menyebabkan siswa berusaha mencari dan menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi tersebut.

v. Prinsip Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar Operant Conditioning dari B.F. Skinner. Kalau pada teori Conditioning yang diberi kondisi adalah stimulusnya, sedangkan pada Operant Conditioning yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori ini adalah hukum "Law Of Effect" dari Thorndike. Menurutny, siswa akan belajar lebih semangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Apalagi hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya. Namun, dorongan belajar itu menurut B.F Skinner tidak saja oleh penguatan yang menyenangkan tetapi juga yang tidak menyenangkan. Dengan kata lain, penguatan positif maupun negatif dapat memperkuat belajar. Balikan yang

segera diperoleh siswa setelah belajar melalui pengamatan melalui metode-metode pembelajaran yang menantang, seperti tanya jawab, diskusi, eksperimen, metode penemuan dan yang sejenisnya, akan membuat siswa terdorong untuk belajar lebih giat dan bersemangat.

vi. Prinsip Perbedaan Individual

Perbedaan individual dalam belajar, adalah proses belajar yang terjadi pada setiap individu berbeda satu dengan yang lain, baik secara fisik maupun psikis. Untuk itu dalam proses pembelajaran mengandung implikasi bahwa setiap siswa harus dibantu untuk memahami kekuatan dan kelemahan dirinya, dan selanjutnya mendapat perlakuan dan pelayanan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa itu sendiri. Untuk dapat memberikan bantuan belajar terhadap siswa, maka guru harus dapat memahami dengan benar ciri-ciri para siswanya, baik dalam menyiapkan dan menyajikan pelajaran maupun dalam memberikan tugas-tugas dan bimbingan belajar terhadap siswa tersebut.

F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran, adalah:

a. Strategi dan Metode Pembelajaran

Kemp dalam (Sanjaya, 2008) menjelaskan, bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Tetapi juga penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila

penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis anak didik. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan dalam kegiatan belajar mengajar strategi dan metode adalah hal yang diperhatikan, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

b. Materi Pembelajaran

Salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah kemampuan dan keberhasilan guru dalam merancang materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada hakikatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari silabus, yakni perencanaan, prediksi, dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran hendaknya dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis pembelajaran, cakupan urutan dan perlakuan treatment terhadap pembelajaran tersebut.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dalam efektifitas, pembelajaran harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar selain itu juga harus merangsang pembelajaran mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan baru, media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa melakukan praktek-praktek yang benar selama proses belajar mengajar berlangsung.

d. Evaluasi Pembelajaran

Pada perencanaan dan desain sistem instruksional atau pembelajaran, rancangan evaluasi merupakan hal yang sangat penting dikembangkan. Hal ini disebabkan melalui evaluasi yang tepat, kita dapat menentukan efektifitas program dan keberhasilan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga informasi dari kegiatan evaluasi seorang desainer pembelajaran dapat mengambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancangnya perlu diperbaiki atau tidak, bagian-bagian mana yang dianggap memiliki kelemahan sehingga perlu diperbaiki.

e. Gaya Mengajar Guru

Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa, agar proses belajar mengarah pada tercapainya tujuan dan kurikulum maka guru harus merencanakan dengan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan, aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut kegiatan pembelajaran. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada dan paling memungkinkan agar proses belajar siswa berlangsung optimal.

BAB II

MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, DAN TAKTIK DALAM PEMBELAJARAN



A. Model Pembelajaran

Model adalah representasi atau deskripsi suatu objek, konsep, atau sistem dalam bentuk replika atau mimesis yang disederhanakan dari objek atau konsep aslinya. Model juga dapat diartikan sebagai konsep atau contoh program dari suatu program, sistem, atau proses yang dapat dijadikan acuan atau pedoman untuk mencapai tujuan. Dalam pembelajaran, suatu model dapat mewakili suatu prosedur atau langkah dari proses pembelajaran dan dapat dijadikan acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu model pembelajaran ditandai dengan adanya langkah-langkah pembelajaran atau tata bahasa yang dijadikan acuan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Joy dan Weil dalam Rusman (2012:381), modalitas belajar adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk perencanaan jangka panjang, merancang materi pembelajaran, membimbing kelas atau sarana pembelajaran lainnya. Mode pembelajaran dapat digunakan sebagai mode pilihan, artinya guru dapat memilih mode pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modus pembelajaran adalah penyajian seluruh rangkaian bahan ajar, termasuk semua aspek guru sebelum dan sesudah pembelajaran dan semua fasilitas yang relevan yang digunakan secara langsung atau tidak langsung selama proses pembelajaran.

Suatu sintaks pembelajaran menunjukkan dengan jelas kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru dan peserta didik, urutan kegiatan, dan tugas-tugas khusus yang harus dilakukan peserta didik. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Di dalam sebuah model pembelajaran, terdapat sintaks yang menggambarkan keseluruhan langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran.

Beberapa contoh model pembelajaran adalah discovery learning, problem based learning, dan project based learning. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktek mengawasi siswa. Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi dan prosedur tertentu. Keempat ciri tersebut adalah:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
4. Lingkungan pembelajaran yang kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Jadi, dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan atau metode adalah serangkaian pola atau tindakan yang terorganisir berdasarkan prinsip-prinsip tertentu (filosofis, psikologis, pedagogis, dan ekologis) yang diarahkan secara sistematis menuju suatu tujuan yang ingin dicapai. Istilah metode pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat perilaku belajar yang didasarkan pada prinsip-prinsip dasar tertentu (filosofis, psikologis, pedagogis, dan ekologis) yang mengadaptasi, menginspirasi, memperkuat, dan mendukung metode pembelajaran tertentu. Pendekatan pembelajaran suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan

sifat pembelajaran. pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau suatu sudut pandang terhadap proses pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau suatu sudut pandang terhadap proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Pendekatan Pembelajaran

Variabel utama dalam kegiatan pembelajaran adalah guru dan siswa. Tidak akan terjadi proses pembelajaran apabila kedua variabel ini tidak ada berdasarkan hal tersebut. Maka pendekatan dalam pembelajaran secara umum dibagi dua, adalah pendekatan yang berorientasi kepada guru dan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Ada dua pendekatan dalam kegiatan pembelajaran, adalah:

1) Pendekatan pembelajaran berorientasi kepada guru (*teacher centered approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik. Pendekatan yang berorientasi pada guru menggunakan sistem pembelajaran konvensional, dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki ciri bahwa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru. Peran siswa pada pendekatan ini hanya melakukan aktivitas sesuai dengan petunjuk guru. Siswa hampir tidak

memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai minat dan keinginannya. Pada strategi peran guru sangat menentukan baik dalam pilihan isi atau materi pelajaran maupun penentuan proses pembelajaran. Kelebihannya, guru memiliki kebebasan untuk mengatur alokasi waktu pembelajaran. Sedangkan kelemahannya peserta didik cenderung pasif dan hanya terjadi komunikasi satu arah sehingga siswa menjadi bergantung pada materi yang disajikan guru dan pengalaman yang diperoleh dalam belajar menjadi terbatas.

2) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar bersifat modern. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, manajemen, dan pengelolaannya ditentukan oleh siswa. Pada pendekatan ini siswa memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya. Pada strategi ini peran guru lebih mendekatkan diri pada fasilitator, pembimbing sehingga kegiatan belajar siswa menjadi lebih terarah.

Kelebihan pendekatan ini, adalah peserta didik mendapatkan kebebasan yang bertanggungjawab dalam menentukan pengalaman belajarnya dan memanfaatkan fasilitas yang ada. Selain itu kompetensi yang dicapai luas dan mendalam serta tidak mudah dilupakan, karena siswa berkontribusi sendiri yang dipelajari dengan bimbingan dan arahan guru. Sedangkan kelemahannya alokasi waktu yang kurang efisien dan guru tidak dapat mengetahui kompetensi yang diharapkan, serta tuntutan silabus yang sulit dipenuhi

sesuai dengan waktu yang ditetapkan dalam kalender akademik.

Pendekatan pembelajaran jika dilihat dari segi materi dapat dibedakan menjadi dua, adalah pendekatan kontekstual dan pendekatan tematik.

a. Pendekatan kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan model pengetahuan untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan berpikir melalui bagaimana belajar dikaitkan dengan situasi nyata dilingkungan sekitar peserta didik, sehingga hasilnya lebih bermakna. Pembelajaran kontekstual menurut Johnson merupakan proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna dan bahan pengajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, adalah konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya.

b. Pendekatan tematik

Pendekatan tematik merupakan suatu pembelajaran di mana materi yang akan dipelajari peserta didik disampaikan dalam bentuk topik-topik dan tema yang dianggap relevan. Pembelajaran dengan pendekatan tematik satu disiplin ilmu atau multidisiplin ilmu.

1) Pendekatan pembelajaran tematik untuk satu disiplin ilmu.

Penyajian materi untuk satu mata pelajaran untuk mencapai sejumlah kemampuan dasar selama satu semester atau satu tahun dalam bentuk tema.

2) Pendekatan pembelajaran tematik untuk multidisiplin ilmu

Penyajian materi pembelajaran dalam suatu tema yang isinya mencakup materi pokok untuk mencapai kemampuan dasar dari berbagai mata pelajaran yang dianggap relevan dengan tema yang disajikan, dan materi pokok dari setiap mata pelajaran menjadi topik.

C. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi metode dan rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran adalah proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Oemar Hamalik (2012), strategi pembelajaran adalah keseluruhan prosedur yang ditempuh oleh guru dan siswa yang memungkinkan atau memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Strategi pembelajaran terdiri dari dua jenis, adalah: (1) *exposition-discovery learning*, dan (2) *groupindividual learning*. *Exposition-discovery learning* pada dasarnya terdiri dari dua strategi yang berbeda, adalah strategi penyampaian atau ekspositori; dan *discovery learning* yang berupaya pada pembelajaran penemuan.

Strategi *exposition* ekspositori adalah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan disampaikan pada "Seminar Metode Pembelajaran" bekerjasama dengan mahasiswa KKN-PPL UNY tahun 2011 di SMP N 2 Depok 2 menyajikan materi pelajaran yang sudah jadi dan siswa diharapkan menguasai secara penuh. Strategi ekspositori menempatkan guru sebagai penyampai informasi. Berbeda dengan strategi *discovery*, dimana siswa mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Tugas guru dalam strategi *discovery* adalah guru sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam pembelajaran. Strategi *discovery* disebut juga strategi pembelajaran tidak langsung.

Strategi *group-individual learning* merupakan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual. Strategi pembelajaran individual adalah perancangan aktivitas belajar mandiri bagi siswa. Kemampuan individu menentukan tingkat kecepatan keberhasilan penguasaan materi pembelajaran. Materi pembelajaran disajikan atau didesain untuk belajar sendiri, seperti halnya modul pembelajaran. Adapun strategi pembelajaran kelompok adalah menyajikan pembelajaran dalam bentuk klasikal atau siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Strategi ini menempatkan siswa sebagai individu yang sama.

Strategi pembelajaran ditinjau dari cara menyajikan materi dapat dibagi dua, adalah: (a) strategi pembelajaran deduktif; dan (b) strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif berupaya menyajikan materi secara umum ke khusus, atau dimulai dari hal-hal yang abstrak menuju ke hal-hal konkret. Adapun strategi induktif menyajikan materi yang konkret selanjutnya diarahkan pada materi yang kompleks, atau dimulai dari hal khusus menuju ke hal umum.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang akan dipilih dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima

dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya pada akhir pembelajaran.

D. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dengan demikian suatu strategi dapat dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, misalnya metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, penugasan, dan debat. Pelaksanaan suatu metode pembelajaran dapat dibantu dengan teknik pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan dan merupakan cara yang tepat untuk melaksanakan strategi.

Menurut Suyono dan Harianto (2012:19) metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran. Pengertian seluruh perencanaan itu jika dikaitkan dengan konsep yang berkembang dewasa ini meliputi standar Kompetensi (SK), dasar Kompetensi (KD), indikator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran mulai

dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan penutupnya, serta media pembelajaran, sumber pembelajaran terkait, sampai dengan penilaian pembelajaran.

b. Jenis-jenis Metode Pembelajaran

i. Metode Ceramah

Pelaksanaan metode ceramah di kelas dapat berbentuk cerita kenyataan, dongeng atau informasi tentang ilmu pengetahuan. Metode ini diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru maupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas jika dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar jika ada guru yang akan memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan jika tidak ada guru berarti tidak ada proses belajar.

Kelebihan metode ceramah adalah sebagai berikut:

- 1) Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan.
- 2) Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang mana yang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah.
- 4) Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur jadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan seting kelas yang beragam atau tidak memerlukan persiapan yang rumit. Asal siswa dapat menempati tempat

duduk untuk mendengarkan guru, maka ceramah sudah dapat dilakukan.

Kelemahan metode ceramah adalah sebagai berikut.

- 1) Materi yang dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru.
- 2) Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan.
- 3) Melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

ii. Metode Tanya Jawab

Guru melontarkan metode tanya jawab itu mempunyai tujuan, agar siswa dapat mengerti atau mengingat-mengingat tentang fakta yang dipelajari, didengar, ataupun dibaca, sehingga mereka memiliki pengertian yang mendalam tentang fakta itu. Diharapkan dengan tanya jawab itu mampu menjelaskan langkah-langkah berpikir atau proses yang ditempuh dalam memecahkan masalah; sehingga jalan pikiran anak tidak meloncat-loncat; yang akan merugikan siswa sendiri dalam menangkap suatu masalah untuk dipecahkan. Dengan demikian, siswa menemukan pemecahan masalah dengan cepat dan tepat.

Dalam tanya jawab itu pula guru bermaksud meneliti kemampuan atau daya tangkap siswa untuk memahami bacaan. Metode tanya jawab dapat diterapkan pada latihan keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Selain guru bertanya pada murid, murid juga dapat bertanya pada guru.

Kelebihan metode ini adalah karena siswa mendalami dan mendalami sendiri pengetahuan yang dicarinya, maka pengetahuan itu akan tinggal lama dalam jiwanya. Selain itu,

siswa juga dapat mengembangkan daya berpikir sendiri, daya inisiatif, daya kreatif, dan melatih diri sendiri. Selain kelebihan, juga terdapat kekurangan dari metode ini, adalah siswa berkemungkinan hanya meniru jawaban temannya karena guru tidak mengawasi langsung pelaksanaan tugas itu. Selain itu, berkemungkinan juga orang lain yang mengerjakan tugas itu.

iii. Metode Diskusi Kelompok

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan dan menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta untuk membuat suatu keputusan. Karena diskusi bukanlah debat yang bersifat beradu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan secara bersama-sama.

Kelebihan metode diskusi adalah sebagai berikut:

- 1) Metode diskusi dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide.
- 2) Dapat melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan.
- 3) Dapat melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal. Disamping itu, diskusi juga bisa melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Kelemahan metode diskusi adalah sebagai berikut:

- 1) Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi yang dikuasai oleh dua orang atau tiga orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara.
- 2) Kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan menjadi kabur.

- 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang, yang kadang-kadang tidak sesuai dengan yang direncanakan.
- 4) Dalam diskusi sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Akibatnya, kadang-kadang ada pihak yang merasa tersinggung, sehingga dapat mengganggu suasana pembelajaran.

Metode ini dapat dilakukan di kelas rendah dengan bimbingan guru. Peran guru terutama dalam pemilihan bahan diskusi, pemilihan ketua kelompok dan memotivasi siswa lainnya agar mau berbicara atau bertanya.

iv. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas biasanya digunakan dengan tujuan agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih mantap, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas; sehingga pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi. Hal itu terjadi disebabkan siswa mendalami situasi atau pengalaman yang berbeda, waktu menghadapi masalah-masalah baru.

Dengan kegiatan melaksanakan tugas siswa menjadi aktif belajar; dan merasa terangsang untuk meningkatkan belajar yang lebih baik, memupuk inisiatif dan berani bertanggung jawab dengan diri sendiri. Banyak tugas yang harus dikerjakan siswa, hal itu diharapkan dapat menyadarkan siswa untuk memanfaatkan waktu senggang untuk hal-hal yang menunjang belajarnya.

Metode ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam mendalami pelajaran dan memiliki keterampilan tertentu, untuk siswa kelas rendah tugas individual seperti membuat catatan kegiatan harian atau disuruh menghafal puisi atau lagu.

v. Metode Bermain Peran

Metode ini bertujuan agar siswa menghayati kejadian atau peran seseorang dalam hubungan sosialnya. Dalam bermain peran siswa dapat mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu, misal: sebagai guru, sopir, dokter, pedagang, hewan, dan tumbuhan. Setelah itu, diharapkan siswa dapat menghargai jasa dan peranan orang lain, alam dalam kehidupannya.

Terkadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu siswa dipartisipasikan untuk berperan aktif dalam peristiwa sosial itu. Dengan menggunakan metode ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pembelajaran karena masalah-masalah social sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu bagi siswa yang merasakan peranan seperti orang lain, maka ia dapat menempati diri seperti watak orang itu, ia dapat merasakan perasaan orang lain, sehingga menimbulkan sikap saling pengertian, toleransi, tenggang rasa, cinta kasih terhadap sesama makhluk hidup.

vi. Metode Karya Wisata

Metode ini dilaksanakan dengan cara membawa langsung siswa kepada obyek yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Misalkan: museum, kebun binatang, tempat pameran atau tempat karya wisata lainnya. Metode karya wisata ini digunakan karena memiliki tujuan sebagai berikut. Selain itu, kekurangan dari metode ini adalah jika guru tidak memahami tujuan dan langkah-langkah pelaksanaan dalam metode ini, sehingga akan mengacaukan situasi.

Dengan melaksanakan karya wisata diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari objek yang dilihatnya; dapat turut menghayati tugas pekerjaan milik

seseorang, seta dapat bertanya jawab. Dengan demikian, siswa mampu memecahkan persoalan yang dihadapinya dalam pelajaran. Siswa bisa melihat, mendengar, meneliti dan mencoba apa yang dihadapinya, agar nantinya dapat mengambil kesimpulan dan sekaligus dalam waktu yang sama ia bisa mempelajari beberapa mata pelajaran.

Kelebihan metode karya wisata ini adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh petugas pada objek karya wisata itu.
- 2) Siswa dapat melihat berbagai kegiatan para petugas secara individu maupun secara kelompok dan dihayati secara langsung; yang akan memperluas pengetahuan mereka.
- 3) Dalam kesempatan ini siswa dapat bertanya jawab, menemukan sumber informasi yang pertama untuk memecahkan segala persoalan yang dihadapinya, sehingga mungkin mereka menemukan bukti kebenaran teorinya atau mencobakan tero itu ke dalam praktik.
- 4) Dengan objek yang ditinjau siswa dapat meperoleh bermacam-macam pengetahuan dan pengalaman.

E. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang guru dalam mengimplementasikan suatu metode pembelajaran secara lebih spesifik. Misalnya penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah peserta didiknya terbatas. Teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, tempat terjadinya proses pembelajaran. Teknik pembelajaran

menerapkan berbagai kiat, atau taktik untuk memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan.

Teknik pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh instruktur. Teknik pembelajaran merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Jadi, berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah kiat atau cara untuk memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan oleh pendidik dalam rangka mengimplementasikan metode yang telah dibuat.

BAB III

TEORI BELAJAR



A. Teori Behavioristik

Para ahli behavioristik mengatakan bahwa proses belajar itu terjadi apabila tingkah laku siswa sudah berubah, apabila siswa belum merespon, maka tingkah laku siswa tidak berubah maka belum dikatakan belajar. Dan di teori belajar behavioristik, apabila tingkah laku siswa belum berubah maka akan berlaku sistem hukuman. Teori belajar behavioristik merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan siswa mempunyai pengalaman baru. Dengan kata lain, teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar itu merubah tingkah laku.

Apabila belajar tidak bisa terus, dan diajarkan lagi, tidak bisa lagi, maka akan berlaku sistem hukuman dan dengan hukuman itu dapat membuat siswa jera dan akan membuat siswa untuk belajar lebih giat lagi. Sebagai contoh, seorang anak disuruh oleh gurunya untuk menghafal perkalian dan maju keesokan harinya, namun anak tersebut belum menghafalnya dan disuruh berdiri didepan kelas oleh gurunya dan boleh duduk hingga menghafalnya.

Tokoh-tokoh dalam teori belajar behavioristik antara lain:

1. Edward Lee Thorndike (1874-1949)

Seorang pendidik & psikolog berkebangsaan Amerika, mengemukakan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat, sedang respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Teori belajar yang dikemukakan Thorndike sering disebut dengan teori koneksionisme atau teori asosiasi. Dari eksperimen kucing lapar yang dimasukkan dalam sangkar (puzzle box) diketahui bahwa supaya tercapai hubungan antara stimulus

dan respon perlu adanya kemampuan untuk memilih respon yang tepat serta melalui usaha-usaha atau percobaanpercobaan (trials) dan kegagalan-kegagalan (errors) terlebih dahulu. Bentuk paling dasar dari belajar adalah trials and errors learning atau selecting and connecting learning.

Terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon ini mengikuti hukum-hukum berikut:

- a. Hukum kesiapan (law of readiness), semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.
- b. Hukum latihan (law of exercise), adalah apabila asosiasi antara stimulus dan respon sering terjadi, maka asosiasi itu akan terbentuk semakin kuat. Interpretasi dari hukum ini adalah semakin sering suatu pengetahuan yang telah terbentuk akibat terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon yang dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat
- c. Hukum akibat (law of effect), adalah apabila asosiasi yang terbentuk antara stimulus dan respon diikuti oleh suatu kepuasan maka asosiasi akan semakin meningkat.

2. Burrhus Frederic Skinner (1904-1990)

B. Frederic Skinner adalah tokoh behavioris berkebangsaan Amerika serikat dengan pendekatan model instruksi langsung (directed instruction), dia menyakini bahwa perilaku dikontrol melalui proses operant conditioning . Gaya mengajar guru dilakukan secara searah & dikontrol melalui pengulangan (drill) & latihan (exercise). Manajemen kelas menurut Skinner berupa usaha untuk memodifikasi perilaku (behavior modification) antara lain dengan proses penguatan (reinforcement) adalah memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan & tidak memberi ingatan apa pun pada perilaku yang tidak tepat. Dalam sebuah laboratorium, Skinner memasukkan tikus yang

telah dilaparkan dalam kotak yang disebut Skinner box, yang sudah dilengkapi dengan berbagai peralatan, adalah tombol, alat pemberi makanan, penampung makanan, lampu yang dapat diatur nyalanya dan rantai yang dapat dialiri listrik. Karena dorongan lapar (hunger drive), tikus berusaha keluar untuk mencari makanan. Selama tikus bergerak kesana kemari untuk keluar dari box, tidak sengaja ia menekan tombol, makanan keluar. Secara terjadwal diberikan makanan secara bertahap sesuai peningkatan perilaku yang ditunjukkan si tikus, proses ini disebut *shaping*. Berdasarkan hasil percobaannya pada tikus dan burung merpati, Skinner menyatakan bahwa unsur terpenting dalam belajar adalah penguatan (*reinforcement*). Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalui stimulus-respon akan semakin kuat bila diberi penguatan.

Bentuk-bentuk penguatan positif antara lain: hadiah, permen, kado, makanan, perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol) atau penghargaan. Bentuk-bentuk penguatan negatif berupa menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua, adalah penguatan negatif dan penguatan positif. Penguatan positif sebagai stimulus, dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku, sedangkan penguatan negatif dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau menghilang. Skinner membagi penguatan menjadi 2 adalah penguatan positif & penguatan negatif.

3. Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936)

Ivan Petrovich Pavlov lahir 14 September 1849 di Ryazan Rusia. Ia mempelopori munculnya proses kondisioning responden (*respondent conditioning*) atau kondisioning klasik (*classical conditioning*). Ivan Pavlov melakukan penelitian terhadap anjing dimana Pavlov melihat selama pelatihan ada perubahan

dalam waktu dan rata-rata keliuarnya air liur pada anjing. Pavlov mengamati jika daging diletakkan dekat mulut anjing yang lapar anjing akan mengeluarkan air liur. Hal ini terjadi karena daging telah menyebabkan rangsangan kepada anjing secara otomatis meskipun tanpa latihan. Dalam percobaan ini daging disebut stimulus yang tidak dikondisikan (unconditioned stimulus) dan karena air liur yang keluar akibat adanya daging tersebut keluar secara otomatis maka respon tersebut disebut respon yang tidak dikondisikan (unconditioned response). Kalau daging bisa menimbulkan air liur pada anjing tanpa latihan tidak demikian yang terjadi pada stimulus yang lain misalnya bel. Karena stimulus tersebut tidak menimbulkan respon maka disebut stimulus netral (neutral stimulus). Menurut eksperimen Pavlov jika stimulus netral (bel) dipasangkan dengan daging (unconditioning stimulus) dan dilakukan secara berulang-ulang maka stimulus netral berubah menjadi stimulus yang terkondisikan dan memiliki kekuatan yang sama untuk mengarahkan respon anjing seperti ketika ia melihat daging. Proses ini dinamakan classical conditioning. (Baharudin, 2007 ; 58)

Kelebihan dan Kelemahan Teori Belajar Behavioristik:

- a. Kelebihan Teori Behavioristik
 - a. Model Behavioristik sangat cocok untuk pemerolehan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleks, daya tahan dan sebagainya, contohnya: percakapan bahasa asing, mengetik, menari, menggunakan komputer, berenang, olahraga, dan sebagainya.
 - b. Teori behavioristik juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan,

suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

b. Kelemahan Teori Behavioristik

1. Pembelajaran siswa yang berpusat pada guru (teacher centered learning), bersifat mekanistik dan hanya berorientasi hasil yang dapat diamati dan diukur. Sehingga kejelian dan kepekaan guru pada situasi dan kondisi belajar sangat penting untuk menerapkan kondisi behavioristik.
2. Penerapan metode ini yang salah akan mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran tidak menyenangkan bagi siswa adalah guru sebagai sentral, bersikap otoriter, komunikasi berlangsung satu arah guru melatih dan menentukan apa yang harus dilakukan oleh murid. Murid dipandang pasif.
3. Murid hanya mendengarkan dengan penjelasan dari guru dan menghafalkan apa yang didengar dan dipandang sebagai belajar yang efektif.
4. Penggunaan hukuman yang sangat dihindari oleh para tokoh behavioristik justru dianggap metode yang paling efektif untuk menertibkan siswa.

B. Teori Kognitif

Belajar menurut teori belajar kognitif adalah suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, informasi dan aspek kejiwaan lainnya dengan kata lain belajar adalah aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk didalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya, (Dimiyati, 2009).

Berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon saja tetapi belajar adalah suatu perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak, dengan demikian teori belajar kognitif sering juga disebut *model perceptual*. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Adapun teori dan tokoh yang termasuk dalam kelompok teori belajar kognitif antara lain:

1. Teori perkembangan kognitif (Cognitive Development Theory)
Jean Piaget

Menurut Piaget perkembangan kognitif adalah suatu proses genetik adalah suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplek lah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya (Budiningsih, 2004).

Proses adaptasi mempunyai dua bentuk dan terjadi secara simultan adalah asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah apabila individu menerima informasi atau pengalaman baru maka informasi tersebut akan dimodifikasi sehingga cocok dengan struktur kognitif yang dipunyai sedangkan proses adaptasi adalah suatu proses apabila struktur kognitif yang sudah dimiliki yang harus disesuaikan dengan informasi yang diterima oleh individu tersebut.

Menurut Piaget proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi, dan ekualibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki individu. Proses akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Sedangkan proses ekualibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Ada empat faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial, dan proses pengendalian diri (equilibration), (Piaget, 1977).

Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi dalam empat tahapan adalah:

- a. Periode Sensori motor (sejak lahir–1,5–2 tahun)
Ciri pokok perkembangan pada tahap ini berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah.
- b. Periode Pra Operasional (umur 2-3 tahun sampai 7-8 tahun)
Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.
- c. Periode operasi yang nyata (umur 7-8 tahun sampai 12-14 tahun)
Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat kongkret.
- d. Periode operasi formal (umur 11-14 tahun sampai 18 tahun)
Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir kemungkinan.

Kelebihan dan Kelemahan teori belajar kognitif

- a. Kelebihan teori belajar kognitif
 1. Pembelajaran berdasarkan kemampuan struktur kognitif siswa sehingga kemampuan siswa tidak terlalu dipaksakan. Hal demikian sebagai wujud penghargaan bahwa masing-masing siswa memiliki potensi yang berbeda-beda sehingga pendekatan dalam belajarnya pun harus berbeda-beda.
 2. Pembelajaran berpusat pada siswa (student cente) yang mengakibatkan dinamisasi kelas yang tinggi, sehingga tidak menimbulkan pembelajaran yang membosankan.
- b. Kelemahan teori belajar kognitif
 1. Bentuk pendisiplinan yang tidak diambil dari proses stimulus-respon berakibat pada melemahnya disiplin siswa.
 2. Strategi pembelajaran yang aktif yang dilakukan oleh guru yang tidak mengenal manajemen kelas baik akan menimbulkan waktu yang sia-sia dalam proses pembelajaran di kelas

C. Teori Humanistik

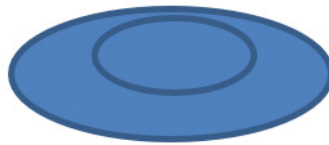
Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia dan melihat manusia pada aspek filosofis dan psikologisnya. Proses belajar dianggap berhasil jika telah memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang perilakunya bukan sudut pandang pengamatnya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya adalah membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka.

Para ahli humanistik melihat adanya 2 bagian pada proses belajar adalah proses pemerolehan informasi baru dan personalisasi

informasi ini pada individu. Tokoh penting dalam teori belajar humanistik secara teoritik:

1. Arthur Combs (1912-1999)

Combs berpendapat bahwa banyak guru membuat kesalahan dengan berasumsi bahwa siswa mau belajar apabila materi pelajarannya disusun dan disajikan sebagaimana mestinya. Combs memberikan lukisan persepsi diri dan dunia seseorang seperti 2 lingkaran yang terdiri dari lingkaran besar dan kecil yang bertitik pusat:



Gambar 1. Lingkaran Persepsi diri dan dunia manusia

Gambar tersebut memiliki makna bahwa pengalaman manusia bertitik tolak dari gambar titik yang menggambarkan bahwa persepsi diri manusia itu berdasarkan gambaran yang ada dalam benaknya, kemudian dari interaksi manusia dengan sesama dan lingkungannya maka persepsi itu berkembang menjadi lebih besar lagi yang mencitrakan bahwa persepsi itu adalah gambaran dunia nyata yang berada disekitarnya, sehingga oleh Comb digambarkan sebagai lingkaran-lingkaran yang mengelilingi titik pusat.

Pemikiran Combs memberikan implikasi terhadap pengakuan potensi siswa, artinya siswa mempunyai potensi sebelum mereka masuk ke dalam ruang kelas, sehingga siswa dalam proses pembelajarannya harus diakui sebagai manusia yang punya potensi.

2. Carl Rogers Lahir 8 Januari 1902 di Oak Park, Illinois, Chicago.

Rogers membedakan 2 tipe belajar adalah kognitif (kebermaknaan) dan experiential (pengalaman atau signifikansi). Me-

nurut Rogers yang penting dalam proses pembelajaran adalah pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan & pembelajaran, adalah:

- a. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan yang wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
- b. Siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi dirinya. Pengorganisasian bahan pelajaran berarti mengorganisasikan bahan & ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
- c. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa. belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses.

Dalam buku *Freedom To Learn*, menunjukkan prinsip-prinsip humanistic sebagai berikut:

- a. Manusia itu mempunyai kemampuan belajar secara alami.
- b. Belajar yang signifikan terjadi apabila materi pelajaran dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud-maksud sendiri.
- c. Belajar yang menyangkut perubahan didalam persepsi mengenai dirinya sendiri dianggap mengancam dan cenderung untuk ditolaknya.
- d. Tugas-tugas belajar yang mengancam diri ialah lebih mudah dirasakan dan diasimilasikan apabila ancaman-ancaman dari luar semakin kecil.
- e. Apabila ancaman terhadap diri siswa rendah, pengalaman dapat diperoleh dengan berbagai cara yang berbeda-beda dan terjadilah proses belajar.
- f. Belajar yang bermakna diperoleh siswa dengan melakukannya.
- g. Belajar diperlancar bilamana siswa melibatkan dalam proses belajar dan ikut tanggung jawab terhadap proses belajar itu.

- h. Belajar atas inisiatif sendiri yang melibatkan pribadi siswa seutuhnya baik perasaan maupun intelek, adalah cara yang memberikan hasil yang mendalam dan lestari.
- i. Kepercayaan terhadap diri sendiri, kemerdekaan, kreativitas, lebih mudah dicapai terutama jika siswa dibiasakan untuk mawas diri dan mengkritik dirinya sendiri dan penilaian dari orang lain adalah cara ke dua yang penting.
- j. Belajar yang paling berguna secara sosial didalam dunia modern adalah belajar mengenai proses belajar, suatu keterbukaan yang terus menerus terhadap pengalaman dan penyatuaanya terhadap diri sendiri mengenai proses perubahan itu.
- k. Belajar dibawah oleh guru yang fasilitatif yang mempunyai ciri-ciri antara lain merespon perasaan siswa, menggunakan ide-ide siswa untuk melaksanakan interaksi yang sudah dirancang, berdialog dan berdiskusi dengan siswa, menghargai siswa, kesesuaian antara perilaku dan perbuatan, menyesuaikan isi kerangka berfikir siswa (penjelasan untuk memantapkan skebutuhan siswa), dan tersenyum pada siswa.

3. Howard Gardner

Kecerdasan tidak hanya dilihat dari segi linguistik dan logika, ada bermacam-macam kecerdasan lain dan cara-cara mengajar yang berbeda, sehingga potensi anak dapat dikembangkan secara maksimal. Teori *multiple Intelligence* yang dapat menjawab semua itu. Teori tersebut ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner, seorang profesor pendidikan di Harvard University, Amerika Serikat (Gardner, 1983).

Teori dasarnya adalah ia tidak memandang bahwa kecerdasan manusia berdasarkan skor standar semata, melainkan dengan ukuran kemampuan yang diuraikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia,

kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang.

Teori *Multiple Intelligences* dikembangkan oleh Gardner berdasarkan pandangannya bahwa teori kecerdasan sebelumnya hanya dilihat dari segi linguistik dan logika (Gardner, 1993). Padahal ada banyak orang yang mempunyai kecerdasan selain kedua kecerdasan tersebut. *Multiple Intelligences* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Pendekatan ini adalah alat melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang kongkret maupun yang abstrak.

Ketidakpuasan terhadap hasil tes atau skor yang mencerminkan potensi manusia lama kelamaan banyak yang tidak mengakuinya, hal tersebut termasuk Gardner, ia beralasan bahwa tes IQ yang menghasilkan skor atau nilai hanya mengukur kecerdasan secara sempit adalah terfokus pada kecerdasan akademis, tes tersebut tidak dapat memperkirakan keberhasilan anak dimasa mendatang, padahal kecerdasan anak tidak hanya dapat diukur kecerdasan berbahasanya dan logis matematisnya, oleh karena itu tes standar menawarkan informasi prakiraan yang kurang membantu tentang keberhasilan dalam kehidupan. Hal tersebut membuktikan bahwa telah sangat lama masyarakat bersembunyi dibalik tes objektif yang memberikan hasil konsisten yang dapat dipercaya dan mengabaikan fakta bahwa tes ini hanya mengukur sepenggal kecil sebuah gambar. Alasan kedua Gardner tidak sependapat dengan tes IQ adalah pada saat dilakukan tes kondisi psikologis siswa bermacam-macam, kadang mereka pada saat kondisinya capek, kadang sakit, kadang jenuh, bahkan kadang bahagia (Kohn, 2005). Kondisi-kondisi tersebut secara signifikan akan mempengaruhi hasil tes IQ siswa, dan belum tentu suatu

saat mereka diberikan tes lagi mereka akan mendapatkan skor yang sama pada saat tes pertama dilaksanakan.

Howard Gardner membagi kecerdasan majemuk atau *multiple intelligent* dalam 8 macam kecerdasan. 8 kecerdasan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan Kinestetik berkaitan dengan gerak dan melakukan sesuatu. Anak yang dikategorikan cerdas kinestetik adalah anak yang suka pada kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik, misalnya olahraga, berdansa, dan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan gerak tubuh.

b. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan seseorang berintraksi dengan orang lain. Anak yang termasuk dalam kategori ini adalah mereka biasanya ekstrofet dan berkarakter peka terhadap mood, perasaan, dan motivasi, (Gardner & Hatch, 1989).

c. Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan Verbal-Linguistik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan seseorang dalam bekerja dengan kata-kata, bicara, atau menulis. Anak dengan kecerdasan ini mempunyai karakteristik baik dalam membaca, menulis, bercerita, dan menghafa kata-kata atau tanggal kejadian.

d. Kecerdasan Logic-Matematik

Kecerdasan Logis-matematis ditandai dengan ketrampilan dalam bekerja dengan logika, abstraksi, berfikir induktif dan deduktif, dan angka-angka. Mereka terampil dalam mengerjakan soal-soal matematika, bermain catur, memprogram komputer, dan kegiatankegiatan yang berkaitan logika dan angka yang lainnya. konsep bumi itu bulat.

- e. **Kecerdasan Naturalistik**
Kecerdasan Naturalistik ditandai dengan ketrampilan seseorang bekerja dengan alam, memelihara dan menghubungkan informasi kepada sekitarnya tentang alam. Kecerdasan ini adalah kecerdasan kedelapan dan penemuan Gardner yang terbaru tentang intelegensi, kecerdasan ini ditemukan pada tahun 1996.
- f. **Kecerdasan Intrapersonal**
Kecerdasan Intrapersonal adalah kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan bekerja dengan motivasi, intuisi, dan kemampuan memahami diri dengan baik.
- g. **Kecerdasan Spasial**
Kecerdasan spasial adalah berkaitan dengan ketrampilan dalam menggambar, melukis, mencorat-coret, menyanyi, membayangkan suatu konsep, membuat kerajinan tangan, mengunjungi berbagai tempat, melakukan permainan konstruktif-kreatif, mengatur, dan merancang.
- h. **Kecerdasan Musik**
Kecerdasan Musik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan irama, bermusik, dan mendengar. Anak dengan kecerdasan ini mereka sangat mudah dalam mengenali dan mengingat nada-nada.

Kelebihan dan Kelemahan Teori Belajar Humanistik

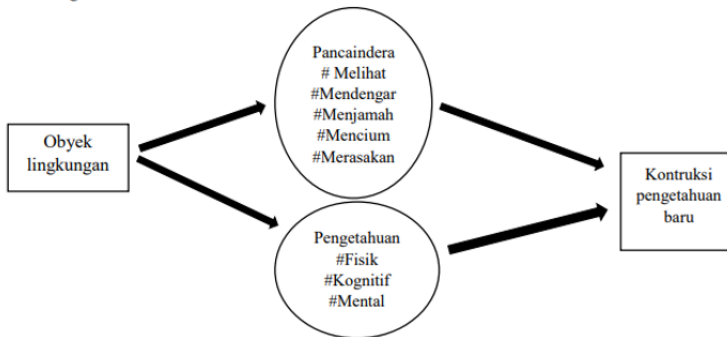
- a. **Kelebihan Teori Belajar Humanistik**
 - 1. Sangat menghargai karakteristik dan potensi manusia.
 - 2. Siswa mempunyai kebebasan dalam mengembangkan potensi diri tanpa ada tekanan dari pihak manapun.
- b. **Kelemahan Teori Humanistik**
 - 1. Karakter manusia tidak akan terbentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena humanistik menganggap

bahwa potensi manusia adalah punya keinginan untuk belajar.

2. Apabila tidak diperlakukan pembimbingan dari guru kepada siswanya secara baik, Pembelajaran yang bebas akan menimbulkan motivasi yang bebas pula, apalagi siswa yang masih usia sekolah dasar.

D. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivistik merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan adalah bentukan siswa yang sedang belajar lewat interaksi dengan bahan atau pengalaman baru, ilmu yang didapatkan tidak dapat ditransfer dari dosen ke mahasiswa, isi materi pelajaran ditentukan oleh mahasiswa sendiri (J W Santrock, 2007). Proses mendapatkan ilmu dapat digambarkan sebagai berikut:



Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa belajar dengan teori konstruktivisme dihasilkan dari lingkungan sekitar dengan menggunakan pancaindera seperti melihat, mendengar menjamah, mencium dan merasakan. Ataupun dengan pengetahuan sebelumnya seperti pengetahuan fisik, pengetahuan kognitif, ataupun pengetahuan mental. Strategi pembelajaran konstruktivisme adalah: belajar aktif, belajar mandiri, belajar kooperatif dan lain seagainya.

BAB IV

PROFESI GURU



A. Pengertian Profesi Guru

Profesi adalah sebuah pekerjaan yang memerlukan pendidikan lanjut dalam science dan teknologi yang digunakan sebagai perangkat dasar untuk diimplementasikan dalam kegiatan yang bermanfaat dan biasanya memiliki kode etik profesi. *World Confederation of Organization of Teaching Profession* (WCOTP) merumuskan ciri-ciri suatu profesi sebagai berikut:

- a. Suatu profesi adalah suatu pekerjaan/jabatan atau panggilan jiwa. Profesi tidak saja menuntut kemampuan akademis atau keahlian, tetapi juga pengabdian. Profesi tidak hanya merupakan pekerjaan yang dilakukan untuk mendapatkan bayaran, tetapi juga yang bersifat pengabdian,
- b. Suatu profesi adalah suatu pekerjaan/jabatan yang fungsinya telah terumuskan dengan jelas,
- c. Suatu profesi menetapkan persyaratan-persyaratan minimal untuk dapat melakukannya, yang berkenaan dengan kualifikasi pendidikan, pengalaman, ketrampilan praktis dan sebagainya,
- d. Suatu profesi mengenakan disiplin kepada seluruh anggotanya dan biasanya bebas dari campur tangan atau kekuasaan luar,
- e. Suatu profesi berusaha meningkatkan status ekonomi dan sosial para anggotanya, dan
- f. Suatu profesi terbentuk berdasarkan konsep dari disiplin intelektual dalam suatu masyarakat terpelajar, dengan anggota-anggota yang terorganisasi untuk memberi pelayanan kepada kepentingan umum dan memajukan profesi.

Ciri-ciri yang dikemukakan oleh Konfederasi Organisasi Profesi Guru Dunia di atas dapat dijadikan kriteria atau landasan untuk menilai status profesional guru dalam masyarakat. Status profesional guru menggambarkan kedudukan dan martabat jabatan atau pekerjaan

guru masyarakat, dilihat dari segi akademis, ekonomis, organisasi profesional, dan sebagainya. Dalam hubungan ini kedudukan dan martabat pekerjaan guru dilihat dari kualifikasi pendidikan dan kemampuan minimal yang menjadi persyaratan untuk dapat memasuki dunia pekerjaan guru. Makin tinggi persyaratan kualifikasi pendidikan dan kemampuan minimal yang diminta, makin tinggi pula status akademisnya.

Kualifikasi pendidikan merupakan persyaratan formal tentang tingkat pendidikan yang harus dimiliki seseorang agar dapat memasuki dunia pekerjaan guru. Ada perbedaan persyaratan minimal tentang pendidikan formal atau ijazah yang diperlukan untuk menjadi guru Sekolah Dasar (SD) dan Guru Sekolah lanjutan (SL). Agar standar minimal tersebut tercapai, perlu ditunjang suatu sistem pendidikan profesional bagi calon guru yang sesuai dengan kebutuhan, baik dalam segi tingkat kemampuan yang diperlukan di lapangan.

Adapun tugas guru sebagai profesi adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensinya sehingga tumbuh dan berkembang dengan total dan sempurna.
2. Membantu anak belajar sehingga kemampuan intelektualnya tumbuh dengan menguasai berbagai ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, nilai, dan sikap.
3. Menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan menggunakan pendekatan dan metodologi yang penuh dengan kreativitas sehingga kreativitas peserta didik tumbuh dan berkembang
4. Menanamkan berbagai nilai-nilai dalam diri peserta didik sehingga melekat dan tumbuh menjadi satu dengan perilaku peserta didik setiap hari.
5. Membangun watak dan kepribadian peserta didik menjadi orang yang memiliki watak dan kepribadian tertentu yang diperlukan oleh masyarakat luas,

6. Mengajar peserta didik bagaimana berhubungan dengan orang lain, dan
7. Mengembangkan peserta didik menjadi orang yang berakhlak mulia.

B. Kode Etik Guru

Harapan yang lebih terperinci tentang sikap, tingkah laku dan perbuatan guru dinyatakan dalam Kode Etik Guru seperti tercantum di bawah ini:

1. Guru berbakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila.
2. Guru memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing.
3. Guru mengadakan komunikasi terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindarkan diri dari segala bentuk penyalahgunaan.
4. Guru menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara kehidupan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik.
5. Guru memelihara hubungan baik dengan masyarakat disekitar sekolahnya maupun masyarakat yang lebih luas untuk kepentingan pendidikan.
6. Guru secara tersendiri-sendiri/atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya.
7. Guru menciptakan dan memelihara hubungan antara sesama guru baik berdasarkan lingkungan kerja maupun didalam hubungan keseluruhan.
8. Guru secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu organisasi guru professional sebagai sarana pengabdianya.
9. Guru melaksanakan ketentuan yang merupakan kebijaksanaan pemerintah dalam bidang pendidikan

Kode Etik guru menjadi pengikat batin yang mampu melahirkan pada tingkah laku guru yang bersifat mulia dan terpuji. Pola tingkahlaku guru yang diharapkan terdiri atas tiga pernyataan, adalah: Ing ngarso Sung Tulodo, Ing madya mangun karso, Tut wuri handayani.

C. Kompetensi Guru

Kompetensi guru adalah hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya. Standar kompetensi guru dikelompokkan ke dalam tiga komponen yang saling berkaitan, adalah pengelolaan pembelajaran, pengembangan profesi, dan penguasaan akademik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, adapun macam-macam kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru antara lain: kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru.

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Ada 7 aspek dalam kompetensi Pedagogik yang harus dikuasai, adalah:

- a. Karakteristik para peserta didik. Dari informasi mengenai karakteristik peserta didik, guru harus bisa menyesuaikan diri untuk membantu pembelajaran pada tiap-tiap peserta didik. Karakteristik yang perlu dilihat meliputi aspek intelektual, emosional, sosial, moral, fisik dan sebagainya.

- b. Teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik. Guru harus bisa menerangkan teori pelajaran secara jelas pada peserta didik. Menggunakan pendekatan tertentu dengan menerapkan strategi, teknik atau metode yang kreatif.
- c. Pengembangan kurikulum. Guru harus bisa menyusun silabus dan RPP sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan. Mengembangkan kurikulum mengacu pada relevansi, efisiensi, efektivitas, kontinuitas, integritas, dan fleksibilitas.
- d. Pembelajaran yang mendidik. Guru tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran, namun juga melakukan pendampingan. Materi pelajaran dan sumber materi harus bisa dioptimalkan untuk mencapai tujuan tersebut.
- e. Pengembangan potensi para peserta didik. Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda. Guru harus mampu menganalisis hal tersebut dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, supaya setiap peserta didik bisa mengaktualisasikan potensinya.
- f. Cara berkomunikasi. Sebagai guru harus bisa berkomunikasi dengan efektif saat menyampaikan pengajaran. Guru juga harus berkomunikasi dengan santun dan penuh empati pada peserta didik.
- g. Penilaian dan evaluasi belajar. Penilaiannya meliputi hasil dan proses belajar. Dilakukan secara berkesinambungan. Evaluasi terhadap efektivitas pembelajaran juga harus bisa dilakukan.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kompetensi yang berkaitan dengan tingkah laku pribadi guru itu sendiri yang kelak harus memiliki nilai-nilai luhur sehingga terpantul dalam perilaku sehari-hari. Hal ini dengan sendirinya berkaitan erat dengan falsafah hidup yang mengharapakan guru menjadi model manusia yang memiliki nilai-nilai luhur. Di Indonesia sikap pribadi yang

dijiwai oleh filsafat Pancasila yang mengagungkan budaya bangsanya yang rela berkorban bagi kelestarian bangsa dan negaranya termasuk dalam kompetensi kepribadian guru. Dengan demikian pemahaman terhadap kompetensi kepribadian guru harus dimaknai sebagai suatu wujud sosok manusia yang utuh.

3. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Indikator dari Kompetensi Sosial Guru diantaranya:

- a. Mampu bersikap inklusif, objektif, dan tidak melakukan diskriminasi terkait latar belakang seseorang, baik itu berkaitan dengan kondisi fisik, status sosial, jenis kelamin, ras, latar belakang keluarga dan sebagainya.
- b. Mampu berkomunikasi dengan efektif, menggunakan bahasa yang santun dan empatik.
- c. Mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.
- d. Mampu beradaptasi dan menjalankan tugas sebagai guru di berbagai lingkungan dengan bermacam-macam ciri sosial budaya masing-masing.

4. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Kemampuan mengelola pembelajaran didukung oleh pengelolaan kelas, penguasaan materi belajar, strategi mengajar dan penggunaan media belajar. Kompetensi Profesional Guru adalah kemampuan atau keterampilan yang wajib dimiliki supaya tugas-tugas keguruan bisa diselesaikan dengan baik. Keterampilannya berkaitan dengan hal-hal yang cukup teknis, dan akan berkaitan langsung dengan kinerja guru.

Adapun indikator Kompetensi Profesional Guru diantaranya adalah:

- a. Menguasai materi pelajaran yang diampu, berikut struktur, konsep, dan pola pikir keilmuannya.
- b. Menguasai Standar Kompetensi (SK) pelajaran, Kompetensi Dasar (KD) pelajaran, dan tujuan pembelajaran dari suatu pelajaran yang diampu.
- c. Mampu mengembangkan materi pelajaran dengan kreatif sehingga bisa memberi pengetahuan dengan lebih luas dan mendalam bagi peserta didik.
- d. Mampu bertindak reflektif demi mengembangkan keprofesionalan secara kontinu.
- e. Mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan diri.

Dengan menguasai kemampuan dan keahlian khusus seperti yang sudah dijelaskan di atas, diharapkan fungsi dan tugas guru bisa dilaksanakan dengan baik. Dengan demikian, guru mampu membimbing seluruh peserta didiknya untuk mencapai standar kompetensi yang sudah ditentukan dalam Standar Nasional Pendidikan.

D. Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Peranan guru dalam proses pembelajaran menjadi salah satu hal penting. Terdapat beberapa peran guru dalam pembelajaran tatap muka adalah sebagai berikut:

1. Guru Sebagai Perancang Pembelajaran

Pihak Departemen Pendidikan Nasional telah memprogram bahan pembelajaran yang harus diberikan guru kepada peserta didik pada suatu waktu tertentu. Di sini guru dituntut untuk berperan aktif dalam merencanakan PBM tersebut dengan memperhatikan berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang meliputi:

- a. Menyiapkan materi yang relevan dengan tujuan, waktu, fasilitas, perkembangan ilmu, kebutuhan dan kemampuan siswa, komprehensif, sistematis, dan fungsional efektif.
- b. Merancang metode yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa.
- c. Menyediakan sumber belajar, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dalam pengajaran.
- d. Media, dalam hal ini guru berperan sebagai mediator dengan memperhatikan relevansi (seperti juga materi), efektif dan efisien, kesesuaian dengan metode, serta pertimbangan praktis.

Jadi, dengan waktu yang sedikit atau terbatas tersebut, guru dapat merancang dan mempersiapkan semua komponen agar berjalan dengan efektif dan efisien.

2. Guru Sebagai Sumber Belajar

Peran guru sebagai sumber belajar, merupakan peran yang sangat penting. Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Kita bisa menilai baik atau tidaknya seorang guru hanya dari penguasaan materi pelajaran. Dikatakan guru yang baik manakala ia dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga benar-benar berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya. Apa pun yang ditanyakan siswa sekaitan dengan materi pelajaran yang sedang diajarkannya, ia akan dapat menjawab dengan penuh keyakinan.

3. Guru Sebagai Pengelola Pembelajaran

Tujuan umum pengelolaan kelas adalah menyediakan dan menggunakan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan tujuan khususnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa bekerja dan

belajar, serta membantu siswa untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Selain itu, guru juga berperan dalam membimbing pengalaman sehari-hari ke arah pengenalan tingkah laku dan kepribadiannya sendiri. Salah satu ciri manajemen kelas yang baik adalah tersedianya kesempatan bagi siswa untuk sedikit demi sedikit mengurangi ketergantungannya pada hingga mereka mampu membimbing kegiatannya sendiri. Dan guru hendaknya mampu mempergunakan pengetahuan tentang teori belajar mengajar dari teori perkembangan hingga memungkinkan untuk menciptakan situasi belajar yang baik mengendalikan pelaksanaan pengajaran dan pencapaian tujuan.

4. Guru Sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Tujuan mengajar adalah mempermudah siswa belajar. Inilah hakikat peran fasilitator dalam proses pembelajaran.

Agar dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipahami, khususnya hal-hal yang berhubungan dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran.

- a. Guru perlu memahami berbagai jenis media dan sumber belajar beserta fungsi masing-masing media tersebut.
- b. Guru perlu memiliki keterampilan dalam merancang suatu media.
- c. Guru dituntut untuk mampu mengorganisasikan berbagai jenis media serta dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar.
- d. Sebagai fasilitator guru dituntut agar memiliki kemampuan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa.

5. Guru Sebagai Demonstrator

Guru sebagai demonstrator berperan untuk mempertunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan.

- a. Guru harus menunjukkan sifat-sifat terpuji. Sebagai demonstrator guru berperan sebagai model dan teladan bagi setiap siswa.
- b. Guru harus dapat mengatur strategi pembelajaran yang lebih efektif.

6. Guru Sebagai Pembimbing

Siswa adalah individu yang unik. Keunikan itu bisa dilihat dari adanya setiap perbedaan. Perbedaan itulah yang menuntut guru harus berperan sebagai pembimbing. Membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka.

Agar guru berperan sebagai pembimbing yang baik, maka ada beberapa hal yang harus dimiliki:

- a. Guru harus memiliki pemahaman tentang anak yang sedang dibimbingnya.
- b. Guru harus terampil dalam merencanakan tentang tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai, maupun merencanakan proses pembelajaran.

7. Guru Sebagai Motivator

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motiv-motiv yang melatarbelakangi anak didik malas belajar dan menurun prestasinya di sekolah. Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik. Peran guru sebagai motivator

sangat penting dalam interaksi edukatif, karna menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, menyangkut performance dalam personalisasi dan sosialisasi diri.

8. Guru Sebagai Konselor

Sebagai konselor guru diharapkan akan dapat memproses segala masalah tingkah laku yang terjadi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan agar dapat menolong peserta didik memecahkan masalah-masalah yang timbul antara peserta didik dengan orang tuanya.

9. Guru Sebagai Evaluator

Sebagai evaluator guru berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Ada dua fungsi dalam memerankan perannya sebagai evaluator.

- a. Untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.
- b. Untuk menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang telah diprogramkan.

Guru tidak hanya menilai produk (hasil pengajaran), tetapi juga menilai proses (jalannya pengajaran). Dari kedua kegiatan ini akan mendapatkan umpan balik tentang pelaksanaan intraksi edukatif yang telah dilakukan.

10. Guru Sebagai Pelatih

Kegiatan ini dilakukan dengan asumsi bahwa dalam beberapa hal, para siswa telah memiliki informasi dan keterampilan baru sebelum presentasi resmi dari guru. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tersebut lebih bersifat pengembangan dan penyempurnaan penguasaan kompetensi.

11. Guru Sebagai Pelaksana Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Secara resmi kurikulum sebenarnya merupakan sesuatu yang diidealisasikan atau dicita-citakan. Keberhasilan dari suatu kurikulum yang ingin di capai sangat bergantung pada faktor kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru. Artinya, guru adalah orang yang bertanggung jawab dalam upaya mewujudkan segala sesuatu yang telah tertuang dalam suatu kurikulum resmi. Bahkan pandangan Mutakhir menyatakan bahwa meskipun suatu kurikulum itu bagus, namun berhasil atau gagalnya kurikulum pada akhirnya terletak di tangan pribadi guru. Terdapat beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Guru adalah pelaksana langsung dari kurikulum di suatu kelas.
- b. Gurulah yang bertugas mengembangkan kurikulum pada tingkat pembelajaran.
- c. Gurulah yang langsung menghadapi berbagai permasalahan yang muncul sehubungan dengan pelaksanaan kurikulum di kelas.
- d. Tugas gurulah yang mencari cara upaya memecahkan segala permasalahan yang dihadapi dan melaksanakan upaya itu.

12. Guru Sebagai Supervisor

Sebagai supervisor, guru hendaknya dapat membantu, memperbaiki, dan menilai secara kritis terhadap proses pengajaran. Teknik-teknik supervisor harus guru kuasai dengan baik agar dapat melakukan perbaikan terhadap situasi belajar mengajar menjadi lebih baik. Kelebihan yang dimiliki supervisor bukan hanya karena posisi atau kedudukan yang ditempatinya, akan tetapi juga karena pengalamannya, pendidikannya, kecakapannya,

atau keterampilan-keterampilan yang dimilikinya., atau karena memiliki sifat-sifat kepribadian yang menonjol daripada orang-orang yang disupervisinya. Dengan semua kelebihan yang dimiliki, ia dapat melihat, menilai atau mengadakan pengawasan terhadap orang atau sesuatu yang disupervisi.

BAB V

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF



A. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda dan memperhatikan kesetaraan gender.

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kolaborasi dalam memecahkan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, adalah antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

Pengertian kooperatif menurut para ahli adalah:

1. Tukiran Taniredja, dkk (2011:55) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.
2. Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.
3. Slavin (Isjoni, 2011:15), "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*". Ini berarti bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil

berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

4. Suprijono (2013:54) secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

B. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (John W Santrock et al., 2014). Selain itu tujuan model pembelajaran kooperatif ialah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Menurut Slavin (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah, sehingga sumber belajar peserta didik bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama peserta didik.

Model Pembelajaran Kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting adalah:

1. Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu

akan menjadi narasumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

2. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan itu tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
3. Mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial siswa yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

C. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah dalam model pembelajaran kooperatif adalah:.

- a. Menyampaikan tujuan serta memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
- b. Penyajian informasi. Guru memberikan informasi kepada siswa.
- c. Atur siswa menjadi kelompok belajar. Guru memberi tahu pengelompokan siswa.
- d. Membimbing kelompok belajar. Guru memotivasi dan memfasilitasi pekerjaan siswa dalam kelompok belajar kelompok.
- e. Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah diterapkan.
- f. Berikan penghargaan. Guru menghargai hasil belajar individu dan kelompok.

D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:

1. Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.

2. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
3. Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan.
4. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.
6. Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik.
7. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
8. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan member rangsangan untuk berpikir.

Kekurangan pembelajaran kooperatif diantaranya adalah:

1. Bagi siswa yang pandai, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan yang seperti ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
2. Penilaian dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kelompok. Namun yang demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
3. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.

4. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang didasarkan kepada kemampuan secara individu. Oleh karena itu idealnya pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan

BAB VI

MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING



A. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Masalah merupakan pertanyaan yang harus dijawab atau direspon. Tetapi tidak semua pertanyaan merupakan suatu masalah. Suatu pertanyaan akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang sulit untuk dipecahkan dengan suatu prosedur rutin yang sudah diketahui. Untuk menemukan pemecahannya siswa harus menggunakan pengetahuannya, dan melalui proses ini mereka akan mengembangkan pemahaman matematika baru.

Pada hakikatnya program pembelajaran bertujuan tidak hanya memahami dan menguasai apa dan bagaimana suatu terjadi, tetapi juga memberi pemahaman dan penguasaan tentang mengapa hal itu terjadi. Berpijak pada permasalahan tersebut, maka pembelajaran pemecahan masalah menjadi sangat penting untuk diajarkan. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual; belajar berbagai peran dengan orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau imulasi; dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Sejalan dengan hal di atas, Arends dalam Trianto (2007) menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Selain

itu, Heriawan (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

B. Ciri-ciri dan Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Ciri-ciri dari model pembelajaran berdasarkan masalah antara lain:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin.
3. Penyelidikan autentik. Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.
4. Menghasilkan produk dan memamerkannya.
5. Kolaborasi. Pembelajaran berdasarkan masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Karakteristik dari pembelajaran berbasis masalah di antaranya adalah: 1) *problem solver* melalui kegiatan kolaboratif, 2) mendorong siswa untuk mampu menemukan masalah dan mengelaborasinya dengan mengajukan dugaan-dugaan dan merencanakan penyelesaian, 3) memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian dan implikasinya, serta mengumpulkan dan mendistribusikan informasi, 4) melatih siswa untuk terampil menyajikan temuan, dan 5) membiasakan siswa untuk merefleksi tentang efektivitas cara berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah terdiri dari lima fase dan perilaku. Fase-fase dan perilaku tersebut merupakan tindakan berpola. Pola ini diciptakan agar hasil pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dapat diwujudkan.

Sintak pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Fase-fase Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase-fase	Aktivitas Guru
Fase 1 Orientasi siswa kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan yang dibutuhkan, menjelaskan materi secara singkat, memotivasi siswa agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individual dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model, serta membantu mereka berbagi tugas dengan teman.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.

2. Dapat menantang kemampuan siswa serta member kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3. Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
7. Dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
8. Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Sedangkan kelemahan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

2. Keberhasilan strategi pembelajaran ini membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

BAB VII

MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING



A. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL)

Model pembelajaran yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery*. Hal ini disebabkan karena metode ini: (1) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif; (2) dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa; (3) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri; (5) siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Discovery ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Di dalam metode *discovery* siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Sehingga dapat diartikan metode *discovery* adalah suatu cara pengajaran dengan membiarkan anak menemukan sesuatu sendiri, sebab bila anak yang

menemukan maka pembelajaran akan jauh lebih bermakna dan lebih mudah diingat.

Discovery learning mempunyai prinsip yang sama dengan *inquiry* dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah tersebut. Akan tetapi *Discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dalam mengaplikasikan *Discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan *Discovery learning*, ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus *ekspositori* (siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru) ke modus *discovery* (siswa menemukan informasi sendiri).

Belajar penemuan menekankan pada berpikir tingkat tinggi. Belajar ini memfasilitasi peserta didik mengembangkan dialektika berpikir melalui induksi logika adalah berpikir dari fakta ke konsep. Peserta didik diharapkan tidak hanya mampu mendeskripsikan secara faktual apa yang dipelajari, namun peserta didik juga diharapkan mampu mendeskripsikan secara analitis atau konseptual. Belajar konsep merupakan entitas penting dalam belajar penemuan. Entitas lainnya dalam belajar penemuan adalah kausalitas dan generalisasi. Kausalitas menunjuk pada eksplanasi sebab akibat dua unsure adalah eksplanan (menjelaskan) dan eksplanandum (dijelaskan). Dalam eksplanan terdapat generalisasi. Generalisasi berarti menarik kesimpulan dari hal-hal yang khusus kepada yang umum.

B. Langkah-langkah dan Prosedur Pembelajaran *Discovery Learning* (DL)

Langkah-langkah pembelajaran *discovery* sebagai berikut:

1. identifikasi kebutuhan siswa;
2. seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan;
3. seleksi bahan, problema/tugas-tugas;
4. membantu dan memperjelas tugas/problema yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa;
5. mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan;
6. mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan;
7. memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan;
8. membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa;
9. memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah;
10. merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa;
11. membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

Ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* adalah:

1. *Stimulation* (Stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingunngannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan,

anjaran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulasi dengan teknik bertanya adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

2. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

3. *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan ujicoba sendiri dan sebagainya.

4. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning* (DL)

Beberapa keuntungan belajar *discovery* adalah: (1) pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat; (2) hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya; (3) secara menyeluruh belajar *discovery* meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas. Secara khusus belajar *discovery* melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Beberapa keunggulan metode penemuan (*discovery*) juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2003) sebagai berikut:

1. siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan (*discovery*) akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Selain memiliki beberapa keuntungan, metode penemuan (*discovery*) juga memiliki beberapa kelemahan Suherman, dkk (2003):

- a. Metode ini banyak menyita waktu. Juga tidak menjamin siswa tetap bersemangat mencari penemuan-penemuan.
- b. Tidak tiap guru mempunyai selera atau kemampuan mengajar dengan cara penemuan. Kecuali tugas guru sekarang cukup berat.
- c. Tidak semua anak mampu melakukan penemuan. Apabila bimbingan guru tidak sesuai dengan kesiapan intelektual siswa, ini dapat merusak struktur pengetahuannya. Juga bimbingan yang terlalu banyak dapat mematikan inisiatifnya.
- d. Metode ini tidak dapat digunakan untuk mengajarkan tiap topik.
- e. Kelas yang banyak siswanya akan sangat merepotkan guru dalam memberikan bimbingan dan pengarahan belajar dengan metode penemuan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dreyfus (Rochaminah, 2008) bahwa belajar dengan *discovery* memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Untuk mengurangi kelemahan tersebut maka diperlukan bantuan guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah dipersiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

BAB VIII

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL



A. Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan pada kaitan antara materi yang dipelajari dengan kondisi di kehidupan nyata yang bisa dilihat dan dianalisis oleh peserta didik. Artinya, saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik seolah bisa merasakan dan melihat langsung aplikasi nyata materi yang sedang dipelajari. Adapun contoh pembelajaran kontekstual di kelas adalah sebagai berikut:

1. Guru mempraktikkan renang gaya kupu-kupu di hadapan para peserta didik.
2. Guru menampilkan gambar rangka manusia untuk menunjukkan bagian-bagian rangka manusia.
3. Guru membawa bahan ajar berupa perkecambahan untuk menunjukkan proses pertumbuhan biji.
4. Guru membawa contoh koran atau majalah sebagai bahan untuk membahas berita.
5. Guru mengajak peserta didik di daerah yang rawan banjir maupun longsor untuk menjelaskan struktur tanah.

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi di dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (John W Santrock et al., 2014). Metode pembelajaran kontekstual adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna dari materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, adalah dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa meng-

konstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan mengambil (mempraktekkan, menceritakan, berdialog, atau tanya jawab) kejadian pada dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa kemudian diangkat ke dalam konsep yang dibahas.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sementara siswa memperoleh pengetahuan dari konteks yang terbatas.

B. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kontekstual

Tujuan pembelajaran kontekstual ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk senantiasa belajar, sehingga mereka bisa mendapatkan pengetahuan yang bersifat fleksibel dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa bisa berpikir kritis dan mandiri sehingga kedepannya mereka bisa memfilter dan memilih segala pengetahuan yang masuk.
3. Siswa bisa mengkoneksikan pelajaran sekolah dengan konteks di kehidupan nyata.
4. Siswa bisa lebih leluasa untuk menjelaskan segala data informasi yang rumit dan siswa juga bisa memahami sebuah informasi dengan baik.

Adapun manfaat pembelajaran kontekstual ini bagi peserta didik adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir secara kritis, logis, dan sistematis.

2. Pemahaman yang diperoleh peserta didik bisa bertahan lebih lama karena memahami dengan menerapkan.
3. Peserta didik bisa lebih peka terhadap lingkungan sekitar.
4. Meningkatkan kreativitas peserta didik berkaitan dengan permasalahan yang ada di sekitar yang disesuaikan dengan keilmuan yang didapatkan.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual

langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah Modeling, di sini guru akan mengutarakan kompetensi dan tujuan, bimbingan dan motivasi. Tanamkan pola pikir bahwa para siswa akan lebih memahami pelajaran dengan belajar secara mandiri, menemukan ilmu secara mandiri, mengkonstruksi gagasan secara mandiri.
2. Berikutnya adalah Inquiry terdiri dari pengidentifikasian, analisis, observasi, hipotesis. Lakukan aktivitas inquiry untuk berbagai teori dan konsep.
3. Questioning, langkah ini mencakup mengarahkan, eksplorasi, menuntun, evaluasi, inquiry dan generalisasi. Tanamkan karakter ingin tahu pada pembelajar dengan bertanya.
4. Learning community, cakupan pada bagian ini adalah belajar kelompok/grup, siswa diminta untuk bekerja sama, melaksanakan berbagai aktivitas dan penelitian.
5. Constructivisme terdiri dari membuat pengertian secara mandiri, tesis-sintesis, konstruksi teori dan pemahaman.
6. Reflection, pada bagian ini siswa diminta untuk mengulas dan merangkum materi pada sesi akhir pertemuan.
7. Authentic Assessment ini merupakan proses akhir pembelajaran di mana siswa dinilai dan menilai secara objektif agar siswa bisa mewujudkan kompetensi yang telah disampaikan pada awal sesi.

D. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

1. Membuat siswa bisa menemukan potensi terbaik yang dimilikinya.
2. Dalam kerjasama antar grup, siswa bisa bertindak lebih efektif.
3. Siswa memiliki daya untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memperoleh informasi, bisa bijaksana dalam memahami isu dan bisa memperoleh solusi atas masalah-masalah yang ada.
4. Peserta didik bisa mengetahui manfaat tentang apa yang mereka pelajari.
5. Siswa tidak tergantung dengan guru dalam memperoleh berbagai informasi.
6. Anak didik akan merasa nyaman dan senang dalam setiap pembelajaran.

Adapun kekurangan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

1. Guru akan kewalahan dalam memutuskan materi pelajaran karena pembelajaran CTL menekankan pada kebutuhan setiap siswa, sedangkan kemampuan siswa dalam satu kelas tidaklah sama.
2. Pembelajaran CTL ini lebih cenderung untuk mengembangkan soft skill siswa sehingga siswa yang memiliki tingkat intelegensi tinggi tetapi susah untuk mengungkapkan suatu hal (introvert), maka akan kewalahan dalam pembelajaran ini.
3. Ketika pembelajaran kontekstual diterapkan maka kemampuan siswa akan terlihat jelas, mana yang memiliki kemampuan dan mana yang tidak. Sehingga akan timbul kesenjangan.
4. Interpretasi siswa akan berbeda-beda pada setiap pembelajaran yang disediakan.
5. Pada kenyataanya tidak semua siswa bisa beradaptasi dan menemukan potensi yang ada pada diri mereka.

6. Pembelajaran kontekstual ini sangat tidak irit waktu.
7. Karena siswa dituntut untuk proaktif dalam mencari fakta dan ilmu pengetahuan sendiri, peran guru akan semakin kurang dalam proses pembelajaran CTL.

BAB IX

PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



A. Pendekatan Tematik

1. Pengertian Pendekatan Tematik

Pembelajaran di PAUD memiliki ciri yang khas. Pembelajaran di PAUD tersebut tidak dilaksanakan secara terpisah untuk setiap bidang pengembangan tetapi disajikan secara terpadu dan menyeluruh dan sebagaimana karakteristik berpikir anak yang masih bersifat holistik, artinya anak masih melihat segala sesuatu secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah dan belum terfokus pada unsur-unsur tertentu. Pendekatan tematik merupakan pendekatan yang mengaitkan berbagai bahasan dari Kompetensi Dasar secara terintegrasi kedalam satu tema. Tema bukan merupakan tujuan pembelajaran melainkan sebagai perluasan wawasan dalam rangka menghantarkan kematangan perkembangan anak. Masih banyak guru PAUD yang belum memahami bahwa pembelajaran berdasarkan tema yang saat ini sudah berlangsung di PAUD pada dasarnya merupakan bagian dari model pembelajaran terpadu.

Tema (adalah alat untuk mengenalkan berbagai konsep, topik dan ide kepada anak secara utuh. Dalam proses belajar mengajar tema berfungsi untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu perencanaan yang utuh (holistik), memperkaya perbendaharaan bahasa anak, membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu anak mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Kesimpulannya tema adalah aktualisasi konsep minat anak yang dijadikan fokus perencanaan atau titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran tematik dikemas dalam suatu tema atau bisa disebut dengan istilah tematik. Pendekatan tematik ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dengan kata lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa bidang pengembangan/mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi anak.

Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, anak akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Teori pembelajaran ini dilandasi para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu harus bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*)

2. Tujuan Pendekatan Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

3. Prinsip Pemilihan Tema

Pemilihan tema menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2004:10) memiliki prinsip, yakni Pemilihan tema harus mempertimbangkan:

- a. Lingkungan yang terdekat dengan anak.
- b. Mulai dari yang termudah menuju yang sulit.
- c. Mulai dari yang sederhana menuju yang kompleks
- d. Dari yang konkret menuju ke yang abstrak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan bahwa pemilihan tema sebaiknya mempertimbangkan prinsip-prinsip tersebut. Hal ini dimaksudkan agar dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik AUD. Dengan dilaksanakan prinsip tersebut dia atas maka hasil belajar yang diperoleh AUD juga bisa lebih optimal.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tematik

Sebagai pendekatan pembelajaran yang memperhatikan karakteristik siswa, pendekatan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan pendekatan pembelajaran terpisah. Beberapa kelebihan pendekatan pembelajaran tematik, diantaranya:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- b. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- d. Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan social anak.
- e. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan riil peserta didik.
- f. Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Disamping kelebihan, pendekatan pembelajaran tematik juga memiliki kelemahan terutama dalam hal pelaksanaannya. Tim Puskur (dalam Rusman, 2015) mengidentifikasi beberapa kelemahan pembelajaran tematik, diantaranya:

- a. Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi
- b. Aspek peserta didik, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relative baik, baik dalam kemampuan akademik maupun kreatifitasnya, karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis, kemampuan asosiatif, kemampuan eksplorasi dan elaborative.
- c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet
- d. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan pada pencapaian target penyampaian materi
- e. Aspek penilaian, pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh.
- f. Aspek suasana pembelajaran, pembelajaran terpadu cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lain, tergantung pada latar belakang pendidikan gurunya.

B. Pendekatan Pembelajaran Saintifik

Pendekatan saintifik sebenarnya sudah digunakan dalam kurikulum di Indonesia dengan istilah *learning by doing* yang dikenal dengan cara belajar siswa aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang secara formal diadopsi dalam Kurikulum 1975.

Pendekatan saintifik (scientific approach) adalah model pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, kemudian mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik telah dipergunakan dalam pendidikan di Amerika akhir abad ke-19 di mana pada saat itu pembelajaran sains menekankan pada metode laboratorium formalistik yang kemudian diarahkan pada fakta-fakta ilmiah. Tujuan pendekatan saintifik dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, membentuk kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, menciptakan kondisi pembelajaran supaya peserta didik merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, melatih peserta didik dalam mengemukakan ide-ide, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mengembangkan karakter peserta didik.

Berikut definisi dan pengertian pendekatan saintifik dari beberapa sumber buku:

1. Menurut Rusman (2015), pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, di samping itu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru.
2. Menurut Hosnan (2014), pendekatan saintifik adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang supaya peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan/merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan.
3. Menurut Karar dan Yenice (2012), pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar pembelajar secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip

melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Pendekatan saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa;
2. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip;
3. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelektual, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan;
4. Dapat mengembangkan karakter siswa.

Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi mengamati (observing), menanya (questioning), mencoba (experimenting), mengolah data atau informasi dilanjutkan dengan menganalisis, menalar (associating), dan menyimpulkan, menyajikan data atau informasi (mengomunikasikan), dan menciptakan serta membentuk jaringan (networking). Menurut Daryanto (2014), langkah-langkah pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengamati (observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (meaningfull learning). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2. Menanya

Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari siswa. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati. Mengumpulkan informasi

Kegiatan mengumpulkan informasi adalah tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Peserta didik dapat membaca berbagai sumber, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen.

3. Mengasosiasikan/mengolah informasi

Dalam kegiatan mengasosiasi/mengolah informasi terdapat kegiatan menalar dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

4. Mengkomunikasikan

ada pendekatan saintifik guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola.

C. Model Pembelajaran Klasikal

Model pembelajaran terdiri dari dua kata adalah model dan pembelajaran. Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Uraian atau penjelasan menunjukkan bahwa suatu model desain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem dan sebagainya. Tentu saja semua mengacu pada bagaimana penyelenggaraan proses belajar yang baik. Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan perkembangan. Adapun komponen model pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, standar kompetensi dan kompetensi dasar (SK-KD), materi prosedur, metode, sumber belajar, dan teknik evaluasi. Pengembangan model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini didasarkan pada silabus yang dijabarkan menjadi Program Semester (PS, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Dengan demikian, Model Pembelajaran Klasikal dapat diartikan sebagai pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas (secara klasikal). Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan di PAUD. Dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak. Seiring dengan perkembangan teori dan psikologi pembelajaran, ini sudah banyak ditinggalkan, tergeser oleh model-model pembelajaran yang dipandang lebih efektif dan menyenangkan, dengan model pembelajaran yang lebih variatif. Seperti model pembelajaran kelompok

dan pengaman, model pembelajaran Area dan model pembelajaran Sentra.

D. Model Pembelajaran Kelompok

Model pembelajaran kelompok dengan pengaman adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok (biasanya menjadi tiga kelompok), masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda. Dalam satu pertemuan, anak didorong harus mampu menyelesaikan 2–3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian. Apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain selama dalam kelompok lain masih ada tempat. Jika sudah tidak ada tempat, anak-anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu yang sudah disediakan oleh guru, dan tempat itulah yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti sesuai dengan tema atau subtema yang dibahas.

E. Model Pembelajaran Sudut

Model pembelajaran sudut mulai dikenalkan pada kurikulum TK Tahun 1976. Asal dari kata sudut adalah *cosy corner*. Adapun artinya adalah tempat yang menyenangkan. Biasanya *cosy corner* terdapat di rumah dimana biasanya anak dan orang tua bergaul dengan akrab. Begitu pula sudut yang ada di lembaga PAUD memang dirancang untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan akrab dengan teman-teman sehingga diharapkan anak nyaman berada di sekolah. Sehingga dapat digambarkan bahwa model pembelajaran sudut adalah suatu rancangan pembelajaran di dalam kelas yang didisain sedemikian rupa sama dengan lingkungan di rumah.

Menurut Dokumen Kurikulum TK tahun 1976 dasar pelaksanaan model pembelajaran sudut. Adapun kelima sudut tersebut adalah:

1. Sudut Keluarga

Adapun alat permainan yang disiapkan guru PAUD di sudut keluarga adalah alat-alat dapur, meja makan, kamar bayi, lemari pakaian dan lain-lain. Tujuannya adalah supaya anak usia dini merasa nyaman dengan adanya lingkungan yang sama dengan di rumah.

2. Sudut Pembangunan

Sudut pembangunan memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan pembangunan. Adapun alat permainan yang disediakan di sudut pembangunan adalah balok, bentuk geometri, berbagai jenis kendaraan, alat pertukangan, potongan kayu, plastisin, playdough dan tanah liat.

4. Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan

Adanya sudut alam sekitar dan pengetahuan dimaksudkan untuk menambah pengetahuan anak usia dini tentang alam sekitarnya dan masyarakat. Alat permainan yang biasanya disiapkan guru di sudut ini adalah tumbuhan dan binatang, kulit kerang, biji-bijian, batu sungai, kaca pembesar, timbangan, magnet, maket dan gambar tentang alam sekitar anak

5. Sudut Kebudayaan

Hal yang paling menonjol pada sudut ini adalah guru memberi kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan perasaan estetik dan intelektual. Adapun alat permainan yang disiapkan pada sudut ini adalah alat-alat musik, buku gambar, krayon/cat air, pakaian adat, rumah adat, tokoh pewayangan. Selain itu juga tersedia alat permainan yang menstimulasi kemampuan skolastik anak seperti alat permainan yang mengenalkan bentuk geometri, konsep warna, bilangan, simbol-simbol, buku, dan perpustakaan mini.

6. Sudut Ketuhanan

Alat permainan yang disiapkan di sudut Ketuhanan sebaiknya sesuai dengan agama anak usia dini yang ada di kelas. Agama yang mayoritas ataupun yang minoritas tidak boleh saling mempengaruhi. Adapun sekolah yang berciri khas agama tertentu tidak diharuskan menyelenggarakan sudut ketuhanan. Sekolah tersebut diberi kebebasan untuk membuat sudut ketuhanan. Alat permainan yang ada di sudut ini lebih kepada alat peraga. Contohnya adalah maket tempat ibadah, peralatan ibadah, gambar-gambar yang sesuai dengan keagamaan.

F. Model Pembelajaran Area

Menurut Rita Maryani (2010:68) model pembelajaran area merupakan serangkaian tempat atau area kerja yang memberikan wilayah kerja mandiri pada anak, namun tetap memiliki keterkaitan dengan ruangan aktivitas keseluruhan. Melalui model area guru diharapkan menyiapkan beragam kegiatan dan anak diberi kesempatan untuk memilih sendiri aktivitas yang diminatinya. Sementara itu pengertian model pembelajaran area menurut Depdiknas (2005:36) adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan anak untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya.

Beberapa area yang biasanya ada di berbagai layanan PAUD adalah sebagai berikut:

1. Area Bahasa

Pada area ini anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam mendengarkan, berbicara, persiapan menulis dan membaca. Perlengkapan dan beberapa bahan-bahan dibutuhkan untuk membantu mengoptimalkan kemampuan berbahasa ini diantaranya adalah: poster alfabet, buku dan kaset bercerita, kartu bergambar untuk bercerita dengan anak, lotto dan sebagainya.

2. Area Matematika

Area matematika adalah wilayah permainan yang menggambarkan kemampuan logika dan kognitif anak. Kegiatan di area matematika dapat berbentuk pengenalan konsep angka, bentuk (geometri), ukuran, ruang, posisi dan arah logika sederhana. Beberapa perlengkapan yang biasa dipersiapkan di area matematika adalah: sempoa, manik-manik, berbagai contoh bentuk-bentuk geometri, gelas ukur, kalender, lotto, kartu bilangan dan puzzle.

3. Area balok

Penataan area balok dapat dilakukan dengan menggunakan rak, atau dengan menempatkan area balok disepanjang ruangan. Area balok yang kecil berdekatan dengan pintu masuk, hal ini ditujukan untuk anak yang penakut dan pemalu. Area balok sebaiknya mengakomodasi anak yang ingin bekerja sendiri, bermain dengan teman yang lain. Adapun batasan anak yang bermain di area balok adalah empat sampai lima anak. Bahan-bahan area balok dan bangunan meliputi: balok besar, kereta dorong, balok berlubang dan papan yang disambungkan dan sebagainya.

4. Area Bermain Drama

Dalam bermain drama, anak memainkan peran sebagai anggota keluarga, melakukan pekerjaan masyarakat dan melakukan kembali aktivitas sekolah. Untuk itu guru dapat mendorong anak untuk mengekspresikan pengalaman apapun yang mereka inginkan. Beberapa perlengkapan materiil di area drama adalah: kamera mainan, telepon, wayang, boneka, kursi goyang dan perlengkapan rumah tangga.

5. Area Seni dan Keterampilan Tangan

Area seni dan keterampilan tangan sebaiknya memiliki tempat untuk memajang hasil karya anak secara individu atau kelompok. Tempat memajang karya anak dapat berupa tembok atau papan. Selain itu untuk kegiatan melukis sebaiknya sekolah menyediakan meja berdiri yang dapat dipindah-pindahkan. Area ini sebaiknya berbatasan dengan bak cuci tangan. Hal ini diperlukan untuk memudahkan guru dan anak saat mencampur cat dan melakukan pembersihan. Beberapa perlengkapan dan bahan-bahan seni antara lain: celemek, tanah liat, papan tempat bermain tanah liat, krayon, cat air, cat poster, cat spanduk dan lain sebagainya.

6. Area Musik

Anak dapat mendengarkan, menyanyi, bermain musik dan menari. Perlengkapan dan bahan yang dibutuhkan untuk area musik dapat mencakup: piano dan bangku piano, kecapi, buku musik, alat musik (drum, tamborin, tam-tam)

7. Area Pasir dan Air

Umumnya ditempatkan di luar kelas, karena berisiko basah dan kotor terkena pasir dan air. Walau demikian ada sebagian PAUD yang menempatkan pasir dan air di dalam kelas. Hal ini karena area ini mengembangkan daya eksplorasi dan sensoris kinestetis anak. Penempatan area ini di dalam ruangan sebaiknya berdekatan dengan sumber dan saluran air, di tempatkan di luar jalur lalu lalang orang, dan agak tertutup. Adapun media yang dapat digunakan di area pasir dan air adalah: spon, pasir laut, mainan pasir dan lumpur, sabun, pipa penyedot dan lain sebagainya.

8. Area Sains

Pada area ini anak dilibatkan untuk mengenal konsep sebab akibat secara langsung. Anak dapat melakukan eksperimen dan mengeksplorasi apapun yang mereka inginkan. Pada umumnya guru hanya menyediakan bahan-bahan dasar untuk pembentukan konsep-konsep dasar sederhana tentang sains. Beberapa perlengkapan yang dibutuhkan adalah: binatang dan kandang serangga, aquarium, magnet, kaca pembesar, model, pipa gelembung sabun dan sebagainya

9. Area Komputer

Melalui area komputer anak dikenalkan dengan teknologi masa kini yang telah menjadi kebutuhan hidup masyarakat perkotaan. Anak dapat dengan mudah belajar membaca, matematika dan mengenal konsep dasar keilmuan.

10. Area hewan dan Tumbuhan

Area ini melatih tanggung jawab dan mengembangkan perasaan kasih sayang anak terhadap makhluk lain. Permasalahan utama yang perlu diperhatikan dalam penggunaan area ini adalah perilaku anak yang dapat mengganggu kehidupan hewan. Penempatan hewan dan binatang harus mempertimbangkan intensitas cahaya dan kelembaban yang bervariasi

11. Area Pengembangan Agama

Pada area pengembangan agama disediakan berbagai alat peribadahan misalnya untuk anak-anak yang beragama Islam disediakan iqra, mukena, sarung, peci dan tasbih. Bagi anak yang beragama Kristen dapat disediakan Kitab Injil dan bagi agama lainnya disediakan alat beribadah yang disesuaikan dengan ajaran agamanya.

G. Model Pembelajaran Sentra

Model pembelajaran sentra pertama kali diperkenalkan oleh Helen Parkust. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan sifat dan keadaan individu yang mempunyai tempo dan irama perkembangan sendiri-sendiri. Model pembelajaran sentra merupakan salah satu bentuk pengelolaan pembelajaran pada AUD yang dirancang menggunakan kelas yang tidak banyak menggunakan kursi. Tetapi menggunakan ruangan-ruangan yang telah didisain khusus.

1. Prinsip Pembelajaran Sentra

Ada tiga prinsip dasar yang digunakan dalam model pembelajaran sentra adalah: terstruktur, sesuai dengan perkembangan anak dan kebebasan. Melalui model pembelajaran sentra yang terstruktur dapat meningkatkan perkembangan dalam akademis, komunikasi dan keterampilan sosial, konsep diri yang positif, mandiri dan kemampuan untuk membuat keputusan dan nilai-nilai seperti menghormati, menolong dan memahami orang lain. Selanjutnya model pembelajaran sentra juga mengakomodasi tingkat perkembangan secara individual dan sesuai dengan kebutuhan anak. Kebebasan dalam model pembelajaran sentra memberi kesempatan pada anak untuk menyalurkan rasa ingin tahu yang alami, semangat belajar dan gaya belajar yang aktif.

2. Sentra-Sentra di Layanan PAUD

Adapun sentra yang berada di dalam lembaga PAUD yang menyelenggarakan model pembelajaran sentra adalah sebagai berikut:

a. Sentra Persiapan

Sentra persiapan memfasilitasi anak dengan alat permainan edukatif yang memperluas pengalaman keaksaraan (membaca, menulis, dan matematika) melalui kegiatan

bermain yang berkualitas dan menyenangkan. Penataan lingkungan main di sentra persiapan adalah: bermain angka, bermain huruf, bermain kartu angka, bermain congklak, bermain mengelompokkan dan sebagainya.

b. Sentra Bahan Alam

Kepedulian anak terhadap lingkungan sebaiknya dilatih dan dibiasakan sejak usia dini melalui aktifitas bermain. Melalui bermain anak akan belajar langsung melalui panca indranya dan ini merupakan pembelajaran diri yang baik. Sentra bahan alam merupakan sentra yang dipersiapkan sebagai tempat anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan bahan-bahan alam baik yang kering maupun yang basah untuk membantu proses perkembangan bahasa, kognitif, kreativitas dan keterampilan jasmani. Selain itu sentra bahan alam juga mengenalkan serta menanamkan kecintaan dan kepedulian anak untuk menjaga kelestarian lingkungan. Adapun penataan lingkungan main pada sentra bahan alam adalah: menakar air, mengocok sabun, bermain ublek, meremas bubur koran, meremas daun dan sebagainya.

c. Sentra Musik dan Olah Tubuh

Musik dan olah tubuh merupakan media pembelajaran bagi anak. Hal ini karena musik dan olah tubuh berperan dalam merangsang pertumbuhan fisik dan fungsi kerja otak yang dapat meningkatkan kecerdasan, kognitif, daya afektif, fungsi kesadaran, berfikir secara ritmis, daya ingat serta fungsi-fungsi otak. Melalui sentra musik dan olah tubuh anak difasilitasi untuk dapat mengenal bunyi, nada, irama, berbagai suara serta gerak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Adapun penataan lingkungan main di sentra musik dan olah tubuh adalah: berjalan di atas papan titian,

bermain simpai, bermain bola basket, menari, bermain alat-alat perkusi dan sebagainya.

d. Sentra Bermain Peran

Bermain peran merupakan potensi dasar yang dimiliki anak. Melalui bermain peran anak dapat mengembangkan pengendalian diri, perolehan pengetahuan, keterampilan kognisi, sosial emosi, daya cipta, rangkaian ingatan, dan konsep-konsep hubungan kekeluargaan. Bermain peran disebut juga sebagai main pura-pura, main khayalan, main fantasi, *make believe* atau simbolik. Bermain peran adalah simulasi anak dalam kegiatan kehidupan nyata dan membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan, sekarang dan, menciptakan kembali kondisi masa lalunya. Adapun penataan lingkungan main di sentra bermain peran adalah: setting ruang keluarga, ruang makan, ruang dapur, ruang belakang, mini market dan tempat kerja.

e. Sentra Ibadah

Proses pengenalan kehidupan beragama sejak usia dini memerlukan ilmu, keahlian yang spesifik, sistem dan pengolahan yang baik. Adapun proses pengenalan kehidupan beragama yang sesuai dengan tumbuh kembang anak adalah dengan bermain pada sentra. Kegiatan penataan lingkungan main di sentra ibadah adalah: kegiatan shalat berjamaah, mengenal huruf Hijaiyah, kegiatan bermain di maket masjid, kegiatan praktek wudhu dan sebagainya.

f. Sentra Balok

Melalui sentra balok anak dapat bermain pembangunan, hal ini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas sekolahnya di masa yang akan datang. Sentra balok merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan proses kognitif, motorik,

bahasa, seni dan kreativitas melalui bermain balok dan alat pelengkapya.

g. Sentra Seni dan Kreativitas

Sentra seni dan kreativitas merupakan sentra yang dijadikan sarana bermain sambil belajar untuk membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Adapun penataan lingkungan main sentra seni dan kreativitas adalah: mewarnai gambar, finger painting, mencap, melukis dengan kelerang, membatik dan jumput, melukis cermin, melukis dengan tetesan lilin dan sebagainya.



REFERENSI

- Agustian, M. (2019). *Pendidikan Multikultural*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Arifin, M. B. U. B. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. *Umsida Press*, 1–143.
- Dimiyati, D. (2009). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Konteks Peningkatan Profesionalitas Guru Penjas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2).
- Gardner, H., & Hatch, T. (1989). Educational implications of the theory of multiple intelligences. *Educational Researcher*, 18(8), 4–10.
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). *Efektivitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak*.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. (Trans A. Rosin). Viking.
- Rusdiana, A. (2018). *Bahan Ajar Filsafat Ilmu*. Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Sagala, S. (2011). *Membangun Menara Pendidikan Berkarakter Cerdas*.-
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.
- Santrock, J W. (2007). A topical approach to life-span development, 3E. *Ch, 5*, 192.

- Santrock, John W, Mondloch, C. J., & Mackenzie-Thompson, A. (2014). *Essentials of life-span development*.
- Shahi, S., Harun, S. W., Dimyati, K., & Ahmad, H. (2009). Brillouin fiber laser with significantly reduced gain medium length operating in L-band region. *Progress In Electromagnetics Research Letters*, 8, 143–149.
- Ulfah, S. M. (2020). Konsep Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar (Studi Komparasi Pemikiran Dr. Pupu Saeful Rahmat, M. Pd dan Prof. Dr. H. Djaali dalam Psikologi Pendidikan). *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1), 32–41.
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Susanto, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>

TENTANG PENULIS

Dr. Adolf Bastian Tambusai, M.Pd.

Dr. Adolf Bastian Tambusai, M.Pd., lahir di Dalu-Dalu, Kabupaten Rokan Hulu pada 8 November 1964. Adolf merupakan dosen diperbantukan (ASN) di Universitas Lancang Kuning (UNILAK) Pekanbaru sejak 2002. Dikenal sebagai *The founder* dan sekaligus menjabat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan (FKIP UNILAK) dua periode (2007-2015). Karir Adolf terus bersinar dan terhitung 1 Oktober 2016, Adolf mendapat amanah sebagai Rektor Universitas Pasir Pengaraian (UPP), Rokan Hulu. Sukses menyelesaikan tugas sebagai rektor UPP selama empat tahun, terhitung April 2022 Adolf kembali mendapat kepercayaan sebagai Direktur Pascasarjana UNILAK. Sebagai seorang dosen, sejumlah jabatan fungsional lain yang pernah diduduki yaitu Kepala Balai Bahasa dan Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini UNILAK.



Putra pasangan (alm) H. Syakroni Kandang Kopuh datuk Laksamana dan Hj. Salbiah menempuh pendidikan formal di Madrasah

Tsanawiyah Negeri Pekanbaru (1977-1980), SMA jurusan IPA di Pasir Pengaraian, Rokan Hulu (1980-1983), Akademi Bahasa Asing Indonesia (ABA Indonesia) di Jakarta Jurusan Bahasa Inggris (1989-1992) dan Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA LAN) Program Studi Manajemen Program Pembangunan di Jakarta (1994-1997). Pada waktu yang sama, Adolf masih sempat mengikuti kuliah di Universitas Terbuka Jakarta mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (1994-1997). Gelar Magister Administrasi Pendidikan (M.Pd) berhasil diraihnya di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) (1999-2002). Sementara gelar Doktor Ilmu Kependidikan diraihnya dari Universitas Negeri Padang (2004-2009).

Suami dari Raden Dwi Yanti Ningrat Anwar, SE, sekaligus ayahanda dari Irham Ansya Bastian, Maulana Albert Bastian, Nabel Abdullah Bastian dan Dewantara Andalan Bastian serta "OPA" dari Naladhipa Anayra Bastian juga aktif mengikuti seminar, lokakarya, dan symposium. Diantaranya sebagai pembicara Seminar Nasional Menjadi Guru Profesional di Jakarta (2010), pembicara pada Lokakarya Motivasi, Paradigma Guru Abad 21 di Pekanbaru (2010), pembicara pada Seminar Nasional Pendidikan di Rokan Hilir (2011), *Liasion Officer For Selangor University* (UNISEL) Malaysia (2011), *Sandwich Program Doktor Malaya University* (UM) Malaysia (2009), sebagai pembicara Seminar Nasional Implementasi Life Long Education di Pekanbaru (2012), Tim Penyusunan Kebijakan di Bidang Pendidikan Provinsi Riau Tahun Anggaran 2015, Tim Penyusunan ALPTKSI dan *Workshop* Nasional Pendidikan (2015), pembicara pada Pelatihan Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru-Guru SMA/SMK Sederajat Kota Pekanbaru (2015), dan peserta Seminar *Organizing Committee Member*, Universitas Lancang Kuning di Pekanbaru (2015). Buku pertama Adolf berjudul "Model Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Jabatan terbit 2013, Kepemimpinan Pendidikan Kepala

Sekolah di Era 5.0 tahun 2022, Menjadi Guru Profesional dalam Konteks Globalisasi, dan Buku Evaluasi Program dan manajemen kelembagaan pendidikan anak usia dini di tahun 2022 serta berbagai penelitian yang sudah diterbitkan pada jurnal nasional dan internasional bereputasi.

Ditengah kesibukannya itu, Adolf juga aktif di sejumlah organisasi keagamaan dan sosial kemasyarakatan seperti sebagai Datuk Timbalan dua Lembaga Laskar Melayu Riau (LLMB) (2021-Sekarang), Anggota Dewan Pendidikan Provinsi Riau (2016-2021), Korwil Asosiasi SMK Asisten Keperawatan Indonesia (ASASKI) Riau-Kepri (2022-2027), Sekretaris Majelis Dikdasmen PD Muhammadiyah Kota Pekanbaru (2006-2010) dan A'WAN PCNU Kabupaten Rokan Hulu (2018-Sekarang), Ketua Dewan Pembina Yayasan Putra Riau Membangun (YPRM) menaungi SMK Kesehatan Pro-Skill Indonesia Pekanbaru dan Perawang Siak serta dua buah Klinik Keluarga Sehat Doktor Bastian, Direktur Pusdiklat Pro-Skill Indonesia (2010-sekarang), Ketua Yayasan Taman Pendidikan Anak Negeri (TAMPAN-RIAU) (2015-Sekarang), Penasehat Lembaga Clean Governance (2012-2014), Sekretaris Asosiasi Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (APTISI) Wilayah X-B Riau (2017-2021), Divisi Bidang LLDIKTI dan Kelembagaan PP APTISI (2021-Sekarang), Sekretaris Bidang Kelembagaan dan Kerja Sama Asosiasi LPTK Swasta Indonesia (2014-2021), Dewan Pakar Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Provinsi Riau (2015-2020) dan Ketua PGRI Kabupaten Rokan Hulu 2018-Sekarang), Sekretaris Dewan Pembina Forum Intelektual Muda Kota Pekanbaru (FORINDA) (2016-2021) dan Wakil Ketua Satu Ikatan Pemuda Karya (IPK) Provinsi Riau (2013-2021), serta Pembina Barisan Muda Riau Bersatu (BMRB) (2018-Sekarang)

Adolf beralamat di Jalan Cipta Karya Gang. Teladan A.13 Panam dengan nomor telepon selular 0813 65 461 461.

Reswita, M.Pd.

Reswita, M.Pd., lahir di Gelugur, Kabupaten Lima Puluh Kota pada 15 November 1990. Reswita merupakan dosen tetap di Universitas Lancang Kuning (UNILAK) Pekanbaru sejak 2015. Putri pasangan Bapak Samsuar dan Ibu Risna menempuh pendidikan formal di Madrasah Tsanawiyah Ma'had Islamy Payakumbuh (2002-2005), SMA jurusan IPA di Payakumbuh (2005-2008), Jurusan Pendidikan Matematika di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bukittinggi (2008-2012).



Sementara gelar Magister Pendidikan (M.Pd) berhasil diraihnya di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung (2012-2015). Saat ini dipercaya untuk menjadi Ketua Unit Penjaminan Mutu (UPM) Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning periode 2020-2024.

Reswita juga aktif dalam melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Diataranya yaitu dalam kegiatan yang berjudul efektivitas media pasir dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sayang Bunda Pekanbaru; hubungan antara manajemen waktu dan prokrastinasi akademik mahasiswa FKIP UNILAK; pengembangan model pembelajaran *sains, technology, art, engineering and mathemathic* pada kurikulum PAUD; analisis permasalahan guru PAUD pada pembelajaran daring (dalam jaringan) di masa pandemi Covid-19; sosialisasi strategi penurunan prokrastinasi akademik mahasiswa FKIP UNILAK Pekanbaru; pembuatan media pembelajaran bernilai ekonomis berbasis *recycle system* untuk pendidikan anak usia dini; sosialisasi penggunaan media pembelajaran pohon angka berbasis ICT bagi guru-guru di PAUD Terpadu Unilak Golden School. Selain itu juga pernah memperoleh hibah penelitian dari DIKTI sebanyak 2 kali dalam penelitian yang

berjudul perbandingan perkembangan emosional anak usia dini usia 5-6 tahun ditinjau dari ibu yang bekerja dan ibu yang tidak bekerja di Kota Pekanbaru pada tahun 2016 dan dengan judul analisis *subjectif well-being* anak usia dini yang berasal dari keluarga berstatus ekonomi sosial rendah di Kota Pekanbaru pada tahun 2018. Adapun buku yang pernah ditulis bersama tim berjudul Media Pembelajaran Anak Usia Dini.

Seperti halnya kegiatan menanam, petani perlu menggunakan alat dan cara yang mendukung agar proses menanam dan merawat tumbuhan menghasilkan buah yang bagus. Guru memerlukan model dan pendekatan agar proses pembelajaran mencapai tujuan yaitu menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi sesuai bidang belajarnya. Secara garis besar, buku ini mengulas tentang hakikat belajar dan pembelajaran, teori belajar, dan berbagai model pembelajaran. Terdapat sembilan bab yang penulis harap dapat memberikan pengetahuan bagi para pembaca.



 Penerbit Adab
 @penerbitadab
 www.PenerbitAdab.id

Pabean Udik - Indramayu - Jawa Barat
Telp. 081221151025 | penerbitadab@gmail.com

