

BAB I STRATEGI PEMBELAJARAN

- ◆ Pengertian Belajar, Mengajar, dan Pembelajaran
 - ✓ Belajar
 - ✓ Mengajar
 - ✓ Pembelajaran
- ◆ Pendekatan Hingsa Model
- ◆ Penajaman terhadap Strategi Pembelajaran

BAB I

STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Belajar, Mengajar, dan Pembelajaran

1. Belajar

Hingga saat ini, istilah “belajar”, pengertiannya masih menjadi perdebatan. Salah satu definisi yang umum didengar, yaitu yang dikemukakan oleh Kimbley dalam Hergenhahn dan Olson (2010) bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam potensi behavioral (*behavioral potentiality*) yang terjadi sebagai akibat praktik yang diperkuat (*reinforced practice*). Namun, ada pendapat yang mungkin lebih mudah dipahami, yaitu yang dikemukakan oleh Gagne dalam Dahar (2011) bahwa belajar merupakan suatu proses di mana pebelajar berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Di dalam pengertian ini terdapat empat proposisi yang dapat mengantarkan kita kepada pemahaman, yaitu proses, pebelajar (siswa), perubahan perilaku, dan pengalaman.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005), kata *proses* adalah sebuah kata benda yang berarti urutan suatu peristiwa yang semakin lama semakin meningkat. Dikaitkan dengan proses pembelajaran, berarti ada rentetan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam episode waktu tertentu. Menurut Sumantri (2016), proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan di mana terjadi penyampaian materi pelajaran dari seorang guru kepada siswanya.

Siswa/pebelajar adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Tanpa siswa, pembelajaran tidak akan berlangsung karena siswalah yang akan dibelajarkan. Itulah sebabnya siswa harus ditempatkan sebagai pusat dalam aktivitas pembelajaran. Merekalah yang harus menemukan potensinya dan mengembangkan potensi tersebut secara maksimal. Menurut Karwono dan Heni Mularsih (2017), guru harus memberikan ruang bebas untuk berekspresi tentang cara belajarnya sendiri sehingga mereka tidak tampak sebagai individu yang hanya menerima informasi. Menurut penulis,

siswa tidak boleh dianggap seperti wadah yang hanya bisa dituangi, tetapi harus dipandang sebagai individu yang mampu menemukan caranya sendiri untuk menerima dan menggali informasi dari berbagai sumber belajar.

Perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dipelajari (Robert Y. Kwick (1972)). Dalam konteks pembelajaran, perubahan perilaku diidentikkan dengan hasil belajar. Dalam hal ini, siswa menemukan sesuatu yang baru yang sebelumnya belum ada.

Ada delapan ciri-ciri perubahan perilaku yang dikemukakan oleh Surya yang dikutip Rusman dkk (2012) sebagai berikut.

- a. Adanya perubahan yang disadari dan disengaja; perubahan perilaku yang terjadi dengan tipe ini merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa telah terjadi perubahan dalam dirinya. Perubahan itu dapat berupa semakin meningkatnya keterampilan yang dimiliki oleh individu.
- b. Adanya perubahan yang berkesinambungan; siswa yang telah mengalami proses belajar akan bertambah pengetahuan dan keterampilannya yang merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.
- c. Adanya perubahan yang fungsional; pada dasarnya, belajar itu bukan hanya untuk masa sekarang. Akan tetapi, justru yang dipentingkan adalah bagaimana siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya di masa depan. Hal ini sejalan dengan salah satu pilar pembelajaran, yaitu *learning to life together* (belajar untuk hidup bersama dalam hidup bermasyarakat nantinya).
- d. Adanya perubahan yang bersifat positif; perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.

- e. Adanya perubahan yang bersifat aktif; agar siswa dapat memperoleh perilaku yang baru, siswa sebagai individu yang belajara harus aktif melakukan kegiatan yang dapat mengubah perilakunya. Misalnya, aktif membaca bahan bacaan, dll.
- f. Adanya perubahan yang bersifat permanen; perubahan yang dihasilkan sebagai akibat proses belajar tidak bersifat sementara, tetapi harus melekat pada diri siswa tersebut dan menjadi bagian dari diri dan kehidupannya.
- g. Adanya perubahan yang bertujuan dan terarah; siswa yang belajar harus bertujuan dan tujuan itu menjadi sasaran pencapaian.
- h. Adanya perubahan perilaku secara keseluruhan; perubahan tingkah laku sebagai akibat belajar harus mencakup seluruh aspek, mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini tidak bisa dipisahkan.

Pengalaman adalah hasil persentuhan atau interaksi antara individu dengan lingkungan. Istilah *pengalaman* di sini tentu berkaitan dengan belajar, sehingga yang dimaksud dalam hal ini adalah pengalaman belajar. Menurut Sanjaya (2013), pengalaman belajar adalah segala bentuk kegiatan siswa selama hal itu dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Senada dengan itu, Sumantri (2016) mengatakan bahwa pengalaman belajar diperoleh seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar, baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif permanen.

2. Mengajar

Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa sebagaimana dikatakan oleh Kunandar (2007) bahwa dalam pandangan tradisional, mengajar dimaknai sebagai penyerahan kebudayaan berupa pengetahuan, pengalaman, dan kecakapan kepada siswa. Ini sungguh merupakan paradigma lama tentang

mengajar. Pengertian ini seakan-akan melihat siswa sebagai individu yang tidak bisa berbuat apa-apa. Guru merasa serba tahu dan memiliki kemampuan dan pengetahuan lebih daripada siswa. Dalam konteks sekarang tidak bisa dipungkiri kalau ada siswa yang memiliki pengetahuan lebih banyak tentang suatu hal dibandingkan guru karena sumber belajar berada di mana-mana. Kehadiran internet dewasa ini memberi peluang kepada siapa saja yang ingin mengetahui lebih banyak tentang apa saja. Jadi, guru harus mengubah paradigma lama mereka tentang mengajar.

Pengertian mengajar dalam konteks sekarang menurut Subana dan Sunarti (2009) adalah (a) membimbing siswa tentang cara belajar, bukan mengajari siswa tentang materi ajar, (b) mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar-mengajar yang diharapkan. Pengertian yang pertama menempatkan guru sebagai pembimbing, menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar-mengajar, memberikan peluang untuk diterapkannya prinsip CBSA secara sempurna, dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara sempurna. Pengertian kedua mengandung makna adanya pengaturan lingkungan sebaik-baiknya, menjadikan lingkungan sebagai stimulus bagi berlangsungnya proses belajar-mengajar, dan lingkungan perlu ditata agar dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa.

Pandangan Subana dan Sunarti tersebut dapat dibandingkan dengan yang diutarakan oleh Hasibuan, J.J. dan Moedjiono (2012) bahwa mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling memengaruhi, yakni tujuan, materi ajar, guru, siswa, proses, dan sarana-prasarana.

Selanjutnya Subana dan Sunarti (2009) mengutip pendapat Nasution yang mengatakan bahwa mengajar dalam pengertian kekinian tersebut menyebabkan terjadinya beberapa hal positif, yaitu:

- a. Membangkitkan dan memelihara perhatian.
- b. Menjelaskan hasil yang diharapkan setelah belajar.
- c. Merangsang siswa untuk mengingat kembali konsep.
- d. Menyajikan stimuli yang berkaitan dengan bahan
- e. Memberikan bimbingan dalam proses belajar
- f. Memberikan *feedback*
- g. Menilai hasil belajar, dalam hal ini melakukan evaluasi, baik formatif maupun sumatif yang bersifat menyeluruh dalam segala ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik)
- h. Mengusahakan transfer dengan memberikan contoh-contoh
- i. Memantapkan atau memperdalam hal yang dipelajari dengan cara memberikan latihan.

3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri siswa (Winkel dalam Rohman dan Amri, 2013). Hartono (2013) merinci prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu (a) guru menjadi sumber belajar; (b) guru menjadi fasilitator; (c) guru sebagai pembimbing; (d) guru sebagai motivator; (e) guru bertanya dengan baik; (f) guru menghindari terlalu banyak ceramah; (g) guru mengajar dengan penuh inspiratif; (h) guru mengajar dengan interaktif; (i) mengajar berdasarkan pengalaman siswa; (j) guru memperhatikan keunikan siswa; dan (k) guru mengajar dengan diselingi humor; humor itu penting sehingga guru perlu memiliki sifat yang humoris.

B. Pendekatan hingga Model

Dalam konteks pembelajaran dikenal beberapa istilah, yaitu pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model. Sering

terdengar pertanyaan tentang perbedaan dari semua istilah itu, tetapi tidak ditemukan jawaban yang memberikan penjelasan yang memadai. Untuk memahami arti istilah-istilah tersebut, berikut dipaparkan pendapat para ahli pembelajaran.

Kata *pendekatan* diambil dari bahasa Inggris, yaitu *approach* yang berarti *a way of beginning something*. Jadi, pendekatan itu berarti sebuah cara untuk memulai sesuatu. Kemudian, Subana dan Sunarti (2009) secara singkat memaknai pendekatan sebagai seperangkat asumsi dalam kaitannya dengan pembelajaran.

Pendapat yang agak lengkap dikemukakan oleh Komalasari (2013) bahwa pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang seorang guru terhadap proses pembelajaran yang merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

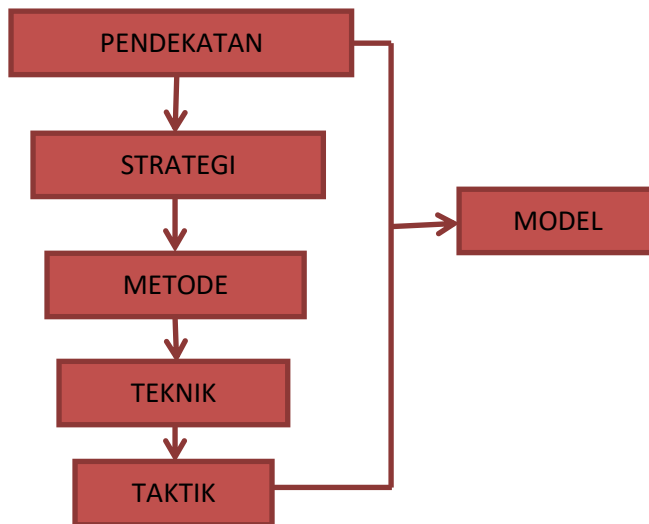
Strategi, oleh Kemp dikatakan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakana secara bersama-sama oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Lalu, Dick and Carey mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal (Rusman, 2013).

Kata *metode* yang diserap dari bahasa Yunani ‘*methodos*’ yang berarti jalan, cara. Kemudian, istilah ini dipergunakan sebagai istilah filsafat dan ilmu pengetahuan yang yang berarti bahwa metode adalah cara memikirkan dan memeriksa suatu hal berdasarkan rencana tertentu. Setelah dibawa ke dalam dunia pembelajaran, metode berarti rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan tertentu. Berarti, metode itu diturunkan dari sebuah pendekatan yang telah dipilih atau ditentukan (Subana dan Sunarti, 2009).

Teknik pembelajaran merupakan bentuk implementasi dari metode pembelajaran sehingga tidak salah kalau Aqib dan Murtadlo (2016) mengatakan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan oleh seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Sedangkan taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau tertentu.

Adapun model adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pandangan ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Joyce & Well dalam Rusman (2013) yang mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas yang lain.

Jika dicermati ulasan tersebut, tampaknya, pendekatan, strategi, metode, teknik hingga taktik memiliki pola urutan yang tidak dibolak-balik, lalu terbentuklah sebuah model pembelajaran. Untuk itu dapat dilihat gambar berikut ini.



C. Penajaman terhadap Strategi Pembelajaran

Kata ‘strategi’ berasal dari bahasa Yunani, yakni *strategos* yang berarti keseluruhan usaha, termasuk perencanaan, cara, taktik yang digunakan militer untuk mencapai kemenangan dalam perang, siasat perang (Hamalik dalam Subana dan Sunarti, 2009). Istilah ini digunakan dalam konteks pembelajaran, sehingga berarti berbagai pandangan, tindakan, dan anjuran dalam pengambilan dan pemilihan beberapa metode mengajar untuk menggiatkan siswa berpartisipasi aktif dalam belajar. Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Trianto (2007) bahwa strategi belajar merujuk pada perilaku dan proses-proses berpikir yang digunakan oleh siswa yang memengaruhi apa yang dipelajari, termasuk proses memori dan metakognitif.

Selanjutnya, Subana dan Sunarti (2009) mengemukakan beberapa fungsi strategi pembelajaran sebagai berikut.

1. Sebagai pedoman; strategi pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Sebagai kurikulum yang sedang berkembang; strategi pembelajaran membantu pengembangan kurikulum untuk kelas, jenis, dan tingkat yang berbeda.
3. Sebagai perincian materi; strategi pembelajaran memerinci dengan tegas jenis materi pengajaran yang berbeda yang akan digunakan guru untuk membawa perubahan kepribadian siswa yang diharapkan.
4. Sebagai perbaikan dalam pembelajaran; strategi pembelajaran membantu proses belajar-mengajar dan memperbaiki ketepatangunaan pembelajaran.

Adapun komponen strategi pembelajaran adalah sebagaimana dipaparkan oleh Rohman dan Amri (2013) berikut ini.

1. *Guru* adalah pelaku pembelajaran. Guru adalah faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Menurut Slameto (2003), guru bertugas mendorong, membimbing, dan memfasilitasi belajar siswa untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, menurut Amrullah (2012), guru harus meningkatkan peran dan kompetensinya agar lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelas sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.
2. *Siswa* merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Siswa adalah yang melakukan aktivitas belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan pelajar. Namun, demikian, tidaklah berarti guru tidak ada fungsinya. Guru tetap berperan untuk paling tidak memodifikasi siswa.
3. *Tujuan pembelajaran* adalah hal yang paling mendasar dipikirkan sebelum memikirkan strategi, materi, media, dan alat evaluasi. Tujuan pembelajaran adalah target/sasaran yang ingin dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Yaumi (2013), pembelajaran yang tidak menjadikan tujuan sebagai dasar perencanaan akan menyebabkan pembelajaran itu tidak sistematis, sistemik, dan cenderung parsial, serta tidak utuh.
4. *Materi pelajaran* adalah komponen yang sangat penting yang harus dipersiapkan agar proses pembelajaran dapat mencapai sasaran. Menurut Amri (2013), mencakup beberapa jenis, yaitu (a) fakta; segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, misalnya, nama tempat, sejarah, dll., (b) konsep; segala hal yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, misalnya definisi, pengertian,

- dll., (c) prinsip; berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, misalnya dalil, rumus, paradigma, teorema, hubungan antarkonsep, dll., (d) prosedur; langkah-langkah sistematis dalam melakukan aktivitas dan kronologi suatu sistem, misalnya praktik penelitian sosial, dll., (e) sikap atau nilai; hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, dll.
5. *Kegiatan pembelajaran* adalah proses berlangsungnya pembelajaran yang berupa langkah-langkah atau tahapan-tahapan sesuai dengan strategi atau metode yang telah direncanakan.
 6. *Metode pembelajaran* merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketepatan penentuan metode yang akan digunakan oleh guru akan sangat menentukan berhasil-tidaknya pembelajaran yang berlangsung.
 7. *Alat atau media pembelajaran* merupakan media perantara antara bahan ajar dan siswa untuk memudahkan guru dalam membelajarkan siswa
 8. *Sumber pembelajaran* adalah segala hal yang digunakan sebagai tempat atau rujukan untuk memperoleh bahan pelajaran. Sumber pelajaran dapat berasal dari masyarakat, lingkungan, dan kebudayaannya. Misalnya, manusia, buku, media massa, dll.
 9. *Evaluasi* merupakan komponen yang berfungsi mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil evaluasi berfungsi sebagai umpan balik bagi guru untuk perbaikan proses pembelajaran.
 10. *Situasi atau lingkungan* adalah situasi dan keadaan fisik yang turut berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Lingkungan ini dapat berupa iklim, letak sekolah, hubungan antarsiswa, dll.

Secara garis besar, strategi pembelajaran mencakup beberapa jenis sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya dalam Sumantri (2016) sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar mereka dapat menguasai materi secara optimal.
2. Strategi pembelajaran inquiry (*strategy heuristic*) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir secara kritis dan analitis untuk menemukan jawabannya sendiri dari suatu masalah.
3. Strategi pembelajaran berbasis masalah, yaitu rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Ciri utama pembelajaran ini adalah berupa rangkaian aktivitas dan penyelesaian masalah.
4. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir, yaitu strategi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga mereka dapat berpikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri.
5. Strategi pembelajaran kooperatif, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
6. Strategi pembelajaran kontekstual, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dapat dipelajari dan dihubungkannya dengan situasi

kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

7. Strategi pembelajaran afektif, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada sikap atau nilai (value), bukan kognitif dan keterampilan. Jadi, strategi ini lebih banyak sasarannya pada pendidikan, bukan pembelajaran.
8. Strategi pengorganisasian, yaitu pengorganisasian isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran. Mengorganisasi mengacu pada suatu tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan sebagainya.

Selain itu, Rohman dan Amri (2013) membagi strategi pembelajaran sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran langsung; dalam strategi ini gurulah yang banyak mendominasi pembelajaran. Strategi ini efektif digunakan untuk membangun kemampuan dan keterampilan secara bertahap. Strategi pembelajaran ini lebih mengarah kepada pembelajaran deduktif dan penerapannya perlu dikombinasikan dengan strategi atau metode yang lain.
2. Strategi pembelajaran taklangsung; strategi ini biasa disebut strategi inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Dalam penerapannya tampak siswa yang lebih mendominasi pembelajaran karena memang pembelajaran ini lebih berpusat pada bagaimana mengaktifkan siswa (*student centre*).
3. Strategi pembelajaran interaktif; strategi ini menekankan pada diskusi dan sharing antar siswa. Di sini dituntut keterampilan guru untuk membangun dinamika kelompok.

4. Strategi pembelajaran empirik (*experiential*); pembelajaran ini juga berorientasi pada pembelajaran inkuiri, berpusat pada siswa, dan berbasis aktivitas.
5. Strategi pembelajaran mandiri; strategi ini bertujuan membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Strategi ini berfokus pada perencanaan belajar mandiri oleh siswa yang tentunya tidak terlepas dari bantuan guru. Pembelajaran mandiri ini dapat juga diterapkan dalam pembelajaran kelompok kecil.

Dari kedua pengklasifikasian strategi pembelajaran tersebut, penulis akan memilih dan menguraikan beberapa di antaranya disertai dengan model penerapannya pada bab-bab berikutnya.

PENDALAMAN BAB I

1. Jelaskan makna belajar dan pembelajaran!
2. Jelaskan prinsip-prinsip dalam pembelajaran!
3. Buatlah matrik perbedaan antara model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran!
4. Mengapa seorang guru perlu memahami dan menguasai strategi pembelajaran?
5. Jelaskan upaya-upaya apa yang harus dilakukan seorang guru agar dapat menerapkan strategi pembelajaran dengan baik!

BAB II STRATEGI PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU

- ◆ *Pengertian Guru Profesional*
- ◆ *Guru dan Tantangan Zaman*
- ◆ *Strategi Pemerintah dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru*

BAB II

STRATEGI PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU

A. Pengertian Guru Profesional

Dalam pandangan tradisional, guru biasa dipahami sebagai orang yang pekerjaannya atau profesinya sebagai pengajar yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Namun, dalam pandangan ahli dewasa ini, guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing. Jadi, guru itu memiliki fungsi ganda, sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pembimbing. Menurut Wahyudi (2012), guru sebagai pendidik harus menjadi tokoh anutan dan identifikasi bagi siswa dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin karena dia adalah seorang tokoh yang memengaruhi diri dan pribadi siswa, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah, bahkan selama hidup mereka. Guru sebagai pengajar, harus mampu melaksanakan pembelajaran dan membantu siswa yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, membentuk kompetensi, dan memahami materi standar yang dipelajari. Peranan guru sebagai pengajar harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif memiliki ciri-ciri, yaitu (1) proses pembelajaran memberdayakan siswa untuk aktif dan partisipatif, (2) target pembelajaran sampai dengan pemahaman yang efektif, (3) mengutamakan proses internalisasi ajaran agama dengan kesadaran sendiri, (4) merangsang siswa untuk mempelajari berbagai cara belajar (*learning how to learn*), dan (5) menciptakan semangat yang tinggi dalam menjalankan tugas.

Pembelajaran yang efektif tentunya dilaksanakan oleh guru yang memiliki karakteristik yang efektif. David Ryans telah meneliti 6.000 guru yang berasal dari 1.700 sekolah selama enam tahun dan berhasil mengklasifikasi karakteristik guru yang efektif ke dalam empat jenis krakter, yaitu:

1. Kreatif: guru yang kreatif memiliki imajinatif, senang bereksperimen, dan orisinal. Sebaliknya, guru yang tidak efektif hanya menjalankan tugas sebagai rutinitas, bersifat eksak, dan berhati-hati.
2. Dinamis: guru yang dinamis tampak energik dan *extrovert*. Sebaliknya, guru yang tidak dinamis yaitu kelihatan pasif, menghindar, dan menyerah.
3. Terorganisasi: guru yang bersifat sadar akan tujuan, pandai mencari pemecahan masalah, kontrol. Sebaliknya, ada guru yang tidak terorganisasi yaitu yang kurang sadar akan tujuan, tidak memiliki kemampuan mengontrol.
4. Kehangatan: guru yang bersifat pandai bergaul, ramah, sabar. Sebaliknya, ada guru yang tidak bersahabat, sikap bermusuhan, dan tidak sabar (Yusuf dan Sugandhi, 2018).

Guru profesional adalah orang yang profesinya sebagai guru yang bertugas mengajar dan mendidik dan memiliki komponen tertentu sesuai dengan persyaratan yang dituntut oleh profesi keguruan. Guru profesional senantiasa berusaha menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan disampaikan dalam interaksi belajar-mengajar serta senantiasa berupaya mengembangkan kemampuan secara berkelanjutan, baik dari segi ilmu maupun dari segi pengalaman yang dimilikinya.

Sedangkan profesionalisme guru adalah kemampuan guru untuk melakukan tugas pokoknya sebagai pengajar dan pendidik yang meliputi kemampuan merencanakan, melakukan, dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Untuk menuju ke arah profesional, guru harus mampu melakukan upaya pengembangan diri (*self-development*) masing-masing dan upaya pengembangan diri itu harus dilakukan secara cerdas dan kontinu, baik secara individu maupun secara kelembagaan. Secara kelembagaan biasanya dilakukan oleh pemerintah atau organisasi kemasyarakatan dalam

bentuk kegiatan pemrograman studi lanjut, penataran, seminar, kelompok kerja guru, studi banding, dll. Sedangkan secara individual berupa kreativitas guru serta inovasinya untuk terus bertumbuh dan berkembang.

John C. Maxwell dalam Danim (2013) menawarkan kepada guru beberapa tindakan sebagai upaya peningkatan kualitas diri sebagai berikut.

1. Guru perlu berani berbuat kesalahan. Artinya, guru harus berani melakukan sesuatu meningkatkan kualitas dirinya meskipun harus berawal dengan kesalahan. Dari kesalahan itu, mereka akan belajar dan berusaha memperbaikinya.
2. Mengubah kehidupan dengan cara mengubah sesuatu yang dikerjakan sehari-hari.
3. Merumuskan harapan yang realistis bagi perbaikan diri
4. Perubahan yang kontinyu untuk perbaikan yang kontinyu.
5. Motivasi penggerak utama, kebiasaan menjaga perjalanannya.
6. Perlu menghindari tuntutan hasil segera.
7. Fokus pada profesinya
8. Mengalokasikan 80% waktu kerja berbasis pada kekuatannya.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada hampir semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan menengah (Kunandar, 2010). Untuk memperlihatkan profesionalisme dalam bekerja, guru minimal memiliki empat bidang utama, yaitu (1) guru harus mengenal setiap siswa yang dihadapinya, (2) guru harus cakap dalam membimbing sebab pada dasarnya guru itu memiliki peran sebagai pembimbing, (3) guru harus memiliki pengetahuan yang luas tentang tujuan pendidikan atau pembelajaran, dan (4) guru harus

memiliki dasar pengetahuan tentang ilmu yang diajarkannya (Rohani, 2012).

B. Guru dan Tantangan Zaman

Ada kata bijak yang pernah terlintas di telinga penulis “Jika siswa pernah membaca satu buku untuk satu hal, seharusnya seorang guru pernah membaca sepuluh buku tentang satu hal itu”. Ungkapan ini terlintas kurang lebih tigapuluh tahun yang lalu. Pada waktu itu, fasilitas internet belum dikenal. Pada waktu itu, guru dianggap sebagai figur yang tahu segalanya sehingga siswa menjadikannya sebagai sumber informasi satu-satunya di dalam kelas.

Lain halnya sekarang, di era internet dewasa ini, guru tidak bisa lagi menganggap dirinya sebagai orang lebih banyak tahu daripada siswa karena sumber informasi ada di tangan masing-masing. Tidak bisa dipungkiri siswa memiliki lebih banyak pengetahuan daripada guru karena siswa lebih banyak waktu untuk membaca. Siswa lebih banyak kesempatan untuk belajar tentang hal-hal yang baru.

Era sekarang adalah era revolusi industri 4.0. dunia pendidikan/pembelajaran juga terbawa arus ke dunia digital. Ini menjadi tantangan bagi guru-guru yang lahir di era sebelum era digital ini karena ada kompetensi baru yang harus dimiliki oleh guru untuk menghadapi anak-anak milenial. Guru harus melek teknologi komunikasi dan informasi. Dengan melek teknologi komunikasi dan informasi, banyak pekerjaan yang dapat dikurangi sehingga guru dapat mengerjakan pekerjaan lain. Pekerjaan lain yang dimaksud adalah guru harus mampu mendidik dan mengajar siswa agar tumbuh karakter dan budaya literasi dalam dirinya. salah satu karakter yang diharapkan tumbuh adalah karakter kinerja seperti kerja keras, disiplin, kerja tuntas, tak mudah menyerah. Dalam hal budaya literasi, siswa diharapkan memiliki kemampuan kreativitas dan inovasi tiada henti. Era pendidikan 4.0 merupakan tantangan yang sangat dahsyat bagi guru. Jack Ma yang merupakan CEO

Alibaba Group dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018 mengungkapkan bahwa jika guru tidak mengubah cara mendidik dan kegiatan belajar-mengajarnya, dunia akan mengalami situasi tersulit 30 tahun ke depan di mana pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan dan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan seperti yang terjadi saat ini. Hal ini akan menghasilkan siswa yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin.

Revolusi industri 4.0 ditandai oleh kehadiran komputer super, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), sistem siber (*cyber system*), dan kolaborasi manufaktur

Ada beberapa kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki, terutama guru di era revolusi industri 4.0, yaitu:

1. *Complex problem solving*: kemampuan menyelesaikan masalah kompleks dengan diawali dari melakukan identifikasi, menentukan elemen utama masalah, melihat berbagai kemungkinan sebagai solusi, melakukan aksi/tindakan untuk menyelesaikan masalah, serta mencari pelajaran untuk dipelajari dalam rangka penyelesaian masalah.
2. *Critical thinking*: kemampuan berpikir kritis untuk berpikir masuk akal, kognitif dan membentuk strategi yang akan meningkatkan kemungkinan hasil yang diharapkan. Berpikir kritis juga bisa disebut berpikir dengan tujuan yang jelas, beralasan, dan berorientasi pada sasaran.
3. *Creativity*: kemampuan dan kemauan untuk terus berinovasi, bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan. Creativity di sini juga berarti mengembangkan sesuatu yang sudah ada agar dapat menjadi lebih baik.

4. *People management*: kemampuan untuk mengatur, memimpin, dan memanfaatkan sumber daya manusia secara tepat sasaran dan efektif.
5. *Coordinating with other*: kemampuan untuk bekerja sama tim ataupun bekerja sama dengan orang lain yang berasal dari luar tim.
6. *Emotion intelligence*: kemampuan ini biasa disebut kecerdasan emosional, yaitu kemampuan seseorang untuk mengatur, menilai, menerima, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya.
7. *Judgment and decision making*: kemampuan untuk menarik kesimpulan atas situasi yang dihadapi serta kemampuan untuk mengambil keputusan dalam kondisi apa pun, termasuk saat sedang berada di bawah tekanan.
8. *Service orientation*: keinginan untuk membantu dan melayani orang lain sebaik mungkin untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dengan memiliki kemampuan ini, guru akan selalu berusaha memberikan yang terbaik kepada siswa dengan penuh ketulusan.
9. *Negotiation*: kemampuan berbicara, bernegosiasi, dan meyakinkan orang dalam aspek pekerjaan. Tidak semua orang memiliki kemampuan ini secara alamiah tetapi harus melalui banyak latihan dan pembiasaan diri.
10. *Cognitive flexibility*: kemampuan menyusun secara spontan suatu pengetahuan dalam banyak cara, dalam memberi respons penyesuaian diri untuk secara radikal mengubah tuntutan situasional (<https://teknologi.id>).

C. Strategi Pemerintah dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru

Menurut Suharjono dan Hoesein, pengembangan profesi guru adalah kegiatan sebagai bentuk pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan dalam rangka peningkatan mutu, baik bagi proses belajar-mengajar dan profesionalisme tenaga pendidik maupun dalam rangka menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi pendidikan dan kebudayaan (Tiro, 2005). Selanjutnya disebutkan beberapa macam kegiatan yang termasuk dalam pengembangan profesi guru, antara lain (1) melaksanakan kegiatan untuk membuat karya tulis ilmiah atau karya ilmiah di bidang pendidikan, (2) menemukan teknologi tepat guna di bidang pendidikan, (3) membuat alat pelajaran, alat peraga, atau alat bimbingan, (4) menciptakan karya seni, dan (5) mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum.

Pemerintah selaku pihak yang bertanggung jawab dalam peningkatan dan pengembangan profesionalisme guru tentunya melakukan berbagai upaya, misalnya memberikan kesempatan kepada guru untuk menempuh pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan kualifikasi akademik. Upaya ini mendapat dukungan pemerintah dengan diterbitkannya Undang-undang Guru dan Dosen yang di dalamnya dikatakan bahwa untuk mendapatkan kompetensi profesional, guru harus melalui pendidikan profesi dan guru pun dituntut untuk memiliki kualifikasi akademik minimal S-1 atau D-4. Dengan melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi diharapkan guru dapat menambah pengetahuannya dan senantiasa memperoleh informasi-informasi baru dalam pendidikan sehingga guru mengetahui perkembangan ilmu pendidikan.

Upaya lain yang dilakukan pemerintah adalah program sertifikasi guru. Pengikutsertaan kegiatan pendidikan dan pelatihan (diklat) bagi guru juga turut memberi andil terhadap peningkatan profesionalisme. Dalam diklat guru diharapkan menambah

pengetahuan dan wawasan untuk diterapkan dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai guru.

Gerakan guru membaca (G2M) adalah sebuah gerakan yang memberi kesadaran kepada guru akan pentingnya kegiatan membaca untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuannya karena memang guru dituntut lebih banyak tahu, lebih luas wawasannya dibandingkan pengetahuan dan wawasan siswa. Selain tuntutan keasadaran membaca ini, guru juga dituntut produktif dalam menghasilkan karya-karya ilmiah di bidang pendidikan. Banyak hal yang dapat mereka lakukan, misalnya melakukan penelitian tindakan kelas, melakukan studi-studi kasus, menyusun bahan ajar, dan menulis artikel dalam hubungannya dengan profesi mereka sebagai pendidik.

Aktif dalam organisasi profesi guru, seperti Kelompok Kerja Guru (KKG) dan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) adalah upaya nyata guru yang dilakukan untuk meningkatkan profesionalismenya. Dalam organisasi tersebut, guru-guru mendiskusikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan kemampuan profesional, yaitu bagaimana merencanakan, melaksanakan, dan menilai kemajuan siswa.

PENDALAMAN BAB II

1. Jelaskan yang dimaksud dengan profesionalisme guru!
2. Menghadapi perkembangan zaman keterampilan belajar apa yang harus dimiliki oleh guru dan siswa?
3. Bagaimanakah strategi pengembangan atau peningkatan profesionalitas guru?

BAB III SISWA SEBAGAI SUBJEK PEMBELAJARAN

- ◆ Pengertian
- ◆ Memahami Perkembangan Siswa
 - ✓ Pengertian Perkembangan
 - ✓ Karakteristik Perkembangan Siswa
 - Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Taman Kanak-Kanak
 - Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Sekolah Dasar
 - Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Remaja
 - Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Dewasa
- ◆ Siswa Membutuhkan Motivasi dan Perhatian

BAB III

SISWA SEBAGAI SUBJEK PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Siswa adalah manusia yang memiliki potensi dan membutuhkan pendidikan. Mereka membutuhkan orang lain untuk mendidiknya di luar dirinya meskipun sesungguhnya mereka memiliki juga potensi untuk berkembang. Orang lain yang dimaksud, minimal guru. Menurut Abdul Aziz dalam Asmani (2011), siswa membutuhkan guru yang mampu menjadikannya aktif, kreatif, efektif, dan merasa senang dalam belajar. Siswa yang aktif dalam belajar dicirikan oleh keaktifannya dalam bertanya, mengemukakan gagasan, dan mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasannya. Siswa yang kreatif memiliki ciri kreatif dalam merancang atau membuat sesuatu dan kreatif dalam menulis atau mengarang. Dari sisi efektif, terlihat jika mampu menguasai keterampilan yang diperlukan. Sedangkan siswa yang merasa senang belajar dapat dilihat dari sikapnya yang berani berbuat atau mencoba, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat atau gagasan.

B. Memahami Perkembangan Siswa

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah dan bukan pada organ jasmani tersebut sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi pada kemampuan organ fisiologis. Proses perkembangan akan berlangsung sepanjang kehidupan manusia, sedangkan proses pertumbuhan seringkali akan berhenti jika seseorang telah mencapai kematangan fisik.

Ini berarti bahwa perkembangan juga berhubungan dengan proses belajar terutama mengenai isinya yaitu tentang apa yang akan berkembang berkaitan dengan perbuatan belajar. Di

samping itu juga bagaimana suatu hal itu dipelajari, apakah melalui memorisasi (menghafal) atau melalui peniruan dan atau dengan menangkap hubungan-hubungan, hal-hal ini semua ikut menentukan proses perkembangan.

Perkembangan dapat diartikan juga sebagai “Suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan dan kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan”.

2. Karakteristik Perkembangan Siswa

a. Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Taman Kanak-kanak

Anak usia prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 4-6 tahun, ketika anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria atau wanita, dapat mengatur diri dalam buang air (*toilet training*), dan mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya). Terkait dengan perkembangan kognitif anak usia dini, Piaget berpendapat bahwa anak berada pada periode Preoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis.

Menurut Yusuf (2018:55), kemampuan praoperasioanal anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Mampu berpikir dengan menggunakan simbol (*symbolic-function*). Pada tahap ini, anak dapat mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek (seperti manusia, rumah, hewan, dll.) yang tidak ada.
- 2) Berpikirnya masih dibatasi oleh persepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus kepada satu atribut/dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama.

- 3) Dapat mengelompokkan sesuatu berdasarkan satu dimensi, seperti: kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- 4) Dikatakan juga bahwa cara berpikirnya masih *egocentrism*, yaitu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif sendiri dengan perspektif orang lain.

Guru di taman kanak-kanak seyogyanya memberikan bimbingan kepada mereka agar mereka dapat mengembangkan hal-hal berikut :

- 1) Kemampuan untuk mengenal, menerima dan berbicara perasaan-perasannya.
- 2) Menyadari bahwa ada hubungan antara emosi dengan tingkah laku sosial.
- 3) Kemampuan untuk menyalurkan kegiatannya tanpa mengganggu perasaan orang lain.
- 4) Kemampuan untuk peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain.

b. Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Sekolah Dasar

Ada beberapa karakteristik siswa di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan siswanya khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya.

Adapun karakteristik siswa dibahas sebagai berikut:

- 1) Karakteristik pertama siswa SD adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD diharap merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

- 2) Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.
- 3) Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.
- 4) Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Pada usia dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau

kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis, dan menghitung).

Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka sekolah, dalam hal ini, guru seyogyanya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapat tentang materi pelajaran yang dibacanya atau dijelaskan oleh guru, membuat karangan, menyusun laporan.

c. Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Remaja (SMP)

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari kata *adolescere* yang berarti “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Remaja sering disebut dengan istilah *puberteit* dan *adolescencia*. *Puberteit* (Belanda), *puberty* (Inggris), pubertas (Latin) yang artinya tumbuh rambut di daerah ”pusic” daerah kemaluan. *Adolescencia* dari bahasa latin adalah masa muda.

Secara umum remaja dapat didefinisikan sebagai suatu tahap perkembangan pada individu, di mana remaja mengalami perkembangan biologis, psikologis, moral dan agama. Remaja juga merupakan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa. Dapat dikatakan juga bahwa remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak menuju dewasa. Untuk memudahkan identifikasi, biasanya masa remaja dibatasi oleh waktu tertentu.

Ditinjau dari perkembangan kognitif menurut Piaget, masa remaja sudah mencapai tahap operasi formal (operasi = kegiatan-kegiatan mental tentang berbagai gagasan). Keating merumuskan lima pokok yang berkaitan dengan perkembangan berpikir operasi formal, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berlainan dengan cara berpikir anak-anak yang tekanannya kepada kesadarannya sendiri di sini dan sekarang, cara berpikir remaja berkaitan erat dengan dunia kemungkinan. Remaja mampu menggunakan abstraksi dan dapat membedakan yang nyata dan konkret dengan abstrak dan mungkin.
- 2) Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- 3) Remaja dapat memikirkan tentang masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- 4) Remaja menyadari tentang aktivitas kognitif dan mekanisme yang membuat proses kognitif itu efisien dan tidak efisien. Dengan demikian, introspeksi (pengujian diri) menjadi bagian kehidupannya sehari-hari.
- 5) Berpikir operasi formal memungkinkan terbukanya topik-topik baru dan ekspansi berpikir.

Implikasi pendidikan atau bimbingan dari periode berpikir operasi formal ini adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir remaja. Upaya yang dapat dilakukan seperti:

- 1) Penggunaan metode mengajar yang mendorong anak untuk aktif bertanya, mengemukakan gagasan atau mengujicobakan suatu materi
- 2) Melakukan dialog, diskusi dengan siswa tentang masalah-masalah sosial atau berbagai aspek kehidupan seperti agama, etika pergaulan dan pacaran, politik, lingkungan hidup, bahayanya minuman keras dan obat-obatan terlarang.

d. Karakteristik Siswa Usia Dewasa (SMA)

Perkembangan siswa SMA yang rata-rata berada pada usia antara 15-19 tahun berada pada masa remaja madya (*middle adolescence*). Kemampuan kognitif terus berkembang selama masa dewasa. Akan tetapi, bagaimanapun tidak semua perubahan kognitif pada masa dewasa tersebut mengarah pada peningkatan potensi. Kadang-kadang beberapa kemampuan kognitif mengalami kemerosotan seiring dengan penambahan usia. Meskipun demikian, sejumlah ahli percaya bahwa kemunduran keterampilan kognitif yang terjadi terutama pada masa dewasa akhir dapat ditingkatkan kembali melalui serangkaian pelatihan.

C. Siswa Membutuhkan Motivasi dan Perhatian

Kata *motivasi*, oleh Mc. Donald diartikan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2011). Kemudian, Sardiman menguraikan makna yang terkandung dalam pengertian itu bahwa *pertama*, motivasi itu mengawali terjadinya perubahan pada diri setiap individu. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia, penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia. *Kedua*, motivasi ditandai dengan munculnya rasa (*feeling*) afeksi seseorang. Dalam hal ini, motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi, dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia. *Ketiga*, motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi, motivasi dalam hal ini, merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi munculnya akibat rangsangan oleh adanya unsur lain, dalam hal ini tujuan. Tujuan ini menyangkut soal kebutuhan.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, menurut Keller, J.M. (1983), ada empat prinsip yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan model ARCS sebagaimana diuraikan berikut ini.

1. *Attention* (perhatian)

Munculnya perhatian siswa dipicu atau didorong oleh rasa ingin tahu. Itulah sebabnya, rasa ingin tahu siswa perlu dirangsang sehingga siswa akan memberikan perhatian. Perhatian itu diharapkan awet dan terpelihara selama pembelajaran, bahkan, kalau bisa lebih lama lagi. Rasa ingin tahu dapat dirangsang atau dipancing melalui elemen-elemen yang baru, aneh, berbeda dari yang ada sebelumnya, kontradiktif atau kompleks. Untuk meningkatkan perhatian siswa, guru dapat menggunakan metode secara bervariasi, media, teknik bertanya untuk melibatkan siswa, humor sebagai selingan, dan contoh-contoh konsep yang sifatnya kontekstual.

2. *Relevance* (relevansi)

Relevansi yang dimaksud di sini adalah adanya hubungan antara bahan ajar dan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara jika mereka menganggapnya bahwa yang dipelajari itu memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang. Kebutuhan pribadi (*basic needs*) dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu *pertama*, motif pribadi yang oleh McClelland dibagi menjadi tiga, yaitu (a) kebutuhan untuk berprestasi, (b) kebutuhan untuk memiliki kuasa, dan (c) kebutuhan untuk berafiliasi. *Kedua*, nilai yang bersifat instrumental di mana keberhasilan dalam mengerjakan suatu tugas dianggap sebagai langkah untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut. *Ketiga*, nilai kultural, yaitu apabila tujuan yang ingin dicapai

konsisten atau sesuai dengan nilai yang dipegang oleh kelompok yang diacu siswa, seperti orang tua, teman, dsb.

3. *Confidence* (kepercayaan diri)

Rasa percaya diri yang dimiliki siswa adalah modal untuk mencapai kesuksesan. Merasa diri mampu atau berkompeten adalah bentuk percaya diri dan modal untuk meraih kesuksesan dalam hal apa pun. Motivasi akan meningkat seiring dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa prestasi dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas selanjutnya. Guru dapat membangun kepercayaan diri siswa dengan cara (a) mengamati dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki siswa serta mengajak siswa untuk menjauhkan pikiran negatif tentang diri mereka, (b) mengajak dan mengajari siswa untuk selalu berpikir positif dalam segala hal, bisa dengan cara mengatakan bahwa segala masalah pasti ada jalan keluarnya, (c) jika ada orang lain yang meremehkan diri (siswa) ajaklah mereka agar tidak resah terhadap apa yang orang lain katakan tentang diri mereka karena itu akan menurunkan rasa percaya diri mereka, (d) jika siswa hendak melakukan sesuatu, ajaklah mereka untuk selalu memikirkan baik-buruknya dan selalu membuat rencana yang matang agar siap menerima risiko jika terjadi hal kurang menguntungkan dari apa yang mereka lakukan, (e) ajari siswa untuk selalu yakin terhadap yang mereka kerjakan bahwa yang dikerjakan itu adalah hal yang benar dan bermanfaat, meskipun banyak orang yang tidak setuju, (f) guru sebaiknya mengajak siswa untuk selalu berada pada lingkungan atau orang-orang yang mendukung dan memberi masukan positif terhadap dirinya, (g) yakinkan bahwa setiap yang dilakukan selalu ada risiko kegagalan tetapi kegagalan sesungguhnya adalah anak tangga menuju

kesuksesan, dan (h) guru sebaiknya mengajari siswa tentang nilai-nilai spiritual/religius bahwa setelah melakukan sesuatu serahkan kepada Sang Pencipta dan Pengatur alam semesta karena keberhasilan seseorang Dia jua yang mengatur.

4. *Satisfaction* (kepuasan)

Jika siswa telah merasakan nikmatnya keberhasilan pada kegiatan sebelumnya, keberhasilan itu akan menghasilkan kepuasan sehingga siswa akan terus termotivasi untuk berusaha mencapai tujuan yang serupa. Untuk memelihara motivasi siswa, guru dapat memberikan penguatan dan kesempatan. Penguatan (*reinforcement*) bisa berbentuk verbal dan bisa berbentuk nonverbal.

PENDALAMAN BAB III

1. Jelaskan kedudukan siswa dalam proses pembelajaran!
2. Jelaskan bagaimana kedudukan siswa dipandang dari siswa sebagai objek didik, subjek didik, dan objek sekaligus subjek didik!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan perkembangan!
4. Jelaskan dan klasifikasikan karakteristik perkembangan kognitif siswa!
5. Jelaskan yang dimaksud dengan model ARCS!

BAB IV STRATEGI PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- ◆ *Pengertian Tujuan Pembelajaran*
- ◆ *Prosedur Perumusan Tujuan Pembelajaran*

BAB IV

STRATEGI PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran atau biasa dikenal tujuan instruksional adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan terjadi pada diri siswa (Sudjana, 2011: 2). Menurut Djumingin dan Syamsudduha (2009), tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi pada diri siswa setelah mengikuti pembelajaran tertentu. Atau dengan kata lain, pernyataan mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dikuasai siswa pada akhir priode pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan arah yang akan dituju dari rangkaian kegiatan dalam PBM. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai dengan yang diharapkan terjadi, dimiliki, dan dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

Setelah memahami tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran sebenarnya sebagai pengarah bagi guru dalam mengembangkan berbagai komponen pembelajaran. Sehubungan dengan itu, Sumantri (2016) menjelaskan fungsi tujuan pembelajaran sebagai berikut.

1. Sebagai dasar dalam mengembangkan materi pembelajaran.
2. Sebagai dasar dalam mendesain kegiatan pembelajaran.
3. Sebagai dasar dalam mengembangkan bahan ajar.
4. Sebagai dasar dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar.

B. Prosedur Perumusan Tujuan Pembelajaran

Ada lima langkah yang dikemukakan oleh Sumantri (2016) dalam mengembangkan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah itu disusun secara berurutan sebagai berikut.

1. Menganalisis tingkat kompetensi

2. Menganalisis karakteristik mata pelajaran, siswa, dan sekolah
3. Menganalisis kebutuhan dan potensi
4. Merumuskan tujuan pembelajaran

Jika seorang guru hendak merumuskan tujuan pembelajaran, perlu memperhatikan beberapa hal berikut.

- a. Setiap KD dikembangkan minimal menjadi tiga tujuan pembelajaran
- b. Keseluruhan tujuan pembelajaran memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata-kata kerja yang digunakan dalam SK dan KD. Tujuan pembelajaran harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa.
- c. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan harus menggambarkan hirarki kompetensi.
- d. Rumusan tujuan pembelajaran sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran yang menjadi media pencapaian kompetensi. Adapun kriterianya sebagaimana dikemukakan oleh Atwi Suparman dalam Sumantri (2016) yang dikenal dengan ABCD (*audience, behavior, condition, dan degree*).
 - 1) *Audience*; yang dimaksud *audience* adalah siswa yang akan belajar. *Audience* di sini harus diberi batasan yang jelas dan spesifik agar orang tahu bahwa materi yang dirumuskan bukan untuk dirinya. Misalnya, siswa kelas tiga.
 - 2) *Behavior*; yang dimaksud *behavior* di sini adalah perilaku yang akan ditampilkan oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Perilaku tersebut terdiri dari kata kerja yang menunjukkan cara siswa memeragakan sesuatu,

dan objek menunjukkan apa yang akan didemonstrasikan oleh siswa. Contoh: menyebutkan ciri daun.

3) *Condition*; yang dimaksud *condition* di sini adalah batasan yang dikenakan pada siswa atau pengalaman siswa yang digunakan pada saat penilaian berlangsung. Contoh: jika siswa diberi tugas menyelesaikan permasalahan tentang lingkungan buruk, mereka dapat menyelesaikan dengan baik.

4) *Degree*; yang dimaksud *degree* di sini adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai perilaku tersebut. Keempat kriteria penulisan tujuan pembelajaran yang baik dapat dicontohkan sebagai berikut.

A: siswa kelas 5 semester 2

B: dapat menyusun karangan sederhana

C: setelah menyimak sebuah wacana

D: tanpa kesalahan dalam menyusun kalimat.

e. Tujuan atau indikator pembelajaran harus dapat mengakomodasi karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata-kata operasional yang sesuai. Kata kerja operasional yang dimaksud dalam hal ini adalah kata kerja yang mengandung satu pengertian, atau tidak mungkin ditafsirkan ke dalam pengertian yang lain.

Berikut daftar kata-kata kerja operasional yang dikemukakan oleh Uno (2011).

1. Kata kerja operasional untuk ranah kognitif.

C-1	C-1	C-3
Menyusun/menata, mendefinisikan, menyalin, menunjuk (nama benda tertentu), mendaftarkan, menghafalkan,	Mengklasifikasikan, menggambarkan, mendiskusikan, menjelaskan, mengungkapkan, mendefinisikan, menunjukkan,	Menerapkan, memilih, mendemonstrasikan, mendramatisasi, mengerjakan, membuat ilusi, menginterpretasikan, mengoperasikan, melatih, menyusun jadwal,

menyebutkan, mengurutkan, mengenal, menghubungkan, mengingat kembali, dan memproduksi	mengalokasikan, melaporkan, mengakui, menjatuhkan, mengkaji ulang, memilih, menyatakan, dan menerjemahkan.	membuat sketsa, memecahkan, mengakui.
C-4	C-5	C-6
Mengenal, mengira-ngira, menghitung, mengategorikan, membandingkan, melawankan, mengkritik, membuat diagram, membedakan, memperlakukan lain, menguji, mencoba, menginventaris, menanyakan, mengetes, membuat lain (dari yang lain).	Mengatur (sesuai dengan), merangkum, mengumpulkan, mengatur komposisi, membangun, menciptakan, merancang, merumuskan, mengatur, mengorganisasi, merencanakan, menyiapkan, mengusulkan, menyusun, menulis.	Menduga-duga, membuat argumentasi, mengoreksi, melampirkan, memilih, membandingkan, mempertahankan, mengestimasi, memutuskan, mengira-ngira, menganggap, memberi nilai (<i>score</i>), memilih, mendukung, menilai, mengevaluasi.

2. Kata kerja operasional untuk ranah afektif.

Tingkat Menerima	Menerima, menantang/tantangan, mendengar
Tingkat respons	Mempertahankan, memperdebatkan, bergabung
Tingkat menilai	Memutuskan, menawarkan, memuji, berpendapat
Mengorganisasi	Merumuskan, membagi, mendukung, mengklasifikasikan.

Tingkat karakteristik	Mengunjungi, berbuat sukarela, bersikap konstan.
-----------------------	--

3. Kata kerja operasional untuk ranah psikomotorik.

Gerakan seluruh badan	Senam (pagi), menggiring bola, bertanding, latihan, berenang, bersepeda.
Gerakan yang terkoordinasi	Mengetik, menjahit, mencukur, mengelas, mengecat, melukis.
Komunikasi nonverbal	Isyarat (tangan, mulut, mata), pantomin, morse.
Kebolehan dalam berbicara	Pidato, berargumentasi, mengajar/menatar.

PENDALAMAN BAB IV

1. Jelaskan pengertian tujuan pembelajaran!
2. Jelaskan langkah-langkah dalam merumuskan tujuan pembelajaran!
3. Jelaskan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menyusun tujuan pembelajaran!
4. Jelaskan tujuan pembelajaran berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik!

BAB V STRATEGI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

- ◆ *Pengertian Bahan Ajar*
- ◆ *Jenis-jenis Bahan Ajar*
 - ✓ *Bahan Ajar menurut Bentuknya*
 - ✓ *Bahan Ajar menurut Cara Kerjanya*
 - ✓ *Bahan Ajar menurut Sifatnya*
- ◆ *Pengembangan Bahan Ajar*
- ◆ *Peran Silabus*

BAB V

STRATEGI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

A. Pengertian Bahan Ajar

Winkel (1996) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional yang di dalamnya terdapat prosedur didaktis dan dalam penyampaian guru dapat menggunakan media pembelajaran. Sementara itu, Sumantri (2016) mengatakan bahwa bahan pembelajaran merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan proses pembelajaran.

B. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Pertama-tama penggolongan itu dapat dilihat secara umum terlebih dahulu, yaitu terdiri dari fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan. *Fakta* dimaksudkan segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, serta nama bagian atau komponen suatu benda. Contoh: RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, dalam seminggu ada tujuh hari, dll. *Konsep* dimaksudkan segala yang berwujud pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, dan inti/isi. Contoh: hukum adalah peraturan yang harus dipatuhi, dan jika dilanggar dikenai sanksi berupa denda atau pidana. *Prinsip* adalah hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting yang meliputi dalil, rumus, adagium, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antarkonsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat. Contoh: air mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Maka dari itu, jika membuat selokan pembuangan air harus menurun, tidak boleh datar apalagi naik. *Prosedur* adalah langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem. Contoh: langkah-langkah membuat bahan ajar meliputi langkah

pertama, menyusun analisis kebutuhan bahan ajar yang di dalamnya terdiri dari analisis kurikulum, analisis sumber belajar, dan memilih dan menentukan bahan ajar. Langkah kedua, yaitu membuat peta bahan ajar. Kemudian, langkah terakhir adalah membuat bahan ajar sesuai dengan strukturnya.

Kemudian, Sumantri (2016) menambahkan dua jenis lagi, yaitu bahan pembelajaran yang berupa definisi dan proses. Selain itu, Prastowo (2018) secara terperinci mengelompokkan bahan pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu:

1. Bahan ajar menurut bentuknya

Menurut bentuknya, bahan ajar dapat dibagi menjadi bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, dan bahan ajar interaktif.

- a. Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dengan memanfaatkan kertas yang berfungsi untuk keperluan pembelajaran seperti modul, buku, lembar kerja siswa, dll.
- b. Bahan ajar audio adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang, misalnya kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar audiovisual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sequensial, misalnya film dan *compact disk audio*.
- d. Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi, misalnya *compact disk* interaktif, aplikasi program komputer atau gawai (*gadget*).

2. Bahan ajar menurut cara kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi:

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya sehingga siswa dapat langsung menggunakan (membaca, melihat, mengamati) bahan ajar tersebut, misalnya foto, diagram, display, dan model.
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan/atau dipelajari siswa, misalnya *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, pengguna mesti memerlukan alat pemain (*player*) media rekam tersebut seperti *tape compo*, *CD player*, *VCD player*, dan *multimedia player*. Contoh bahan ajar seperti ini adalah kaset, CD, *flashdisk*, dan gawai.
- d. Bahan ajar video, yaitu bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video *tape recorder*, *VCD*, dan *DVD player*. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, maka diperlukan media rekam. Tapi, perbedaannya, bahan ajar ini memiliki gambar. Jadi, secara bersamaan dalam tampilan dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara. Contohnya video dan film.
- e. Bahan (media) komputer, yaitu berbagai jenis bahan ajar noncetak yang memerlukan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya: *Computer Mediated Instruction (CMI)* dan *Computer Based Multimedia* atau *Hypermedia*.

3. Bahan ajar menurut sifatnya

Menurut sifatnya, bahan ajar dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- a. Bahan ajar berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, serta foto bahan dari majalah dan koran.
 - b. Bahan ajar yang berbasis teknologi, seperti *audiocassete*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *videocassettes*, siaran televisi, video interaktif, dan multimedia.
 - c. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, yaitu meliputi kit sains, lembar observasi, dan lembar wawancara.
 - d. Bahan ajar yang diperlukan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pembelajaran jarak jauh), meliputi telepon, *hanphone*, dan *video conferencing*.
- ### 4. Bahan ajar menurut substansi materinya

Pada dasarnya, bahan pembelajaran dirancang untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan sehingga bahan pembelajaran itu harus mencapai sasaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, bahan ajar dari sisi substansinya dibagi menjadi bahan ajar yang mengandung aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai. Bahan ajar aspek pengetahuan meliputi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Bahan ajar aspek keterampilan adalah yang berkaitan dengan, antara lain kemampuan mengembangkan ide, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan, dan teknik kerja. Bahan ajar aspek nilai atau sikap bahan untuk pembelajaran yang berkenaan dengan sikap ilmiah, antara lain (1) nilai-nilai kebersamaan, mampu bekerja berkelompok dengan orang lain yang berbeda suku, agama, dan strata sosial, (2) nilai kejujuran, mampu dalam melaksanakan observasi, eksperimen, tidak manipulasi data hasil penelitiannya, (3) nilai kasih sayang, tak membeda-bedakan orang lain yang memiliki karakter sama

dan kemampuan sosial ekonomi yang berbeda, (4) tolong-menolong, suka membantu tanpa mengharap imbalan, (5) semangat dan minat belajar serta rasa ingin tahu, (6) semangat bekerja dan giat belajar, dan (7) bersedia menerima dan menghargai pendapat orang lain, siap dikritik, sadar akan kesalahannya sehingga selalu siap menerima saran.

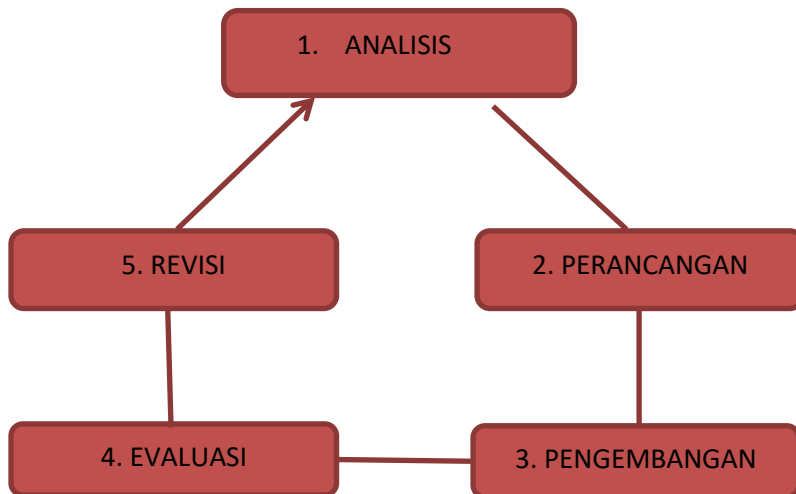
C. Pengembangan Bahan Ajar

Keberadaan bahan ajar sebagai salah satu komponen pembelajaran, sifatnya tidak statis. Bahan ajar membutuhkan perhatian yang berkesinambungan sehingga dibutuhkan pengembangan yang berkaitan dengannya. Untuk pengembangan bahan ajar, Pannen dan Pusputasari dalam Prastowo (2018) memberikan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Analisis: kegiatan analisis dilakukan untuk mengenal siswa dalam hal perilaku awal dan karakteristik awal. Hal-hal yang dapat digali dari siswa di antaranya mengenai demografis (jumlah, usia, gender, dll), motivasi dalam belajar, gaya belajar atau faktor yang berpengaruh terhadap proses belajarnya, pengetahuan awal tentang isi pelajaran, serta akses siswa terhadap beragam sumber belajar dan alat yang dibutuhkan untuk mempelajari bahan ajar yang akan dikembangkan.
2. Perancangan: tahap perancangan adalah tahap perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis, pemilihan topik mata pelajaran, pemilihan media dan sumber, serta pemilihan strategi pembelajaran. Adapun langkah-langkah perancangan ini mencakup beberapa tahapan, yaitu (a) perumusan tujuan pembelajaran, (b) pemilihan topik mata pelajaran, (c) pemilihan media dan sumber belajar, (d) pemilihan strategi pembelajaran.
3. Pengembangan: tahapan pengembangan ini merupakan tahapan penulisan bahan ajar secara utuh dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu (a) menulis apa yang dapat kita tulis seperti LKS, *handout*, modul, atau yang lainnya; (b) komponen-

komponen seperti LKS, modul, dan yang lainnya tidak harus ditulis secara berurutan yang mana dapat ditulis lebih dahulu, itulah yang ditulis; (c) tulislah bahan ajar untuk siswa yang dikenal atau yang sudah direncanakan; (d) bahan ajar yang dikembangkan harus memberikan pengalaman kepada siswa; (e) ragam media, sumber belajar, aktivitas dan umpan balik adalah komponen penting untuk membuat bahan ajar yang menarik; (f) ragam contoh, alat bantu belajar, ilustrasi serta pengemasan bahan ajar juga penting untuk dibuat semenarik mungkin; dan (g) gaya penulisan dibuat semenarik mungkin pula agar siswa dapat mudah memahami bahan ajar yang dikembangkan.

4. Evaluasi; apa pun yang telah dibuat atau dijalankan perlu dievaluasi, termasuk bahan ajar yang sedang atau telah dikembangkan. Evaluasi dalam hubungannya dengan pengembangan bahan ajar merupakan proses untuk memperoleh beragam reaksi dari berbagai pihak terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Reaksi ini hendaknya dijadikan sebagai bahan untuk menjadikan bahan ajar tersebut lebih berkualitas. Ada empat cara yang dilakukan dalam mengevaluasi bahan ajar, yaitu (a) telaah oleh ahli materi; (b) uji coba satu-satu; (c) uji coba kelompok kecil; dan (d) uji coba lapangan.
5. Revisi: tahap ini adalah tahap perbaikan bahan ajar yang telah dibuat berdasarkan masukan yang diperoleh pada tahap evaluasi. Revisi dapat dilakukan dengan menghilangkan bagian-bagian yang dianggap tidak diperlukan, memperluas dan memperdalam materi, menambah latihan dan contoh, memperbaiki kalimat dan penggunaan istilah, atau menambah penggunaan media untuk memudahkan pemahaman siswa.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar (Prastowo, 2018)

D. Peran Silabus

Silabus itu, menurut Mulyasa (2007), merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu. Silabus mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, bahan ajar, tujuan (indikator), penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Lebih rinci lagi pengertian silabus menurut Nurhadi (2004: 141), yaitu:

1. Seperangkat rencana dan pengaturan tentang proses belajar-mengajar, pengelolaan kelas, dan evaluasi pembelajaran.
2. Silabus dapat memberikan arah bagi guru untuk mengetahui kompetensi-kompetensi yang dapat dikembangkan pada siswa, cara mengembangkan kompetensi itu, dan cara mengetahui tercapai atau tidaknya kompetensi itu.

3. Pengembangan silabus bertujuan membantu guru dan juga tenaga kependidikan lainnya dalam menjabarkan kompetensi dasar menjadi perencanaan belajar-mengajar.
4. Pengembangan silabus menjadikan guru, kelompok guru mata pelajaran di sekolah, musyawarah guru mata pelajaran dan dinas pendidikan sebagai sasaran.

Adapun manfaat silabus, yaitu (a) sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran, (b) sebagai pedoman untuk merencanakan pengelolaan kegiatan belajar secara klasikal, kelompok kecil, atau pembelajaran secara individual, dan (c) sebagai pedoman dalam mengembangkan sistem penilaian.

Karena begitu pentingnya silabus, menurut Djumingin dan Syamsudduha (2009), dalam mengembangkannya harus didasarkan pada prinsip-prinsip, yaitu ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual dan kontekstual, fleksibel, memperhatikan perkembangan kebutuhan siswa, dan menyeluruh. Prinsip *ilmiah* dimaksudkan bahwa keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. *Relevan* artinya cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan penyajian materi dalam silabus harus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual siswa. *Sistematis* berarti komponen-komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi. *Konsisten* dimaksudkan bahwa ada hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian. *Memadai*, maksudnya cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar. *Aktual dan kontekstual* maksudnya adalah cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni

mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi. *Fleksibel* berarti keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keberagaman siswa, pendidikan, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat. *Memperhatikan perkembangan dan kebutuhan siswa* yang artinya cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan penyajian materi dalam silabus disesuaikan dengan tingkat perkembangan fisik dan psikologis siswa. Yang terakhir adalah prinsip *menyeluruh*, yaitu komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi, dalam hal ini ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Di dalam silabus terdapat beberapa komponen yang oleh Sumantri (2016) dikelompokkan menjadi

1. Komponen yang berkaitan dengan kompetensi yang hendak dikuasai, mencakup: SK, KD, TIK/Indikator, dan materi pembelajaran.
2. Komponen yang berkaitan dengan cara menguasai kompetensi, memuat pokok-pokok kegiatan dalam pembelajaran.
3. Komponen yang berkaitan dengan cara mengetahui pencapaian kompetensi, meliputi (a) teknik penilaian yang berisi jenis penilaian dan bentuk penilaian, dan (b) instrumen penilaian.
4. Komponen pendukung yang terdiri dari alokasi waktu dan sumber belajar.

Setelah mengetahui komponen silabus, berdasarkan itulah silabus tersebut dikembangkan dengan langkah-langkah berikut.

- a. Pengkajian standar kompetensi dan kompetensi dasar
Standar kompetensi, pada dasarnya, merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat dan/atau semester untuk mata pelajaran tertentu. Kompetensi

dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi. Standar kompetensi dan kompetensi dasar ini berlaku secara nasional, ditetapkan oleh BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Para pengembang silabus perlu mengkaji secara teliti standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus selalu sesuai dengan urutan yang ada dalam standar isi;
- 2) Keterkaitan antara standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran;
- 3) Keterkaitan antara standar kompetensi dan kompetensi dasar antarmata pelajaran.

b. Pengidentifikasian materi pokok

Materi pokok/pembelajaran ini merupakan pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator. Jenis materi pokok bisa berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, atau keterampilan. Materi pokok dalam silabus biasanya dirumuskan dalam bentuk kata benda atau kata kerja yang dibendakan. Untuk mengidentifikasi materi pokok/pembelajaran yang menunjang pencapaian kompetensi dasar dilakukan dengan mempertimbangkan potensi siswa, relevansi dengan karakteristik daerah, tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual siswa, kebermanfaatan bagi siswa, struktur keilmuan, aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran, relevansi dengan kebutuhan siswa dan tuntutan lingkungan, dan alokasi waktu.

c. Pengembangan kegiatan belajar

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk/pola umum kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dapat berupa, baik kegiatan tatap muka maupun bukan tatap muka. Kegiatan tatap muka berupa kegiatan pembelajaran dalam bentuk interaksi langsung antara guru dengan siswa (ceramah, tanya jawab, diskusi, kuis, tes). Kegiatan bukan tatap muka berupa kegiatan pembelajaran yang bukan interaksi langsung guru-siswa (mendemonstrasikan, mempraktikkan, mengukur, menyimulasikan, mengadakan eksperimen, mengaplikasikan, menganalisis, menemukan, mengamati, meneliti, menelaah), kegiatan pembelajaran kontekstual, dan kegiatan pembelajaran kecakapan hidup. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarsiswa, siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada siswa. Pengalaman belajar merupakan aktivitas belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai siswa. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para pendidik, khususnya guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.

- 2) Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar.
 - 3) Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran.
 - 4) Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan siswa dan materi.
- d. Perumusan indikator keberhasilan belajar

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

e. Penentuan jenis penilaian

Penilaian pencapaian kompetensi dasar siswa dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

f. Penentuan alokasi waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh siswa yang beragam. Silabus mata pelajaran disusun berdasarkan seluruh alokasi waktu yang disediakan untuk mata pelajaran selama penyelenggaraan pendidikan di tingkat satuan pendidikan. Penyusunan silabus memperhatikan alokasi waktu yang disediakan per semester, per tahun, dan alokasi waktu mata pelajaran lain yang sekelompok. Implementasi pembelajaran per semester menggunakan penggalan silabus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk mata pelajaran dengan alokasi waktu yang tersedia pada struktur kurikulum.

g. Penentuan sumber belajar.

Sumber belajar adalah rujukan (buku ajar), objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

PENDALAMAN BAB V

1. Jelaskan yang dimaksud dengan bahan ajar!
2. Jelaskan jenis-jenis bahan ajar Bahan ajar menurut substansi materinya!
3. Jelaskan prosedur pengembangan bahan ajar!
4. Jelaskan manfaat silabus!
5. Jelaskan langkah-langkah pengembangan silabus!

BAB VI STRATEGI PEMILIHAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

- ◆ *Pengertian Media Pembelajaran*
- ◆ *Media, Alat Peraga dan Sumber Belajar*
- ◆ *Jenis-jenis Media Pembelajaran*
- ◆ *Pemilihan Media Pembelajaran*
- ◆ *Pengembangan Media Pembelajaran*

BAB VI

STRATEGI PEMILIHAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media adalah perantara atau pengantar (Djamarah dan Zain, 2006). Selanjutnya, Winkel (1996) mengemukakan pengertian media pembelajaran dalam arti luas sebagai segala sesuatu yang bisa menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran agar mereka dapat menguasai materi yang dipelajarinya. Media pelajaran dapat berupa orang, materi atau peristiwa selama dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam arti sempit, selanjutnya, Winkel mengutip pandangan E.De Corte yang mengartikan media sebagai suatu sarana nonpersonal yang digunakan atau disediakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media digunakan dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang dilakukan tanpa maksud tertentu. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, dan memberikan pengaruh-pengaruh positif terhadap siswa. Levie & Lenz dalam Arsyad (2009) menguraikan fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afeksi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi dimaksudkan bahwa media menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afeksi dapat menggugah emosi dan sikap siswa dalam belajar. Fungsi kognitif dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disampaikan melalui media. Fungsi kompensatoris, dalam hal ini media dapat memberikan konteks untuk memahami pelajaran, atau dengan kata lain, media pembelajaran dapat mengakomodasikan siswa menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan

teks atau disajikan secara verbal, terutama siswa yang lemah dan lambat memahami pelajaran.

Selain fungsi yang disampaikan sebelumnya, Arsyad (2009) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* di samping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit, seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

- f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupukupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

B. Media, Alat Peraga, dan Sumber Belajar

1. Media

Sebagaimana dikatakan sebelumnya bahwa media itu perantara atau pengantar atau dapat dikatakan sebagai wahana penyalur pesan. Kehadiran media dalam pembelajaran sangat penting karena membantu guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa dan di sisi lain memudahkan siswa memahami pelajaran.

Media dapat mengefisienkan waktu, tenaga, dan biaya. Pelajaran yang rumit dapat dimudahkan dengan adanya media. Bahan yang abstrak dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

2. Alat Peraga

Selama ini sering didengar istilah alat bantu pendidikan. Istilah ini adalah istilah lain dari alat peraga. Alat peraga adalah alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang diharapkan berfungsi untuk membantu dan memeragakan sesuatu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat alat peraga adalah (a) menimbulkan minat sasaran pembelajaran, (b) mencapai sasaran yang lebih banyak, (c) membantu mengatasi hambatan

bahasa, (d) merangsang pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat, (e) merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain, (f) mempermudah penyampaian bahan pendidikan/informasi oleh para guru, dan (g) mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pembelajaran (ian43.wordpress.com).

3. Sumber Belajar

Sumber belajar dapat dipahami dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, sumber belajar adalah guru dan bahan-bahan pelajaran yang berupa buku-buku bacaan atau semacamnya. Dalam arti luas, dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk keperluan proses-belajar mengajar yang tentunya di luar dari diri siswa yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung, baik langsung maupun tidak langsung.

Rohani (2010) menguraikan klasifikasi sumber belajar menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)* sebagai berikut.

1. Pesan (*message*); dalam kaitannya dengan pembelajaran adalah semua bahan ajar yang diajarkan kepada siswa. Bahan ajar itu dapat berupa gagasan, fakta, arti, dan data.
2. Orang (*people*); manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, penyaji pesan, seperti guru, tutor, siswa, dsb.
3. Bahan (*materials*); perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori material, seperti *slide*, film, audio, video, modul, majalah, buku, dsb.
4. Alat (*device*); sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya, OHP, *slide*, video *tape/recorder*, pesawat radio/TV, dsb.

5. Teknik (*Technique*); prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran berprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dsb.
6. Lingkungan (*setting*); situasi atau suasana sekitar tempat disampaikannya suatu pesan. Lingkungan dapat berupa lingkungan fisik dan nonfisik. Contoh lingkungan fisik: ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan laboratorium, taman, lapangan, dsb. Contoh lingkungan nonfisik: suasana belajar itu sendiri, tenang, ramai, lelah, dsb.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2006) berikut ini.

1. Media auditif: media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, dalam hal ini efeknya hanya bisa didengar seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
2. Media visual: media yang efeknya hanya bisa dilihat, dalam hal ini hanya mengandalkan indra penglihatan karena menampilkan gambar diam seperti *filmstrip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Selain itu, ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.
3. Media audiovisual: media yang memiliki efek suara dan efek gambar. Media ini merupakan perpaduan antara media auditif dan media visual sehingga memiliki kemampuan yang lebih baik. Ada dua macam media audiovisual, yaitu:
 - a. Media audiovisual diam: media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.

- b. Audiovisual gerak: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

D. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2009), ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang mencakup faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia, dan sumber-sumber yang tersedia.
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dikerjakan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
3. Hambatan dari sisi siswa dengan memepertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer dan karakteristik siswa lainnya.
4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan siswa) dan keefektifan biaya.
5. Pemilihan media sebaiknya juga mempertimbangkan:
 - a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio);
 - b. Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);
 - c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik;
 - d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang

sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

6. Media sekunder harus dapat mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa secara perorangan.

Selanjutnya dikatakan bahwa berbagai kondisi dan prinsip psikologis yang juga perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media sebagai berikut:

- a. Motivasi
- b. Perbedaan individual
- c. Tujuan pembelajaran
- d. Organisasi isi
- e. Persiapan sebelum belajar
- f. Emosi
- g. Partisipasi
- h. Umpan balik
- i. Penguatan (*reinforcement*)
- j. Latihan dan pengulangan
- k. Penerapan.

Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (2009) yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis
4. Guru trampil menggunakannya
5. Pengelompokan sasaran
6. Mutu teknis

E. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran, Aqib (2015) mengemukakan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. *Visible* atau mudah dilihat artinya dengan menggunakan media akan dapat memperkuat gambaran materi pelajaran yang diberikan, begitupun dengan penggunaan media audio, materi suaranya harus jelas, agar siswa mudah menginterpretasi pesan yang didengar. Jadi, media yang baik seharusnya mudah dilihat dan didengar dengan jelas,
2. *Interesting* atau menarik, media harus dirancang sedemikian rupa supaya menarik, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan materi atau pesan yang disampaikan melalui media tersebut.
3. *Simple* atau sederhana, media yang digunakan sebaiknya sederhana dan praktis, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efisien.
4. *Usefull* atau bermanfaat, penggunaan media tentunya harus bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini siswa akan memperoleh manfaat berupa pengetahuan maupun keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media tertentu.
5. *Accurate* atau benar, keakuratan penggunaan media dapat dilihat dari materi, apakah dengan menggunakan media tertentu sudah mampu memperjelas materi atau belum, dan bagaimana kemampuan media tersebut dalam pencapaian kompetensi.
6. *Legitimate* atau masuk akal/sah, keabsahan atau rasional dalam pemilihan media juga harus diperhatikan oleh guru. Guru juga harus menyesuaikan penggunaan media yang digunakan dengan materi yang akan dijelaskan.

7. *Structured* atau terstruktur/tersusun dengan baik, media yang digunakan juga harus mempertimbangkan strukturnya, apakah sudah sesuai dengan teori yang telah dijelaskan karena baik dalam pembuatan atau penggunaan media merupakan bagian yang tak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan.

PENDALAMAN BAB VI

1. Jelaskan alasan mengapa guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajarannya!
2. Apa perbedaan antara sumber belajar, media dan alat peraga? Jelaskan disertai dengan contoh !
3. Jelaskan klasifikasi sumber belajar yang dapat dijadikan rujukan belajar oleh siswa!
4. Jelaskan jenis-jenis media pembelajaran!
5. Apa yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran? Jelaskan!

BAB VII STRATEGI PELAKSANAAN EVALUASI

- ◆ *Pengertian Evaluasi Pembelajaran*
- ◆ *Jenis-jenis Evaluasi dalam Pembelajaran*
- ◆ *Penyusunan Instrumen Penilaian*
- ◆ *Pengajaran Remedial*
- ◆ *Evaluasi Program Pengajaran*

BAB VII

STRATEGI PELAKSANAAN EVALUASI

A. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan data dari berbagai aspek untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi mencakup pengertian kuantitatif dan kualitatif. Artinya, kegiatan mengevaluasi, di dalamnya terdapat kegiatan mengukur dan menilai. Menurut Arikunto (2011), mengukur berarti membandingkan sesuatu dengan satu ukuran (bersifat kuantitatif). Sedangkan menilai berarti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan perspektif ukuran baik atau buruk.

Pada dasarnya, evaluasi dalam pembelajaran, memiliki beberapa fungsi, yaitu (1) menggambarkan pencapaian atau penguasaan kompetensi siswa, (2) membantu siswa dalam memahami dirinya untuk menentukan langkah berikutnya yang akan ditempuh, (3) menemukan kesulitan belajar siswa, (4) menemukan kemungkinan prestasi yang dimiliki siswa, (5) sebagai alat diagnosis perlu atau tidaknya dilakukan remedial terhadap siswa, (6) menemukan kelemahan atau kekurangan proses pembelajaran yang telah berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran selanjutnya, dan (7) sebagai kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan belajar siswa (Jihad dan Haris, 2012).

Selanjutnya, dikatakan bahwa dalam mengembangkan sistem evaluasi, perlu didasarkan pada empat prinsip, yaitu menyeluruh, berkelanjutan, berorientasi pada indikator pencapaian, dan sesuai dengan pengalaman belajar. Prinsip menyeluruh, oleh Hamalik (2010) dimaknai bahwa evaluasi dilakukan untuk seluruh aspek pribadi siswa yang mencakup aspek intelektual, hubungan sosial, sikap, watak, sifat kepemimpinan, hubungan personal-sosial, moral tanggung jawab, ketekunan bekerja, kejujuran, kesehatan

rohani-jasmani beserta seluruh aktivitasnya, baik di dalam maupun di luar sekolah.

Prinsip berkelanjutan dimaksudkan bahwa evaluasi mesti dilaksanakan secara berkesinambungan, mulai dari awal proses pembelajaran, dilanjutkan pada saat berlangsungnya pembelajaran dan diakhiri pada akhir pembelajaran. Bahkan lebih luas lagi, evaluasi itu dilakukan di mana dan kapan saja berdasarkan kebutuhan dan minat siswa selama perkembangannya dalam berbagai situasi kehidupan.

Prinsip orientasi pada indikator pencapaian dimaksudkan bahwa sebelum guru melaksanakan proses pembelajaran tentunya guru telah menyusun rencana pembelajaran yang memuat indikator pembelajaran. Penilaian atau evaluasi itu harus berorientasi pada indikator tersebut sehingga guru dapat mengetahui seberapa jauh pencapaian indikator itu.

Prinsip kesesuaian dengan pengalaman belajar dimaksudkan bahwa evaluasi dilaksanakan harus disesuaikan dengan pengalaman belajar siswa. Jika guru menggunakan strategi pembelajaran *problem solving* dalam proses belajar-mengajar, evaluasi harus diberikan, baik pada proses maupun pada hasil melakukan *problem solving*.

B. Jenis-Jenis Evaluasi dalam Pembelajaran

Berbicara tentang evaluasi, istilah yang lebih sering disejajarkan dengannya adalah penilaian. Penilaian merupakan elemen penting dalam pembelajaran. Guru mestinya paham jenis-jenis penilaian dan peruntukannya dalam pembelajaran. Sudjana (2011) menggolongkan penilaian ke dalam beberapa jenis, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian formatif

berorientasi pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian formatif guru dapat memperbaiki program pembelajaran dan strategi pelaksanaannya.

Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun. Penilaian ini berorientasi pada hasil, yakni untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa. Seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh siswa, dapat dilihat melalui penilaian sumatif.

Penilaian diagnostik merupakan penilaian yang bertujuan melihat kelemahan-kelemahan siswa dan faktor-faktor penyebabnya. Penilaian diagnostik dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus-kasus, dll. Intinya, penilaian diagnostik untuk mengetahui letak kesulitan siswa dalam belajar mata pelajaran tertentu.

Penilaian selektif adalah penilaian yang dilakukan untuk menyeleksi siswa, misalnya untuk penjurangan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

Penilaian penempatan, yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang dibutuhkan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar, seperti yang diprogram sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Sebagai contoh, di SMA, di lembaga kursus bahasa Inggris, bagi calon peserta kursus diberikan penilaian sebelum ditempatkan pada jenjang tertentu.

C. Penyusunan Instrumen Penilaian

1. Jenis instrumen penilaian/alat evaluasi

Setidaknya terdapat dua jenis instrumen penilaian dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan informasi tentang perolehan hasil belajar siswa, guru menggunakan instrumen tes. Untuk memperoleh

data atas respons siswa tentang proses pembelajaran (dan juga hasil belajar), guru dapat menggunakan instrumen non-tes.

a. Tes

Untuk mengevaluasi hasil belajar, dapat digunakan tes sebagai alat ukurnya. Istilah ‘tes’ diambil dari bahasa Prancis kuno, yaitu *testum* yang berarti piring untuk menyisahkan logam-logam mulia. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan atau ditempuh untuk mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2009). Sedangkan, menurut Kerlinger dalam Susetyo (2015), tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk memperoleh jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor atau angka.

Jika guru bermaksud menilai hasil belajar, guru harus menilai hasil belajar secara menyeluruh, yakni dari berbagai ranah, baik ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik. Ranah kognitif mencakup hasil-hasil belajar mulai dari hasil belajar tipe pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, hingga tipe evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang mencakup (1) gerakan refleks, (2) keterampilan gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) keharmonisan atau ketepatan, (5) gerakan keterampilan kompleks, dan (6) gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2011).

b. Non-tes

Selain alat tes, alat non-tes dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi proses sekaligus hasil belajar. Menurut Arikunto (2009), alat evaluasi non-tes mencakup skala bertingkat, kuesioner/angket, daftar cocok (*check list*), wawancara, observasi dan riwayat hidup. Sedangkan, menurut Sudjana (2011), alat

evaluasi non-tes mencakup wawancara, kuesioner, skala, observasi, studi kasus, dan sosiometri. Dalam buku ini, penulis hanya menjelaskan secara singkat beberapa instrumen penilaian yang disebutkan oleh kedua ahli tersebut, yaitu wawancara, skala, observasi, dan kuesioner/angket.

- 1) Wawancara: menurut Herdiansyah (2013) wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang atas dasar ketersediaan dan dalam setting alamiah, di mana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan kepercayaan (*trust*) sebagai landasan utama dalam proses memahami. Kemudian, Sudjana (2011) membagi wawancara menjadi dua jenis, yaitu wawancara berstruktur dan wawancara bebas (tak berstruktur). Dalam wawancara berstruktur, sudah disiapkan alternatif jawaban untuk responden. Dalam wawancara tak berstruktur, responden bebas mengemukakan pendapatnya karena tidak disiapkan jawaban oleh pewawancara.
- 2) Skala: alat untuk mengukur nilai, sikap, minat, dan perhatian yang disusun dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden dan hasilnya dalam bentuk rentangan nilai dengan kriteria yang ditentukan. Salah satu jenis skala yang sering kita dengar adalah skala sikap yang digunakan untuk mengukur sikap seseorang terhadap objek tertentu. Skala sikap yang lebih sering pula didengar adalah skala Likert yang di dalamnya berisi pernyataan-pernyataan, baik pernyataan positif maupun pernyataan negatif, dinilai oleh subjek sangat setuju, setuju, tidak ada pendapat, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dengan skor masing-masing 5, 4, 3, 2, 1 atau 4, 3, 2, 1, dan 0.

- 3) Observasi: Menurut Herdiansyah (2013), observasi atau pengamatan adalah suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.
- 4) Kuesioner/angket: sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Arikunto (2009) mengelompokkan kuesioner/angket menjadi beberapa macam, yaitu (a) kuesioner langsung jika kuesioner tersebut dikirimkan dan diisi langsung oleh orang yang akan diminta jawaban tentang dirinya, (b) kuesioner taklangsung jika kuesioner yang dikirimkan dan diisi oleh bukan orang yang diminta keterangannya, (c) kuesioner tertutup jika kuesioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih, dan (d) kuesioner terbuka jika kuesioner yang disusun sedemikian rupa sehingga responden bebas mengemukakan pendapatnya.

2. Tes untuk mengukur hasil belajar

Tes hasil belajar merupakan alat untuk menilai hasil yang telah diperoleh siswa dalam belajar. keberadaan tes hasil belajar dalam program pendidikan sangatlah penting karena dapat menjadi sumber dalam pengambilan keputusan pendidikan. Menurut Ngalimun (2018:142), tes adalah cara atau prosedur dalam pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas/baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek, objek di sini bisa berupa kecakapan siswa, minat, motivasi, dan sebagainya.

D. Pengajaran Remedial

Harapan guru dalam proses belajar-mengajar adalah seluruh siswa yang diajar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Ukuran maksimal dalam hal ini dimaknai mencapai kriteria ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Namun, jika ternyata pembelajaran belum mencapai ketuntasan, guru dituntut melakukan remedial. Pembelajaran remedial merupakan layanan pendidikan yang diberikan kepada siswa yang belum berhasil untuk memperbaiki hasil belajarnya sehingga dapat mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran remedial, yaitu (1) *adaptif*: pembelajaran remedial dapat mengakomodasi perbedaan individual siswa karena memang harus diakui dan disadari bahwa setiap siswa memiliki keunikan masing-masing; (2) *interaktif*: pembelajaran remedial hendaknya memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru dan sumber belajar yang ada; (3) *penggunaan metode pembelajaran dan penilaian yang fleksibel* yang berarti bahwa metode penyampaian materi dan metode penilaian yang digunakan guru harus sesuai dengan karakteristik siswa; (4) *pemberian umpan balik sesegera mungkin*: siswa perlu mendapat informasi tentang kemajuan belajarnya sesegera mungkin agar tidak terjadi kekeliruan yang berlarut-larut, baik yang berupa konfirmasi maupun koreksi; dan (5) *kesinambungan dan ketersediaan dalam pemberian layanan*: program remedial seharusnya terencana sehingga kapan saja siswa membutuhkan, program itu selalu tersedia dan dapat diakses terus-menerus oleh siswa (Amri dan Ahmadi, 2010).

Siswa yang diberi layanan (remedial) adalah siswa yang berkesulitan dalam belajar. Untuk mengetahui kesulitan siswa dalam belajar, guru perlu melakukan diagnosis kesulitan belajar apakah kesulitan yang dialami siswa tersebut merupakan kesulitan belajar ringan (kurang perhatian pada saat mengikuti proses pembelajaran),

kesulitan belajar sedang (siswa mengalami gangguan belajar karena faktor luar diri siswa, misalnya: faktor keluarga, lingkungan tempat tinggal, pergaulan, dsb), atau kesulitan belajar berat (siswa yang mengalami ketunaan, misalnya: tuna netra, tuna rungu, dsb). Untuk mendiagnosis kesulitan belajar tersebut, guru menggunakan teknik tes, wawancara, dan observasi.

Jika guru telah mengetahui letak kesulitan belajar yang dihadapi siswa, guru melakukan pembelajaran remedial. Dalam hal ini, guru dapat memberikan pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda jika sebagian besar atau seluruh siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Jika tidak terlalu banyak siswa (satu atau dua orang saja) yang mengalami kesulitan belajar, guru dapat memberi remedial dengan cara bimbingan individual. Pemberian layanan individual sebagai bentuk implementasi guru sebagai tutor. Atau, dapat pula guru memberikan tugas-tugas latihan secara khusus. Dalam pembelajaran remedial, guru juga dapat memanfaatkan pembelajaran tutor sebaya, yaitu teman sebaya yang memiliki kecepatan belajar lebih dimanfaatkan untuk memberikan tutorial kepada teman yang mengalami kelambatan belajar. Dengan tutor sebaya, siswa diasumsikan lebih terbuka dan lebih akrab dengan temannya sendiri dibandingkan dengan gurunya.

E. Evaluasi Program Pengajaran

Keberhasilan program dalam kaitannya dengan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu faktor guru, metode, kurikulum, sarana, dan sistem administrasi (Arikunto, 2011). Namun, dalam kaitannya dengan evaluasi program, menurut Arikunto (2009), yang menjadi sasaran evaluasi adalah input (masukan), materi atau kurikulum, guru, metode atau pendekatan, sarana, dan lingkungan.

Input, jika kita berbicara tentang input atau masukan, yang menjadi topik pembicaraan adalah siswa sebagai subjek yang

menerima pelajaran. Tentunya, siswa itu memiliki kemampuan yang bermacam-macam. Ada siswa yang pandai atau cerdas, ada yang berkemampuan sedang, dan ada yang lamban dalam menerima pesan pembelajaran. Demikian pula dalam hal yang bersifat khusus, seperti bakat, intelektual, emosional, sosial, dll. Kesemuanya itu harus diketahui oleh guru agar nantinya dapat memberi pelayanan pendidikan berupa remedial, dan administrasi secara tepat. Hal-hal khusus yang lain adalah yang menyangkut keadaan fisik, misalnya kesehatan, kekebalan terhadap penyakit, dll.

Materi atau *kurikulum*, meskipun penyusunannya melibatkan berbagai pihak seperti Direktorat, Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan (Pusbangkurandik) Balitbang Dikbud, Ditdikdas, Ditdikmenum, tidak menutup kemungkinan masih terdapat kekurangan di dalamnya, sehingga guru perlu dibekali kemampuan untuk melakukan evaluasi program, termasuk mengevaluasi materi kurikulum. Hal-hal yang perlu dievaluasi antara lain kejelasan pedoman untuk dipahami, kejelasan materi yang tercantum di dalam GBPP, urutan penyajian materi, kesesuaian antara sumber yang disarankan dengan materi kurikulum, dsb.

Guru merupakan ujung tombak keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa adalah objek sasarannya. Guru diberikan tanggung jawab agar dapat mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baik kepada siswa untuk digunakan dalam menjalani kehidupan di masa depan. Guru dalam hal ini, harus memiliki keterampilan menciptakan suasana kelas yang mendukung proses belajar-mengajar, antara lain dari segi sarana belajar, metode, bahan ajar, dll. kesemuanya itu membutuhkan evaluasi program.

Metode mengajar adalah salah satu yang harus dikuasai oleh guru. Metode mengajar, dalam hal ini, adalah mewakili istilah pendekatan, strategi, model, teknik, dan taktik pembelajaran, yang kesemuanya harus dikuasai oleh guru dalam menciptakan keaktifan siswa dalam belajar. Ada kalanya metode atau strategi pembelajaran

cocok untuk materi pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk materi pembelajaran yang lain. Itulah sebabnya guru perlu melakukan evaluasi program.

Sarana pendidikan yang dimaksud di sini lebih spesifik diarahkan pada media pembelajaran. Sebelum mengajarkan materi kepada siswa, guru sudah memilih media yang cocok untuk materi tertentu. Misalnya, bahan ajar menyimak diajarkan dengan menggunakan media audio (*tape recorder*). Meskipun guru sudah memilih dengan berbagai pertimbangan, ada kalanya hasil yang dicapainya belum mencapai sesuai dengan yang diharapkan. Pada saat seperti inilah dibutuhkan evaluasi program yang ditujukan kepada penggunaan media pembelajaran.

Lingkungan tidak bisa dianggap sepele pengaruhnya terhadap proses belajar-mengajar. Lingkungan mencakup lingkungan manusia dan lingkungan bukan manusia. Lingkungan manusia mencakup kepala sekolah, guru-guru, dan pegawai tata usaha di sekolah dan siapa saja yang dengan sengaja dan tidak sengaja berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Contoh konkretnya, kepala sekolah yang secara kebetulan bertemu dengan siswa di luar kelas dapat menjadi sumber informasi yang dibutuhkan oleh siswa untuk menambah pengetahuannya. Adapun lingkungan bukan manusia adalah segala sesuatu yang berada di lingkungan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap prestasi siswa. Contoh: suasana sekolah, halaman sekolah, penataan gedung dan sarana lain. Kesemuanya ini membutuhkan evaluasi program.

Untuk melakukan evaluasi program tentu dapat dilakukan dengan merancang instrumen pengumpulan data. Instrumen yang dimaksud dapat berupa format wawancara, kuesioner, format observasi, dll. Kemudian, instrumen tersebut diberikan kepada siswa atau siapa saja yang ingin dimintai tanggapannya yang berkaitan

dengan aspek yang akan dievaluasi. Setelah itu, data dianalisis lalu dilakukan evaluasi terhadap program-program yang telah dijalankan.

PENDALAMAN BAB VII

1. Jelaskan apa yang Anda ketahui tentang evaluasi!
2. Evaluasi merupakan proses yang sangat penting dalam pembelajaran. Menurut Anda apa hakikat, tujuan, dan fungsi evaluasi dalam pembelajaran!
3. Jelaskan jenis-jenis evaluasi!
4. Jelaskan prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran remedial!
5. Jelaskan apa saja yang menjadi sasaran evaluasi program pengajaran!

BAB VIII STRATEGI PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN

- ◆ Pengertian Aktivitas Pembelajaran
- ◆ Beberapa Keterampilan Mengajar yang Harus dimiliki Guru
 - ✓ Keterampilan Bertanya
 - ✓ Keterampilan Memberi Penguatan
 - ✓ Keterampilan Mengadakan Variasi
 - ✓ Keterampilan Menjelaskan
 - ✓ Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran
 - ✓ Keterampilan Membinging Diskusi Kelompok Kecil
 - ✓ Keterampilan Mengelola Kelas
 - ✓ Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan
- ◆ Beberapa Strategi Pembelajaran untuk Mengaktifkan Siswa
 - ✓ Strategi Pembelajaran Langsung
 - ✓ Strategi Pembelajaran Inkuiri
 - ✓ Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah
 - ✓ Strategi Pembelajaran Tutor Sebaya (Peer Tutoring)
 - ✓ Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD
 - ✓ Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw
 - ✓ Strategi Pembelajaran Think Pair Share
 - ✓ Strategi Pembelajaran Number Head Together
 - ✓ Strategi Pembelajaran Picture and Picture
 - ✓ Strategi Pembelajaran Teams Game Tournament

BAB VIII

STRATEGI PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN

A. Pengertian Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran adalah proses kegiatan belajar-mengajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Menurut Paul D. Diedrich dalam Sardiman (2011), ada 177 jenis aktivitas dalam pembelajaran, lalu Sardiman mengelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Visual activities*: kegiatan membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain termasuk dalam jenis aktivitas ini.
2. *Oral activities*: yang termasuk dalam jenis aktivitas ini adalah menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, melakukan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*: yang termasuk dalam jenis aktivitas ini adalah mendengarkan pidato, mendengarkan pemaparan, percakapan, diskusi, musik.
4. *Writing activities*: misalnya, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*: misalnya, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*: yang termasuk dalam jenis ini adalah melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*: sebagai contoh: menanggapi, mengingat, menyelesaikan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*: seperti menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, tenang, berani.

B. Beberapa Keterampilan Mengajar yang Harus Dimiliki Guru

Kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terintegrasi berbagai komponen kemampuan. Komponen kemampuan yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Untuk mengaktifkan aktivitas pembelajaran, guru harus menguasai berbagai keterampilan mengajar. Turney, C. dalam Suciati (1997) mengemukakan delapan keterampilan mengajar yang paling dasar sebagai berikut.

1. Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya merupakan bagian yang takterpisahkan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dan sekaligus merupakan bagian dari keberhasilan dalam pengelolaan pembelajaran. Ada dua jenis keterampilan bertanya, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut.

a. Keterampilan bertanya dasar

- 1) Penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat
- 2) Pemberian acuan
- 3) Pemusatan perhatian
- 4) Penyebaran pertanyaan
 - (a) Ke seluruh kelas
 - (b) Ke siswa tertentu
 - (c) Meminta siswa lain menanggapi jawaban temannya
- 5) Pemindahan giliran
- 6) Pemberian waktu berpikir, dan
- 7) Pemberian tuntunan dengan cara:
 - (a) Mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain
 - (b) Menyederhanakan pertanyaan
 - (c) Mengulangi penjelasan sebelumnya.

- b. Keterampilan bertanya lanjut
- 1) Mengubah tuntutan tingkat kognitif dalam menjawab suatu pertanyaan, yaitu dari tingkatan yang paling rendah (mengingat) ke tingkat yang lebih tinggi, seperti memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi.
 - 2) Pengaturan urutan pertanyaan secara tepat, yaitu mulai dari pertanyaan yang paling sederhana diikuti dengan yang agak kompleks sampai kepada pertanyaan yang paling kompleks.
 - 3) Penggunaan pertanyaan pelacak dengan berbagai teknik, seperti:
 - (a) Klarifikasi
 - (b) Meminta siswa memberi alasan atas jawabannya
 - (c) Meminta kesepakatan pandangan dari siswa lain
 - (d) Meminta ketepatan jawaban
 - (e) Meminta jawaban yang lebih relevan
 - (f) Memberi contoh
 - (g) Meminta jawaban yang lebih kompleks
 - 4) Peningkatan terjadinya interaksi dengan cara meminta siswa lain memberi jawaban atas pertanyaan yang sama

2. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan, menurut Aqib (2014) adalah respons terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Penguatan yang diberikan oleh guru kepada siswa merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan penampilannya, serta dapat meningkatkan perhatian mereka. Penguatan terbagi atas dua bentuk, yaitu penguatan verbal dan penguatan nonverbal. Penguatan verbal adalah bentuk penguatan yang berupa kata-kata atau pujian, seperti bagus,

tepat sekali, atau “saya puas atas pekerjaanmu”. Penguatan nonverbal dapat berupa (a) gerak mendekati, (b) mimik dan gerakan badan, (c) sentuhan, (d) kegiatan yang menyenangkan, dan (e) token (simbol atau benda kecil lain).

Perlu dipahami bahwa dalam memberikan penguatan guru sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut.

- (1) Penguatan harus diberikan dengan hangat dan antusias sehingga peserta dapat merasakan kehangatan tersebut.
- (2) Penguatan yang diberikan harus bermakna, yaitu sesuai dengan perilaku yang diberi penguatan.
- (3) Menghindari respons negatif terhadap jawaban siswa.
- (4) Siswa yang diberikan penguatan harus jelas dengan cara menyebutkan namanya, atau tujukan pandangan kepadanya.
- (5) Penguatan dapat juga diberikan kepada kelompok siswa tertentu.
- (6) Agar menjadi lebih efektif, penguatan harus diberikan segera setelah perilaku yang baik ditunjukkan.
- (7) Jenis penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi.

3. Keterampilan mengadakan variasi

Pembelajaran sebaiknya dirancang dengan menghindari kesan monoton. Guru dituntut mampu menciptakan keadaan yang bervariasi. Variasi dalam pembelajaran dimaksudkan perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan. Variasi dalam pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga bagian sebagai berikut.

- a. Variasi dalam gaya mengajar, yang dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti (1) variasi suara: rendah, tinggi, besar, kecil; (2) memusatkan perhatian; (3) membuat kesenyapan sejenak; (4) mengadakan kontak pandang; (5)

- variasi gerakan badan dan mimik; dan (6) mengubah posisi, misalnya dari depan kelas ke tengah atau ke belakang kelas.
- b. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran, yang meliputi (1) variasi alat dan bahan yang berbasis audio; (2) variasi alat dan bahan yang berbasis visual; dan (3) variasi alat dan bahan yang dapat diraba dan dimanipulasi.
 - c. Variasi dalam pola interaksi dan kegiatan, dalam hal ini, pola interaksi dapat berbentuk klasikal, kelompok, dan perorangan sesuai dengan keperluan. Sedangkan variasi kegiatan dapat berupa mendengarkan informasi, menelaah materi, diskusi, latihan, atau demonstrasi.

4. Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dipahami oleh siswa. Adapun tujuan keterampilan menjelaskan ini adalah untuk (a) membimbing siswa memahami berbagai konsep, hukum, prinsip, atau prosedur; (b) membimbing siswa menjawab pertanyaan “mengapa” secara bernalar; (c) melibatkan siswa untuk berpikir; (d) mendapatkan balikan mengenai pemahaman siswa; dan (e) menolong siswa menghayati berbagai proses penalaran.

Keterampilan menjelaskan dibagi atas beberapa komponen sebagai berikut.

- a. Komponen merencanakan penjelasan yang mencakup:
 - 1) Isi pesan (pokok-pokok materi) yang dipilih dan disusun secara sistematis disertai dengan contoh-contoh.
 - 2) Hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik penerima pesan, dalam hal ini siswa.

- b. Komponen menyajikan penjelasan yang mencakup:
- 1) Kejelasan, yang dapat dicapai dengan berbagai cara seperti:
 - (a) bahasa yang jelas,
 - (b) berbicara yang lancar,
 - (c) mengidentifikasi istilah-istilah teknis
 - 2) Penggunaan contoh dan ilustrasi yang dapat mengikuti pola induktif atau pola deduktif.
 - 3) Pemberian tekanan pada bagian-bagian yang penting dengan cara penekanan suara, membuat ikhtisar, atau mengemukakan tujuan.
 - 4) Balikan tentang penjelasan yang disajikan dengan melihat mimik siswa atau mengajukan pertanyaan.

Dalam menerapkan keterampilan menjelaskan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Penjelasan dapat diberikan pada awal, tengah, ataupun akhir pelajaran sesuai dengan keperluan.
- b) Penjelasan harus relevan dengan tujuan.
- c) Materi yang dijelaskan harus bermakna.
- d) Penjelasan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan latar belakang siswa.

5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka dan menutup pelajaran oleh Asnil (2017) dikenal dengan istilah *set induction* yang berarti usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi bagi siswa agar mental dan perhatian terpusat pada hal yang akan dipelajari, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Sama halnya yang dikatakan oleh Wardani (1997) bahwa membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri

siswa. Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Tujuan kegiatan membuka dan menutup pelajaran adalah (a) membangkitkan motivasi dan perhatian; (b) membuat siswa memahami batas tugasnya; (c) membantu siswa memahami hubungan berbagai materi yang disajikan; dan (d) membantu siswa mengetahui tingkat keberhasilannya. Namun, perlu diketahui bahwa kegiatan membuka dan menutup pelajaran tidak hanya dilakukan pada awal atau akhir pelajaran, tetapi dapat dilakukan pada setiap awal dan akhir kegiatan selama kegiatan ini bermakna dan berkesinambungan.

Adapun yang termasuk komponen membuka dan menutup pelajaran, yaitu:

- 1) Membuka pelajaran mencakup hal-hal berikut.
 - a) Menarik perhatian siswa dengan berbagai cara.
 - b) Menimbulkan motivasi dengan:
 - (1) Kehangatan dan keantusiasan.
 - (2) Menimbulkan rasa ingin tahu.
 - (3) Mengemukakan ide yang bertentangan.
 - (4) Memperhatikan minat siswa.
 - c) Memberikan acuan dengan cara:
 - (1) Mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas.
 - (2) Menyaranakan langkah-langkah yang akan dilakukan.
 - (3) Mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas.
 - (4) Mengajukan pertanyaan.
 - d) Membuat kaitan dengan cara:
 - (1) Mengajukan pertanyaan appersepsi, atau
 - (2) Merangkum pelajaran yang lalu.
- 2) Menutup pelajaran mencakup hal-hal berikut.
 - a) Meninjau kembali dengan cara merangkum atau membuat ringkasan.
 - b) Mengadakan evaluasi penguasaan siswa dengan meminta mereka:

- (1) Mendemonstrasikan keterampilan.
 - (2) Menerapkan ide baru pada situasi lain.
 - (3) Mengekspresikan pendapat sendiri.
 - (4) Memberikan soal-soal tertulis.
- c) Memberikan tindak lanjut yang dapat berupa pekerjaan rumah, merancang sesuatu atau berkunjung ke suatu tempat.

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi adalah sebuah bentuk interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih. Diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang paling sering dilakukan di kelas sebagai upaya mengaktifkan siswa dalam belajar. Diskusi kelompok kecil biasanya ditandai dengan:

- a) Keterlibatan 3 – 9 orang anggota kelompok.
- b) Berlangsung dalam interaksi tatap muka yang informal. Artinya, setiap anggota dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lainnya.
- c) Memiliki tujuan yang ingin dicapai dengan kerja sama antaranggota lainnya.
- d) Berlangsung menurut proses yang sistematis.

Adapun komponen keterampilan yang perlu dimiliki oleh guru sebagai pemimpin kelompok kecil adalah:

- 1) Memusatkan perhatian dengan cara:
 - (a) Merumuskan tujuan diskusi secara jelas.
 - (b) Merumuskan kembali masalah jika terjadi penyimpangan.
 - (c) Menandai hal-hal yang tidak relevan jika terjadi penyimpangan, serta
 - (d) Merangkum hasil pembicaraan pada saat-saat tertentu.
- 2) Memperjelas masalah atau urunan pendapat dengan cara:

- (a) Menguraikan kembali atau merangkum urunan pendapat peserta.
 - (b) Mengajukan pertanyaan pada anggota kelompok tentang pendapat anggota lain, atau
 - (c) Menguraikan gagasan anggota kelompok dengan tambahan informasi.
- 3) Menganalisis pandangan siswa dengan cara:
- (a) Meneliti apakah alasan yang dikemukakan memiliki dasar yang kuat.
 - (b) Memperjelas hal-hal yang disepakati dan yang tidak disepakati.
- 4) Meningkatkan urunan siswa dengan cara:
- (a) Mengajukan pertanyaan kunci yang menantang mereka untuk berpikir.
 - (b) Memberi contoh pada saat yang tepat.
 - (c) Menghangatkan suasana dengan mengajukan pertanyaan yang mengundang perbedaan pendapat.
 - (d) Memberikan waktu untuk berpikir.
 - (e) Mendengarkan dengan penuh perhatian.
- 5) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi dengan cara:
- (a) Memancing pendapat peserta yang enggan berpartisipasi.
 - (b) Memberikan kesempatan pertama kepada peserta yang enggan berpartisipasi.
 - (c) Mencegah secara bijaksana peserta yang suka memonopoli pembicaraan.
 - (d) Mendorong siswa untuk mengomentari pendapat temannya.
 - (e) Meminta pendapat siswa jika terjadi jalan buntu.
- 6) Menutup diskusi dengan cara:
- (a) Merangkum hasil diskusi.
 - (b) Memberikan gambaran tindak lanjut, atau

- (c) Mengajak para siswa menilai proses diskusi yang telah berlangsung.

7. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas yang optimal guna terjadinya proses belajar-mengajar yang serasi dan efektif. Tujuan penguasaan keterampilan ini adalah:

- a. Mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu dan klasikal dalam berperilaku yang sesuai dengan tata tertib serta aktivitas yang sedang berlangsung.
- b. Menyadari kebutuhan siswa.
- c. Memberikan respons yang efektif terhadap perilaku siswa.

Adapun komponen-komponen keterampilan mengelola kelas, yaitu:

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal dengan cara:
 - 1) Menunjukkan sikap tanggap dengan cara memandang secara saksama, mendekati, memberikan pertanyaan atau memberi reaksi terhadap gangguan dalam kelas.
 - 2) Membagi perhatian secara visual dan verbal.
 - 3) Memusatkan perhatian kelompok dengan cara menyiapkan siswa dan menuntut tanggung jawab siswa.
 - 4) Memberi petunjuk-petunjuk yang jelas.
 - 5) Menegur secara bijaksana, yaitu secara jelas dan tegas, bukan berupa peringatan atau ocehan, serta membuat aturan.
 - 6) Memberi penguatan bila perlu.

- b. Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal. Keterampilan ini berkaitan dengan respons guru terhadap respons negatif yang berkelanjutan. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menggunakan tiga jenis strategi, yaitu:
- 1) Modifikasi tingkah laku; dalam strategi ini terdapat tiga hal pokok yang harus dikuasai guru, yaitu:
 - (a) Mengajarkan tingkah laku baru yang diinginkan dengan cara memberi contoh atau bimbingan.
 - (b) Meningkatkan munculnya tingkah laku siswa yang baik dengan memberikan penguatan, dan
 - (c) Mengurangi munculnya tingkah laku yang kurang baik dengan memberi hukuman.
 - 2) Pengelolaan/proses kelompok; dalam strategi ini, kelompok dimanfaatkan dalam menyelesaikan masalah-masalah pengelolaan kelas yang muncul, terutama melalui diskusi. Ada dua hal yang perlu dilakukan guru, yaitu:
 - (a) Memperlancar tugas-tugas dengan cara mengusahakan terjadinya kerja sama dan memantapkan standar serta prosedur kerja, dan
 - (b) Memelihara kegiatan kelompok dengan cara memelihara dan memulihkan semangat, menangani konflik yang timbul, serta memperkecil masalah yang timbul.
 - 3) Menemukan dan mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah; dalam strategi ini perlu ditekankan bahwa setiap tingkah laku yang keliru merupakan gejala dari suatu sebab. Untuk mengatasinya, ada beberapa teknik yang dapat diterapkan, yaitu:
 - (a) Pengabaian yang direncanakan,

- (b) Campur tangan dengan isyarat,
- (c) Mengawasi dari dekat,
- (d) Mengakui perasaan negatif siswa,
- (e) Mendorong kesadaran siswa untuk mengungkapkan perasaannya,
- (f) Menjauhkan benda-benda yang bersifat mengganggu,
- (g) Menyusun kembali program belajar,
- (h) Menghilangkan ketegangan dengan humor,
- (i) Menghilangkan penyebab gangguan,
- (j) Pengekangan secara fisik, dan pengasingan.

Dalam menerapkan keterampilan mengelola kelas, perlu diperhatikan enam prinsip sebagai berikut.

- a. Kehangatan dan keantusiasan dalam mengajar yang dapat menciptakan iklim kelas yang menyenangkan.
- b. Menggunakan kata-kata atau tindakan yang dapat menantang siswa untuk berpikir.
- c. Menggunakan variasi yang dapat menghilangkan kebosanan.
- d. Keluwesan guru dalam pelaksanaan tugas.
- e. Penekanan pada hal-hal yang bersifat positif.
- f. Penanaman disiplin diri sendiri.

Di sisi lain, guru perlu menghindari hal-hal berikut ini.

- a. Campur tangan yang berlebihan.
- b. Kesenyapan/penghentian suatu pembicaraan/kegiatan karena ketidaksiapan guru.
- c. Ketidaktepatan memulai dan mengakhiri pelajaran.
- d. Penyimpangan, terutama yang berkaitan dengan disiplin diri.
- e. Bertele-tele.
- f. Pengulangan penjelasan yang tak diperlukan.

8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Menurut Supriadi dan Darmawan (2012), mengajar kelompok kecil dan perorangan adalah kemampuan guru dalam mengembangkan terjadinya hubungan interpersonal yang sehat dan akrab, baik antarguru dan siswa maupun antarsiswa dan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun perorangan. Atau, singkatnya, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan adalah kecakapan menanamkan pengetahuan yang dilakukan pada sekelompok siswa dan pada siswa secara individu.

Mengajar kelompok kecil dan perorangan terjadi dalam situasi pengajaran klasikal. Di dalam kelas seorang guru mungkin menghadapi banyak kelompok kecil dan banyak siswa yang masing-masing diberi kesempatan belajar secara kelompok atau perorangan.

Peran guru dalam pembelajaran seperti ini adalah:

- c. Organisator kegiatan belajar-mengajar.
- d. Sumber informasi bagi siswa.
- e. Pendorong bagi siswa untuk belajar.
- f. Penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa.
- g. Pendiagnosa dan pemberi bantuan kepada siswa sesuai dengan kebutuhannya.
- h. Semua siswa yang terlibat memiliki hak dan kewajiban yang sama.

Dalam hubungannya dengan pengajaran kelompok kecil dan perorangan, ada empat kelompok keterampilan yang perlu dikuasai oleh guru, yaitu:

- 1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi yang dapat ditunjukkan dengan cara:
 - (a) Kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa,
 - (b) Mendengarkan secara simpatik gagasan yang dikemukakan siswa,
 - (c) Memberikan respons positif terhadap gagasan siswa,

- (d) Membangun hubungan saling mempercayai,
 - (e) Menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa tanpa kecenderungan mendominasi,
 - (f) Menerima perasaan siswa dengan penuh pengertian dan keterbukaan, serta
 - (g) Mengendalikan situasi agar siswa merasa aman.
- 2) Keterampilan mengorganisasikan yang ditampilkan dengan cara:
- (a) Memberi orientasi umum,
 - (b) Memvariasikan kegiatan,
 - (c) Membentuk kelompok yang tepat,
 - (d) Mengoordinasikan kegiatan,
 - (e) Membagi-bagi perhatian dalam berbagai tugas, serta
 - (f) Mengakhiri kegiatan dengan kulminasi berupa laporan atau kesepakatan.
- 3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar yang dapat ditampilkan dalam bentuk:
- (a) Memberi penguatan yang sesuai,
 - (b) Mengembangkan supervisi proses awal yang mencakup sikap tanggap terhadap keadaan siswa,
 - (c) Mengadakan supervisi proses lanjut yang berupa bantuan yang diberikan secara selektif, yaitu:
 - (1) Pelajaran tambahan (bila perlu).
 - (2) Melibatkan diri sebagai peserta diskusi.
 - (3) Memimpin diskusi (bila perlu).
 - (4) Bertindak sebagai katalisator.
 - (d) Mengadakan supervisi pemanduan dengan cara mendekati setiap kelompok/perorangan agar mereka siap untuk mengikuti kegiatan akhir.
- 4) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar yang meliputi hal-hal berikut:
- (a) Menetapkan tujuan pelajaran.

- (b) Merencanakan kegiatan belajar.
- (c) Berperan sebagai penasihat.
- (d) Membantu siswa menilai kemajuan sendiri.

Dalam menerapkan pengajaran kelompok kecil dan perorangan, ada lima prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Variasi pengorganisasian kelas besar, kelompok, perorangan disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, kemampuan siswa, ketersediaan fasilitas, waktu, serta kemampuan guru.
2. Tidak semua topik dapat dipelajari secara efektif dalam kelompok kecil dan perorangan. Informasi umum sebaiknya disampaikan secara klasikal.
3. Pengajaran kelompok kecil yang efektif selalu diakhiri dengan suatu kulminasi berupa rangkuman, pemantapan, kesepakatan, laporan, dsb.
4. Guru mengenal siswa secara perorangan agar dapat mengatur kondisi belajar dengan tepat.
5. Dalam kegiatan belajar perorangan, siswa dapat bekerja secara bebas dengan bahan yang disiapkan.

C. Beberapa Strategi Pembelajaran untuk Mengaktifkan Siswa

Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran tidak cukup hanya ditopang oleh kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran, tetapi harus ditopang oleh keterampilan dalam mengembangkan pola komunikasi dalam pembelajaran yang kreatif dan variatif dengan menekankan pada strategi pembelajaran aktif. Jika demikian, maka strategi pembelajaran yang dibutuhkan adalah strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan atau mengalami.

Berikut ini dikemukakan beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

1. Strategi Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung (*direct instructional*), banyak yang menganggapnya sebagai pembelajaran konvensional karena lebih menekankan keaktifan guru. Dalam pembelajaran ini gurulah yang kelihatan mendominasi pembelajaran. Pembelajaran langsung jelmaan dari strategi pembelajaran ekspositori. Seperti yang dikemukakan sebelumnya bahwa strategi pembelajaran ekspositori itu menekankan proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar mereka dapat menguasai materi secara optimal. Strategi ini sering dinamakan strategi *chalk and talk* karena lebih menekankan pada proses bertutur. Karakteristik strategi ini antara lain dapat dilihat dari cara penyampaiannya yaitu materi pelajaran disampaikan secara verbal yang berarti penyampaian secara lisan sehingga diidentikkan dengan metode ceramah. Paradigma pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran yang berusat pada guru (*teacher centre*). Karakteristik yang lain adalah dapat dilihat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu cenderung mengarah pada penguasaan materi sehingga guru dituntut menyampaikan materi pelajaran betul-betul terstruktur. Biasanya, materi yang ajarkan adalah materi yang sudah jadi. Materi berupa data atau fakta sehingga siswa terkesan menghafal dan siswa tidak melibatkan aspek kritis mereka.

Istilah lain dari pembelajaran dalam penamaan strategi ini adalah *instruksi langsung* yang merujuk pada suatu strategi pembelajaran yang terdiri dari penjelasan guru mengenai konsep atau keterampilan baru terhadap siswa. Setelah itu, guru meminta siswa menguji pemahaman mereka dengan melakukan praktik terkontrol dan terbimbing. Ada dua tujuan pembelajaran langsung, yaitu memaksimalkan waktu belajar siswa dan mengembangkan kemandirian dalam mencapai dan mewujudkan tujuan pembelajaran dan pendidikan (Joyce, dkk., 2009).

Pandangan yang tidak jauh berbeda diutarakan oleh Arends dalam Trianto (2007) bahwa strategi pembelajaran langsung merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat diungkapkan dengan kata-kata) dan pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu) yang terukur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap.

Selanjutnya, Trianto mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran langsung sebagai berikut.

- a. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh strategi pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- b. Adanya langkah-langkah atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- c. Adanya sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dan berhasil dengan baik.

Strategi ini memiliki beberapa prinsip dalam penggunaannya, yaitu:

- a. Berorientasi pada tujuan; strategi ini juga tidak bisa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Penetapan tujuan dalam setiap pembelajaran sangat penting karena dijadikan sebagai pengontrol efektivitas proses pembelajaran. Namun, memang ada keterbatasan strategi ini karena tidak mampu mengejar kemampuan berpikir tingkat tinggi, misalnya kemampuan menganalisis, menyintesis, atau mengevaluasi sesuatu.
- b. Prinsip komunikasi; strategi ini memperlihatkan keaktifan guru yang dominan karena guru adalah sumber informasi/pesan. Meskipun terkesan komunikasi yang terjadi dalam strategi ini adalah komunikasi satu arah, tapi yang pasti bahwa tetap ada komunikasi yang terjadi

dari sumber pesan (guru) kepada penerima informasi (siswa).

- c. Prinsip kesiapan; strategi ini tidak bisa dilepaskan dari teori belajar koneksionisme bahwa kesiapan merupakan hukum belajar, yaitu siswa akan merespons dengan cepat pesan pembelajaran jika sudah ada kesiapan belajar pada dirinya. cara yang sering dilakukan oleh guru untuk melihat kesiapan siswa adalah dengan melakukan appersepsi pada awal pembelajaran, dalam hal ini membuat kaitan antara materi yang lalu dan materi yang akan disampaikan pada pertemuan tertentu. Biasanya guru menerapkan *brainstorming*.
- d. Prinsip berkelanjutan; meskipun pembelajaran ekspositori berpusat pada guru, tidak berarti bahwa siswa tidak bisa berbuat apa-apa. Siswa tetap dituntut untuk dapat mencari dan menemukan atau wawasan melalui belajar mandiri setelah pembelajaran yang terjadwal berlangsung

Selama ini guru menghindari untuk menggunakan strategi pengajaran langsung ini karena mereka salah mengerti. Guru menyangka bahwa pembelajaran langsung sama persis dengan metode ceramah. Padahal ceramah hanyalah salah satu bentuk dari strategi ini. Menurut Kardi dalam Trianto (2007), pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Penyusunan dan penggunaan waktu yang digunakan dalam penerapan model ini harus efisien sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Oleh karena itu, Trianto (2007) menyusun sintaks pembelajaran dalam tabel berikut.

Fase	Peran guru
Fase 1	Guru menjelaskan TPK,

Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi secara bertahap
Fase 3 Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas dan memberi umpan balik
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.	Guru mempersiapkan kesempatan untuk melakukan pelatihan lanjutan dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Kata 'inquiry' diserap dari bahasa Inggris yang berarti *pertanyaan, pemeriksaan, penyelidikan*. Strategi pembelajaran inkuiri (*inquiry*) adalah strategi pembelajaran yang merangsang, mengajarkan dan mengajak siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan (Hartono, 2013). Selanjutnya, Gulo dalam Trianto (2007) mengatakan bahwa strategi inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, atas permasalahan sehingga mereka dapat merumuskan penemuannya dengan penuh percaya diri. Setidaknya ada dua teori belajar yang menjadi dasar pijakan strategi ini, yaitu teori kognitif dan teori konstruktivistik. Teori kognitif, yaitu teori yang mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan persepsi dan pemahaman

yang dapat diukur dan diamati. Teori ini yang berorientasi pada kajian tentang cara siswa belajar berpikir. Bagi guru, fokus kajiannya adalah bagaimana dapat memengaruhi perkembangan berpikir dan bagaimana guru menyesuaikan pengajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Sedangkan, teori konstruktivis memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan sesuai dengan pengalamannya (Afid Burhanuddin dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2007).

Sasaran utama pembelajaran inkuiri adalah:

- a. Keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar.
- b. Keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran.
- c. Mengembangkan sikap percaya diri tentang penemuannya sebagai hasil proses inkuiri (Trianto, 2007)

Ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran inkuiri menurut Gulo dalam Trianto (2007), yaitu:

1. kemampuan mengajukan pertanyaan atau permasalahan,
2. kemampuan merumuskan hipotesis
3. kemampuan mengumpulkan data,
4. kemampuan menganalisis data, dan
5. kemampuan membuat kesimpulan.

Seirama dengan kemampuan-kemampuan tersebut, Trianto (2007) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran inkuiri yang diperkenalkan oleh Eggen & Kauchak seperti dalam tabel berikut.

NO	FASE	KEGIATAN
1	Penyajian masalah	- Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dapat dituliskan di papan tulis. - Guru membagi siswa dalam kelompok
2	Perumusan	- Guru memberikan kesempatan kepada siswa

	hipotesis	untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. - Guru membimbing siswa dalam merumuskan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dengan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
3	Merancang percobaan	- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. - Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan.
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan.
5	Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
6	Menyusun kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam menyusun kesimpulan.

3. Strategi pembelajaran berbasis Masalah

a. Pengertian

Menurut Arends dalam Trianto (2007), pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengharapkan siswa agar mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

b. Langkah-langkah Penerapannya

Sejak dari lingkungan sekolah siswa sudah dilatih untuk menyelesaikan masalah yang nantinya setelah mereka hidup di

lingkungan masyarakatnya mereka sudah terbiasa dan terlatih untuk menghadapi dan mencari solusi atas permasalahan yang mereka hadapi. Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah di kelas, Trianto (2007) mengemukakan langkah-langkah sebagaimana dalam tabel berikut.

NO	TAHAP	PERILAKU GURU
1	Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran - Guru menjelaskan logistik yang dibutuhkan - Guru mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah - Guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan topik permasalahan, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

4. Strategi Pembelajaran Tutor Sebaya (*Peer Tutoring*)

Pembelajaran tutor sebaya (*peer tutoring*) merupakan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa sebab anggota komunitas belajar merencanakan dan memfasilitasi kesempatan belajar untuk dirinya sendiri dan orang lain. Pembelajaran akan sukses jika terjadi timbal balik antara teman sebaya yang secara bersama-sama membuat perencanaan dan memfasilitasi kegiatan belajar dan dapat belajar dari kegiatan belajar kelompok lainnya. Menurut Sani (2019:202) langkah-langkah pembelajaran *peer tutoring* dapat dilakukan sebagai berikut :

- a. Guru menyusun kelompok belajar, setiap kelompok beranggota 3 atau 4 orang yang memiliki kemampuan beragam. Setiap kelompok minimal memiliki satu orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi untuk menjadi tutor sebaya.
- b. Guru menjelaskan tentang cara penyelesaian tugas melalui belajar kelompok dengan metode *peer tutoring*, wewenang dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok, dan memberi penjelasan tentang mekanisme penilaian tugas melalui penilaian sejawat (*peer assessment*) dan penilaian diri (*self assessment*).
- c. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada semua siswa dan memberi peluang tanya jawab apabila terdapat materi yang belum jelas.
- d. Guru memberi tugas dengan catatan siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat meminta bimbingan kepada teman yang ditunjuk sebagai tutor/guru.
- e. Guru mengamati aktivitas belajar dan memberi penilaian kompetensi.
- f. Guru, tutor dan siswa memberikan evaluasi proses belajar mengajar untuk menetapkan tindak lanjut kegiatan putaran berikutnya.

5. Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD oleh Rusman (2013) dikemukakan sebagai berikut:

- a. Penyampaian tujuan pembelajaran; sebagaimana dalam strategi pembelajaran yang lain, tujuan pembelajaran penting pula disampaikan sebagai langkah awal dalam strategi pembelajaran kooperatif tipe STAD ini. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa dalam belajar.
- b. Pembagian kelompok; guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Anggota kelompok dalam setiap kelompok disarankan tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil, yaitu 4 – 5 orang per kelompok dengan mempertimbangkan heterogenitas, baik dari segi prestasi akademik, jenis kelamin, maupun dari segi ras (etnik), atau mungkin hal-hal lain yang dapat menjadi pertimbangan keragaman.
- c. Presentasi guru; setelah penyampaian tujuan pembelajaran, guru melakukan kegiatan presentasi dengan memotivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Dengan bantuan media, guru dapat memanfaatkan metode demonstrasi, teknik bertanya tentang masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan topik materi yang akan disampaikan. Guru juga perlu menjelaskan kemampuan dan keterampilan yang menjadi sasaran yang harus dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan disertai dengan cara-cara mengerjakannya.
- d. Kegiatan belajar dalam tim; sebagaimana dikatakan sebelumnya bahwa dalam strategi ini, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok agar siswa diberikan kesempatan bekerja secara tim dan diharapkan setiap anggota tim dapat berpartisipasi aktif sehingga masing-masing dapat menguasai materi. Kerja tim ini tidak bisa ditinggalkan karena inilah yang merupakan ciri pembelajaran STAD. Tugas guru di sini

adalah melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan bila diperlukan.

- e. Kuis (evaluasi); evaluasi di sini hanya untuk melihat pencapaian pembelajaran pada pertemuan tertentu. Bentuk evaluasi diberikan berupa kuis tentang materi yang baru saja dipelajari. Caranya, kursi siswa diatur secara individual dan tidak boleh bekerja sama agar siswa bertanggung jawab secara individu atas penguasaannya masing-masing terhadap materi. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60, 75, 84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan kuis yang diberikan. Presentasi kelompok juga menjadi aspek yang dinilai dalam evaluasi ini.
- f. Penghargaan prestasi tim; setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0 – 100. Selanjutnya, pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut.
 - 1) Menghitung skor individu
 - 2) Menghitung skor kelompok
 - 3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

6. Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Kata “Jigsaw” diambil dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir karena strategi ini meniru cara kerja gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan kegiatan belajar dalam belajarnya, mereka bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan. Dalam penerapan strategi ini, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan empat orang siswa atau bisa lebih selama tidak terlalu besar kelompok itu. Disesuaikan dengan keadaan kelas. Rusman (2013) menyarankan 4 – 6 orang per kelompok.

Tugas guru sebelum membagi kelompok adalah mendalami materi dan pokok bahasan dibagi menjadi beberapa submateri. Jika

jumlah submateri, misalnya ada lima, anggota kelompok dalam setiap kelompok sebaiknya dibagi menjadi lima. Jadi, nanti setiap anggota/peserta dalam satu kelompok akan mendapat tugas. Yang menjadi ciri pembelajaran jigsaw adalah adanya kelompok asal dan kelompok ahli. Istilah ‘kelompok asal’ maksudnya adalah kelompok awal siswa yang terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan latar belakang dan keragaman. Sedangkan kelompok ahli dimaksudkan kelompok siswa yang terdiri dari anggota (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik/subbab tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada kelompok asal. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat bagan berikut.



Adapun langkah-langkah pembelajaran Jigsaw sebagaimana diuraikan oleh Trianto (2007) berikut ini.

- a. Siswa dibagi atas beberapa kelompok dengan anggota 5 – 6 orang.
- b. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa subbab.

- c. Setiap anggota kelompok membaca subbab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
- d. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari subbab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
- e. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
- f. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu. Sistem evaluasi pada jigsaw sama dengan sistem evaluasi pada tipe STAD.

7. Strategi Pembelajaran *Think Pair Share*

Strategi *Think-Pair-Share* (TPS) biasa disebut strategi pembelajaran berpikir berpasangan berbagi, yaitu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa

Langkah-langkah pembelajaran TPS oleh Trianto (2007) dikemukakan sebagai berikut.

- a. Langkah 1: berpikir (*thinking*)

Dalam langkah ini, guru mengajukan pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah. Siswa membutuhkan penjelasan bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berpikir.

- b. Langkah 2: berpasangan (*pairing*)

Langkah selanjutnya, guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus

yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

c. Langkah 3: berbagi (*sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas mengenai hal yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

8. Strategi Pembelajaran *Number Head Together*

Strategi pembelajaran *Number Head Together* (NHT) atau biasa diterjemahkan penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Berikut ini Trianto (2007) mengemukakan langkah-langkah strategi pembelajaran NHT yang terdiri dari empat fase:

a. Fase 1: penomoran

Dalam fase ini guru membagi siswa ke dalam kelompok 3 – 5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5.

b. Fase 2: pengajuan pertanyaan

Dalam fase ini guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat dibuat spesifik mungkin dan dalam bentuk kalimat tanya. Misalnya, “Berapakah jumlah gigi orang dewasa?” atau berbentuk arahan, misalnya “Pastikan setiap orang mengetahui lima nama ibukota provinsi yang terletak di Pulau Sumatera.”

- c. Fase 3: berpikir bersama
Dalam fase ini siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.
- d. Fase 4: menjawab
Pada fase terakhir, guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

9. Strategi Pembelajaran *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah pembelajaran *picture and picture* sebagaimana dikatakan oleh Aqib (2014) adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- c. Guru memperlihatkan gambar-gambar kegiatan yang ada kaitannya dengan materi.
- d. Guru menunjuk siswa secara bergantian memasang-masang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- f. Dari alasan/urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan.

10. Strategi Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Ada lima komponen utama pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Slavin dalam Taniredja dkk. (2013), sebagai berikut.

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*)
Dalam pengajaran klasikal sebenarnya ada juga penyajian kelas. Tapi penyajian kelas dalam TGT lebih difokuskan

pada materi yang sedang dibahas. Materi dibahas ketika siswa sudah berada dalam kelompoknya masing-masing, sehingga mereka serius memperhatikan penyajian materi yang dilangsungkan oleh guru. Keseriusan dalam mengikuti pelajaran dipicu oleh adanya *games* akademik yang harus mereka kerjakan nantinya. Mereka akan mengerjakan *games* itu dengan sebaik-baiknya untuk mengejar skor yang akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Kelompok (*Teams*)

Pembentukan kelompok disarankan agar tidak terlalu besar dan tidak juga terlalu kecil, yaitu kira-kira 4 – 5 orang yang dibentuk dengan mempertimbangkan heterogenitas dari segi prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Pengelompokan ini dimaksudkan agar anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi antarkelompok.

3. Permainan (*Games*)

Setelah penyajian materi secara berkelompok, guru menyusun pertanyaan dalam bentuk pertanyaan sederhana agar siswa dapat dengan mudah memahami pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pertanyaan kuis disesuaikan dengan materi yang baru saja disajikan. Setiap siswa mengambil kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4. Kompetisi/Turnamen (*Tournaments*)

Turnamen merupakan susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan setelah guru

memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

5. Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim seperti terlihat dalam tabel berikut.

Tabel Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

PENDALAMAN BAB VIII

1. Jelaskan apa yang Anda pahami tentang aktivitas pembelajaran!
2. Jelaskan keterampilan apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam aktivitas pembelajaran!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran!
4. Jelaskan minimal 3 jenis strategi pembelajaran beserta langkah-langkahnya!

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Amrullah, Fahmi. 2012. *Buku Pintar Bahasa Tubuh untuk Guru*. Jogjakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal dan Ali Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafinso Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi Pakem; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumingin, Sulastriningsih dan Syamsudduha. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Teori dan Penerapannya*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hergenhahn, B.R. dan Matthew H. Olson. 2010. *The Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

- Joyce, Bruce dkk. 2009. *Models of Teaching; Model-model Pengajaran* (Edisi Kedelapan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karwono. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual; Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional; Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ngalimun. 2018. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004; Pertanyaan & Jawaban*. Jakarta: Grasindo.
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar; Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenadamedia Group.
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional* (Edisi Revisi). Jakarta Rineka Cipta.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Edisi Kedua). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cipi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi; Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sabana, M. dan Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia; Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran; Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Supriadie, Didi dan Deni Darmawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susetyo, Budi. 2015. *Prosedur Penyusunan & Analisis Tes untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung: Refika Aditama.
- Tanireja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Ketujuh). Jakarta: Balai Pustaka.
- Tiro, Muhammad Arif. 2005. *Menulis Karya Ilmiah untuk Pengembangan Profesi Guru*. Makassar: Andira Publisher.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, Imam. 2012. *Mengejar Profesionalisme Guru; Strategi Praktis Mewujudkan Citra Guru Profesional*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Grasindo.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, Syamsu L.N. dan Nani M. Sugandhi. 2018. *Perkembangan Siswa; Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) bagi Para*

Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Depok: Rajawali Pers.