

BUKU AJAR

LANDASAN PEMBELAJARAN



OLEH
IDA BAGUS PUTRAYASA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2012

LANDASAN PEMBELAJARAN

JUDUL : Landasan Pembelajaran
Untuk : Umum
Oleh : Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd.
ISBN :

Copy : 2013
Cetakan : Pertama, Agustus 2013
Desain sampul : Pande

Dilarang memperbanyak atau mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun.

Penerbit
Undiksha Press
Alamat: Jalan Udayana
Tlp. (0362) 26609, Fax. (0362) 22928
Singaraja – Bali
<http://www.undiksha.ac.id>

Prakata

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat-Nya, buku ajar yang berjudul “Landasan Pembelajaran” dapat penulis selesaikan.

Buku Ajar yang berjudul “Landasan Pembelajaran” ini diorganisasikan menjadi sembilan bab. Kecuali Bab I, semua bab disertai dengan rangkuman dan soal-soal. Bab I mengantarkan kita kepada pemahaman tentang konsep landasan pembelajaran. Landasan apa saja yang patut kita pertimbangkan dalam melaksanakan, membina, dan mengembangkan pembelajaran. Bab II menyinggung hal-hal yang berkaitan dengan hakikat belajar. Di dalamnya disinggung mengenai pengertian belajar, ciri-ciri belajar, faktor pendorong untuk belajar, dan jenis-jenis belajar. Bab III menguraikan masalah hakikat pembelajaran. Secara lebih rinci dalam bab tersebut dibicarakan hal-hal: pengertian pembelajaran, tujuan pembelajaran, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran, dan implentasi belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. Bab IV menguraikan teori belajar Behavioristik. Di dalamnya disinggung tentang pengertian teori belajar Behavioristik, analisis teori belajar Behavioristik, perkembangan teori belajar Behavioristik. Bab V mengulas masalah teori belajar Kognitivisme. Dalam uraian berikutnya dibicarakan hal-hal tentang: prinsip dasar dan tujuan teori belajar Kognitif, teori belajar Bruner, teori belajar bermakna oleh Ausubel, model pembelajaran Robert Gagne, dan model pembelajaran intelektual Jean Piaget. Yang berkaitan dengan konstruktivisme dibicarakan dalam Bab VI. Secara lebih rinci di dalamnya dibicarakan: teori belajar Konstruktivisme, pengertian teori belajar Konstruktivisme, pengetahuan menurut Konstruktivisme, proses pembentukan pengetahuan menurut teori Konstruktivisme, aspek-aspek pembelajaran Konstruktivisme, karakteristik Konstruktivisme, Konstruktivisme Individual dan Konstruktivisme Sosial, Konstruktivisme menurut Piaget, dan Konstruktivisme menurut Vygotsky. Dalam Bab VII disinggung hal-hal yang berkaitan dengan: teori pembelajaran Humanistik, pengertian teori Humanistik, tokoh-tokoh teori belajar Humanistik, dan penerapan teori Humanistik dalam proses belajar. Bab VIII membicarakan masalah Model-model Pembelajaran Inovatif, yang dirinci lagi menjadi: *Model Reasoning and Problem Solving*, *Model Inquiry Training*, *Model Problem-Based Instruction*, Model Pembelajaran Perubahan Konseptual, dan Model *Group Investigation*. Yang terakhir adalah Bab IX. Dalam bab tersebut disinggung masalah kecerdasan ganda (*Multiple Intelligences*), yang dirinci lagi menjadi: pengertian *Multiple Intelligences*, beberapa macam kecerdasan (*Miltiple Intelligences*), dan pembelajaran berbasis *Miltiple Intelligences*.

Penulis sadari sepenuhnya, bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangatlah diharapkan. Namun, di balik ketidaksempurnaannya tersebut masih tersimpan satu harapan, semoga buku ajar ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Singaraja, Medio Mei 2013

Penulis,

Daftar Isi

| | | |
|------------|---|----|
| Prakata | i | |
| Daftar Isi | ii | |
| Bab I | Pendahuluan | 1 |
| 1.1 | Landasan Filosofis | 2 |
| | A. Pengertian Filsafat | 2 |
| | B. Hubungan Filsafat dengan Tujuan Pendidikan | 3 |
| | C. Manfaat Filsafat Pendidikan | 3 |
| 1.2 | Landasan Sosiologis | 4 |
| 1.3 | Landasan Ilmiah/Teknologis | 5 |
| Bab II | Hakikat Belajar | 7 |
| 2.1 | Pengertian Belajar | 7 |
| 2.2 | Ciri-ciri Belajar | 10 |
| 2.3 | Faktor Pndorong untuk Belajar | 15 |
| 2.4 | Jenis-jenis Belajar | 17 |
| | Rangkuman | 19 |
| | Soal-soal | 20 |
| Bab III | Hakikat Pembelajaran | 22 |
| 3.1 | Pengertian Pembelajaran | 22 |
| 3.2 | Tujuan Pembelajaran | 26 |
| 3.3 | Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Sistem Pembelajaran | 29 |
| 3.4 | Implmentasi Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan | 36 |
| | Rangkuman | 40 |
| | Soal-soal | 41 |
| Bab IV | Teori Belajar Behavioristik | |
| 4.1 | Pengertian Teori Belajar Behavioristik | 42 |
| 4.2 | Analisis Teori Belajar Behavioristik | 48 |
| 4.3 | Perkembangan Teori Belajar Behavioristik | 50 |
| | A. Teori Sistematis Behavior – Clark Hull | 51 |
| | B. Teori Contiguity – Edwin R. Guthrie | 53 |
| | C. Teori Operant Conditioning – Skinner | 55 |
| | Rangkuman | 60 |
| | Soal-soal | 61 |
| Bab V | Teori Belajar Kognitivisme | 63 |
| 5.1 | Prinsip Dasar dan Tujuan Teori Belajar Kognitif | 63 |
| 5.2 | Teori Belajar Bruner | 65 |
| 5.3 | Teori Belajar Bermakna oleh Ausubel | 68 |
| 5.4 | Model Pembelajaran Robert Gagne | 70 |
| 5.5 | Model Pembelajaran Intelektual Jean Piaget | 73 |

| | | |
|----------------|--|-----|
| | Rangkuman | 78 |
| | Soal-soal | 80 |
| Bab VI | Teori Belajar Konstruktivisme | 82 |
| | 6.1 Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme | 82 |
| | 6.2 Pengetahuan Menurut Konstruktivisme | 83 |
| | 6.3 Proses Pembentukan Pengetahuan Menurut Teori Konstruktivisme | 84 |
| | 6.4 Aspek-aspek Pembelajaran Konstruktivisme | 86 |
| | 6.5 Karakteristik Konstruktivisme | 88 |
| | 6.6 Konstruktivisme Individual dan Konstruktivisme Sosial | 90 |
| | 6.6.1 Konstruktivisme Menurut Piaget | 90 |
| | 6.6.2 Konstruktivisme Menurut Vygotsky | 91 |
| | Rangkuman | 91 |
| | Soal-soal | 93 |
| Bab VII | Teori Pembelajaran Humanistik | 96 |
| | 7.1 Pengertian Teori Humanistik | |
| | 7.2 Tokoh-tokoh Teori Belajar Humanistik | 97 |
| | 7.3 Penerapan Teori Humanistik dalam Proses Belajar | 104 |
| | Rangkuman | 106 |
| | Soal-soal | 107 |
| Bab VIII | Model-model Pembelajaran Inovatif | 108 |
| | 8.1 Model Reasoning and Problem Solving | 108 |
| | 8.2 Model Inquiry Training | 110 |
| | 8.3 Model Problem-Based Instruction | 111 |
| | 8.4 Model Pembelajaran Perubahan Konseptual | 112 |
| | 8.5 Model Group Investigation | 114 |
| | Rangkuman | 116 |
| | Soal-soal | 117 |
| Bab IX | Kecerdasan Ganda (Multiple Intelligences) | 118 |
| | 9.1 Pengertian Multiple Intelligences | 118 |
| | 9.2 Beberapa Macam Kecerdasan | 120 |
| | 9.3 Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences | 123 |
| | Rangkuman | 125 |
| | Soal-soal | 126 |
| Daftar Pustaka | | 127 |

BAB I PENDAHULUAN

Mata kuliah 'Landasan Pembelajaran' merupakan salah satu mata kuliah yang membekali (maha)siswa dengan wawasan tentang teori belajar dan model-model pembelajaran inovatif serta penerapannya dalam pembelajaran di kelas. Secara etimologis, frasa 'Landasan Pembelajaran' terjadi dari dua kata, yakni *landasan* dan *pembelajaran*. *Landasan* dapat diartikan sebagai pijakan dalam melaksanakan kegiatan, yang dalam hal ini adalah pembelajaran yang berpijak pada teori-teori belajar. Pijakan ini diharapkan memberikan kejelasan yang terkait dengan hakikat pembelajaran, mutu pembelajaran, dan teori-teori pembelajaran. Dengan demikian, penguasaan atas dasar-dasar pembelajaran diharapkan menjadi cakrawala yang memberikan bekal bagi pelaku pembelajaran dalam rangka memperkecil persoalan pembelajaran dan memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran. Sementara itu, istilah *pembelajaran* mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Proses pembelajaran sebagai bagian yang lebih sederhana cakupannya daripada pendidikan, menghendaki dasar pijakan yang kuat demi keakuratannya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan dasar itu, segenap pendidik dan peserta didik serta insan yang peduli pendidikan (baca: pembelajaran) membutuhkan pemahaman berbagai teori pembelajaran yang berkembang, sehingga menjadi masukan yang merupakan referensi bagi alternative layanan pembelajaran yang lebih baik. Selama ini, pendidikan (pembelajaran) masih berpijak pada teori-teori belajar Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Humanisme (Humanistik). Keempat teori belajar tersebut akan dipaparkan secara terpisah dalam bab-bab sebagai landasan pembelajaran bagi (maha)siswa. Di samping keempat teori belajar tersebut, disertakan juga model-model pembelajaran inovatif sebagai alternatif kreatif dalam proses pembelajaran.

Sebagai suatu sistem, pembelajaran memunculkan suatu fenomena bahwa perencanaan, pelaksanaan, dan pembinaan pembelajaran sangat kompleks dan banyak faktor yang terlibat di dalamnya. Secara mikro, situasi pembelajaran atau proses belajar-mengajar di kelas dilandasi oleh faktor sosiologis dan psikologis, yaitu prinsip tentang perkembangan (maha)siswa dalam berbagai aspek serta cara belajar agar bahan ajar yang sudah dipersiapkan dapat dengan mudah dicerna dan dikuasai mereka sesuai dengan tahap perkembangannya.

Di samping keempat teori belajar yang disebutkan di atas, ada tiga landasan pokok yang patut dipertimbangkan dalam melaksanakan, membina, dan mengembangkan pembelajaran. Ketiga landasan tersebut adalah landasan yang bersifat filosofis, sosial budaya, dan ilmiah/teknologis.

1.1 Landasan Filosofis

Landasan filosofis berkaitan dengan filsafat. Karena itu, terlebih dahulu akan disinggung pengertian filsafat, hubungan filsafat dengan pendidikan (pembelajaran), dan manfaat filsafat pendidikan.

A. Pengertian Filsafat

Plato (Abduhak, 2007) mengatakan bahwa filsafat adalah 'ilmu pengetahuan tentang kebenaran', sedangkan Socrates menyatakan bahwa filsafat sebagai cara berpikir yang radikal, menyeluruh, dan mendasar. Oleh karena itu, tugas filsafat bukan terletak pada pertanyaan yang timbul dalam kehidupan melainkan mempersoalkan jawaban yang diberikan. Filsafat senantiasa menanyakan kegiatan berpikir manusia dari awal hingga akhir. Berdasarkan pemahaman di atas, filsafat dapat dipandang sebagai '*induk semang ilmu pengetahuan*'. Pemahaman lain tentang filsafat adalah 'sistem nilai' (*value system*). Artinya, filsafat dapat dipandang sebagai pandangan hidup manusia dalam mengarungi bahtera kehidupan. Berdasarkan pandangan tersebut, setiap manusia memiliki sistem nilai tersendiri yang mungkin

berbeda dengan sistem yang dianut oleh orang atau masyarakat lain. Dengan demikian, sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat dapat dipandang sebagai sistem nilai yang harus dianut dalam garapan pendidikan (pembelajaran) yang dilakukannya. Atau dapat dikatakan, filsafat hidup dalam masyarakat merupakan arti lain dari landasan filosofis penyelenggaraan pendidikan yang akan dilaksanakan. Dengan demikian, Winecoff (1989 dalam Abduhak, 2007) mendefinisikan filsafat sebagai suatu studi tentang hakikat realitas, hakikat ilmu pengetahuan, hakikat sistem nilai, hakikat nilai kebaikan, hakikat keindahan, dan hakikat pikiran.

B. Hubungan Filsafat dengan Tujuan Pendidikan (Pembelajaran)

Dalam bidang pendidikan, filsafat mengkaji persoalan yang berhubungan dengan apa yang ingin diketahui, bagaimana cara mendapatkannya, dan apa manfaatnya bagi manusia. Dengan demikian, filsafat pendidikan merupakan pola pikir filsafat dalam menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan implementasi pendidikan (Abduhak, 2007). Filsafat pendidikan menentukan arah ke mana peserta didik akan dibawa. Filsafat pendidikan merupakan perangkat nilai yang melandasi dan membimbing ke arah pencapaian tujuan. Oleh karena itu, filsafat yang dianut suatu bangsa, atau filsafat kelompok masyarakat akan mempengaruhi tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Pada dasarnya, tujuan pendidikan merupakan rumusan yang komprehensif tentang hasil apa yang seharusnya dicapai dengan suatu program. Tujuan pendidikan berarti pernyataan yang memuat berbagai kompetensi yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik selaras dengan sistem nilai dan falsafat yang dianut. Dalam hal ini, ada keterkaitan antara falsafah pendidikan dan tujuan pendidikan.

C. Manfaat Filsafat Pendidikan

Menurut Nasution (Abduhak, 2007) filsafat pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) dapat menentukan arah (*direction*) akan ke mana peserta didik dibawa.
- 2) dengan adanya tujuan pendidikan yang diwarnai oleh filsafat pendidikan yang dianut, kita mendapat gambaran yang jelas tentang hasil (*output*) yang harus dicapai dalam program pendidikan. Pribadi peserta didik yang bagaimanakah yang akan ditempa dalam garapan pendidikan.
- 3) filsafat pendidikan menentukan cara dan proses untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 4) filsafat dan tujuan pendidikan akan memberi kesatuan yang bulat (*unity*) tentang segala upaya pendidikan yang dilakukan. Garapan pendidikan dilaksanakan secara sistemik, berkesinambungan, serta berhubungan erat satu sama lain.
- 5) filsafat dan tujuan pendidikan memungkinkan para pengelola pendidikan melakukan penilaian tentang segala upaya yang telah dilaksanakan dalam implementasi pendidikan.

1.2 Landasan Sosiologis

Sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang paling mulia, manusia memiliki akal pikiran atau rasio, sehingga ia mampu mengembangkan dirinya sebagai manusia yang berbudaya. Kemampuan mengembangkan dirinya itu dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia terikat oleh suatu sistem sosial dengan segala komponennya, seperti pranata sosial, tatanan hidup kemasyarakatan, dan sebagainya.

Terkait dengan landasan sosiologis ini, garapan pendidikan secara nyata merupakan proses sosialisasi antarwarga melalui interaksi insani menuju masyarakat yang berbudaya. Dalam konteks inilah peserta didik dihadapkan dengan budaya manusia. Ia dibina dan dikembangkan sesuai dengan nilai budaya yang dianutnya, serta dipupuk dan dikembangkan sesuai dengan kemampuan dirinya agar menjadi sosok manusia yang berbudaya sesuai dengan acuan format budaya bangsa yang

dianutnya. Sujana (1989) menyebutkan tiga gejala yang diwujudkan dalam kebudayaan umat manusia, yaitu berupa:

- 1) *ide dan gagasan*, seperti: konsep, nilai, norma, peraturan sebagai hasil cipta dan karya manusia. Ide dan gagasan sifatnya cenderung abstrak. Adanya dalam alam pikiran manusia dan warga masyarakat di tempat kebudayaan itu berada. Gagasan itu menjadi motivasi, pendorong, serta memberi jiwa dan makna bagi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, sehingga pola pikir tersebut menjadi suatu sistem yang dianut. Norma, adat, ataupun peraturan merupakan contoh dari hasil kebudayaan tersebut.
- 2) *kegiatan*, seperti tindakan yang berpola dari manusia dalam bermasyarakat. Ini diwujudkan dalam bentuk interaksi dengan lingkungan. Tindakan ini disebut *sistem sosial*. Dalam sistem sosial, aktivitas manusia cenderung bersifat konkret, bisa dilihat dan bisa diobservasi secara langsung.
- 3) *hasil karya cipta manusia*, hasil karya manusia dapat berupa fisik atau nonfisik serta perbuatan atau karya manusia dalam masyarakat. Hasil fisik atau nonfisik ini merupakan hasil karya manusia sesuai dengan kebudayaan pertama dan kedua di atas. Artinya, wujud ketiga tersebut merupakan hasil buah pikir dan keterampilan manusia sesuai dengan gagasan atau ide dan aktivitas manusia dalam struktur sistem sosialnya.

Berdasarkan ketiga wujud kebudayaan manusia di atas, program pendidikan (pembelajaran) yang dirancang untuk membina kompetensi peserta didik, tidak bisa lepas dari aspek sosial budaya masyarakatnya. Peserta didik tidak hidup sendiri dalam ruangan yang terisolasi, tetapi mereka bergaul dan berkomunikasi dengan masyarakat luas di lingkungannya.

1.3 Landasan Ilmiah/Teknologis

Landasan ketiga yang sangat mempengaruhi garapan pendidikan adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Landasan ketiga ini tidak

perlu disangsikan lagi pengaruhnya dalam garapan pendidikan, mengingat perkembangan iptek sangat pesat sebagai buah dari kegiatan penelitian dalam bidang murni (*pure science*) dan ilmu terapan (*applied science*). Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan isi kurikulum pendidikan, sedangkan kurikulum itu sendiri merupakan kumpulan pengalaman manusia yang disusun secara sistematis dan sistemik sebagai hasil atau buah karya kebudayaan umat manusia. Oleh sebab itu, pemilihan sebaran dan isi kurikulum dalam suatu program pendidikan pada hakikatnya merupakan penetapan isi atau ilmu yang relevan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Artinya, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai salah satu karakter perkembangan sosial budaya akan memberi corak dan warna bagi perencanaan dan pelaksanaan pembangunan pendidikan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan nilai-nilai yang bersumber pada pikiran dan logika, sedangkan seni bersumber pada perasaan atau estetika. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara langsung akan menjadi isi/materi pendidikan, sedangkan secara tidak langsung membekali masyarakat dengan kemampuan untuk memecahkan masalah pendidikan yang dihadapi.

BAB II HAKIKAT BELAJAR

2.1 Pengertian Belajar

Dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, belajar merupakan komponen paling urgen, sehingga tanpa proses belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Untuk menangkap isi dan pesan belajar, dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah (1) *kognitif (kognisi)*, yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran, yang terdiri atas pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) *afektif (afeksi)*, yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran, yang terdiri atas penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup; dan (3) *psikomotorik (konasi)*, yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani, yang terdiri atas persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Kegiatan belajar dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar. Di samping itu, kegiatan belajar juga dapat diamati oleh orang lain. Kegiatan belajar yang berupa perilaku kompleks tersebut telah lama menjadi objek penelitian ilmuwan. Kompleksnya perilaku belajar tersebut menimbulkan berbagai teori belajar. Teori belajar banyak sekali dikemukakan oleh para ahli. Namun, sebelum sampai kepada teori-teori belajar tersebut, ada baiknya kita pahami dulu apa sebenarnya belajar itu. Di bawah ini dikemukakan beberapa definisi tentang belajar dari para ahli sebagai berikut.

1. Howard L. Kingskey (dalam Djamarah, 1999) mendefinisikan belajar sebagai proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.
2. Belajar adalah pengkonstruksian penge-tahuan oleh individu-individu sebagai pemberian makna atas data sensori dalam hubungannya dengan pengetahuan sebelumnya (Shymansky & Kyle, 1992)
3. Belajar adalah pembentukan makna secara aktif oleh pemelajar dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dan masukan-

- masukannya data sensori baru serta pembuatan hubungan-hubungan dalam pembentukan makna (Tasker, 1992).
4. Belajar adalah proses pembentukan pengertian terhadap pengalaman-pengalaman baru dalam hubungannya dengan pengetahuan sebelumnya (Tobin, 1990).
 5. Djamarah (1999) mengungkapkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.
 6. Herbart (dalam Sudrajat, 2008) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses pengisian jiwa dengan pengetahuan dan pengalaman yang sebanyak-banyaknya dengan melalui hafalan.
 7. James O. Whittaker (dalam Djamarah, 1999); belajar adalah proses yang mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
 8. Winkel (2008) menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap.
 9. Cronchbach (dalam Djamarah, 1999) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
 10. Hakim (2005) “belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan”.
 11. Slameto (2003) menyatakan “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.
 12. Robert M. Gagne dalam buku “*The Conditioning of Learning*” mengemukakan bahwa; *Learning is change in human disposition or capacity, wich persists over a*

period time, and which is not simply ascribable to process a growth. Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

13. Roziqin (2007) mendefinisikan belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.
14. Lester D. Crow and Alice Crow (dalam Makmun, 2003) mendefinisikan *learning is acquisition of habits, knowledge and attitudes*. Belajar adalah upaya-upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap.
15. Witherington (1952) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.
16. Crow & Crow (1958) mengemukakan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru.
17. Vesta dan Thompson (1970); belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.
18. Galloway (dalam Toeti Soekanto) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.
19. Mouly (dalam Sudrajat, 2008) mengatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman.
20. W. Gulo (2002) mendefinisikan belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat.

Beberapa pengertian belajar di atas menunjukkan bahwa belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan ilmu pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi

dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Selain itu, proses belajar pada hakikatnya juga merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat disaksikan. Manusia hanya mungkin dapat menyaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam suatu situasi. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disintesis bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang di berbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya. Jika di dalam proses belajar tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

2.2 Ciri-ciri Belajar

Berdasarkan kajian belajar di atas, diperoleh satu kalimat kunci yakni perubahan sikap atau perilaku. Terkait dengan hal tersebut, Iskandar (2009) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku yang disebut sebagai aktivitas belajar, yaitu :

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (*intensional*)

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar. Misalnya, seorang mahasiswa sedang belajar tentang psikologi pendidikan. Dia menyadari bahwa dia sedang berusaha mempelajari tentang psikologi pendidikan. Begitu juga, setelah

belajar psikologi pendidikan dia menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku, dengan memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan psikologi pendidikan.

2. Perubahan yang berkesinambungan (*kontinyu*)

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya. Misalnya, seorang mahasiswa telah belajar Psikologi Pendidikan tentang “Hakikat Belajar”. Ketika dia mengikuti perkuliahan “Strategi Belajar Mengajar”, maka pengetahuan, sikap dan keterampilannya tentang “Hakikat Belajar” akan dilanjutkan dan dapat dimanfaatkan dalam mengikuti perkuliahan “Strategi Belajar Mengajar”.

3. Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang. Contohnya, seorang mahasiswa belajar tentang psikologi pendidikan, maka pengetahuan dan keterampilannya dalam psikologi pendidikan dapat dimanfaatkan untuk mempelajari dan mengembangkan perilaku dirinya sendiri maupun mempelajari dan mengembangkan perilaku para peserta didiknya kelak ketika dia menjadi guru.

4. Perubahan yang bersifat positif

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan. Misalnya, seorang mahasiswa sebelum belajar tentang psikologi pendidikan menganggap bahwa dalam dalam proses belajar mengajar tidak perlu mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individual atau perkembangan perilaku dan pribadi peserta didiknya, namun setelah mengikuti pembelajaran psikologi pendidikan, dia memahami dan berkeinginan untuk menerapkan prinsip-prinsip perbedaan individual maupun prinsip-prinsip perkembangan individu jika dia kelak menjadi guru.

5. Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan. Misalnya, mahasiswa ingin memperoleh pengetahuan baru tentang psikologi pendidikan, maka mahasiswa tersebut aktif melakukan kegiatan membaca dan mengkaji buku-buku psikologi pendidikan, berdiskusi dengan teman tentang psikologi pendidikan dan sebagainya.

6. Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Misalnya, mahasiswa belajar mengoperasikan komputer, maka penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer tersebut akan menetap dan melekat dalam diri mahasiswa tersebut.

7. Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang. Misalnya, seorang mahasiswa belajar psikologi pendidikan, tujuan yang ingin dicapai dalam jangka pendek mungkin dia ingin memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang psikologi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk kelulusan dengan memperoleh nilai A. Sedangkan tujuan jangka panjangnya dia ingin menjadi guru yang efektif dengan memiliki kompetensi yang memadai tentang Psikologi Pendidikan. Berbagai aktivitas dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.

8. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekadar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Misalnya, mahasiswa belajar tentang “Teori-Teori Belajar”, di samping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “Teori-Teori Belajar”, dia juga memperoleh sikap tentang pentingnya seorang guru menguasai “Teori-Teori Belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-Teori Belajar”.

Menurut Gagne (dalam Makmun, 2003), perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk :

1. Informasi verbal; yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
2. Kecakapan intelektual; yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
3. Strategi kognitif; kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.
4. Sikap; yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
5. Kecakapan motorik; ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Sementara itu, Smith, dkk., (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar akan tampak dalam :

1. Kebiasaan; seperti, peserta didik belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur kata yang keliru, sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.

2. Keterampilan; seperti, menulis dan berolah raga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
3. Pengamatan; yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indra-indra secara obyektif sehingga peserta didik mampu mencapai pengertian yang benar.
4. Berpikir asosiatif; yakni berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan sesuatu lainnya dengan menggunakan daya ingat.
5. Berpikir rasional dan kritis yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*).
6. Sikap yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
7. Inhibisi (menghindari hal yang mubazir).
8. Apresiasi (menghargai karya-karya bermutu).
9. Perilaku afektif yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was dan sebagainya.

Berdasarkan ulasan di atas, ciri-ciri belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan mental intelektual yang menuntut adanya keinginan dari dalam diri seseorang untuk mengetahui sesuatu,

memahami sesuatu dan atau bisa melakukan sesuatu. Kata “sesuatu” di sini bisa berupa fakta, informasi atau tindakan tertentu. Bagaimana “sesuatu itu didapatkan seseorang, disitulah terjadinya proses belajar. Kemudian sejauh mana tingkat keberhasilannya, maka di situlah letak persoalan yang menyangkut hasil belajar. Di samping itu, kesesuaian antara jenis kegiatan dengan kondisi internal dalam diri para pelajar perlu diuji setiap saat untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan suatu teori belajar bagi upaya pembentukan kemampuan intelektual, keterampilan serta penanaman nilai dan sikap dasar manusia yang bermanfaat bagi kehidupan. Adapun makna kata “pelajar” yang dimaksud di sini yaitu siapa saja yang terlibat dalam kegiatan belajar.

Kegiatan belajar dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar. Di samping itu, kegiatan belajar juga dapat diamati oleh orang lain. Kegiatan belajar yang berupa perilaku kompleks tersebut telah lama menjadi objek penelitian ilmuwan. Kompleksnya perilaku belajar tersebut menimbulkan berbagai teori belajar.

2.3 Faktor Pendorong untuk Belajar

Berikut disajikan beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar, yakni:

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu
2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
3. Mengutip dari istilah Abraham Maslow (dalam Iskandar, 2009) bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
6. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
7. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
8. Untuk mengisi waktu luang.

Dari pemaparan di atas, kita akan terasa lebih dalam memahami tujuan dari belajar. Yang dimaksud dengan tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar dapat juga dideskripsikan sebagai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Menurut Hamalik (2005), komponen tujuan belajar terdiri atas tiga komponen yaitu tingkah laku terminal, kondisi-kondisi tes, standar perilaku. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar. tingkah laku itu merupakan bagian tujuan yang menunjuk pada hasil yang diharapkan dalam belajar.

Kondisi-kondisi tes, komponen ini menentukan situasi yang menuntut siswa untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal. kondisi-kondisi tersebut perlu disiapkan oleh guru, karena sering terjadi ulangan/ujian yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Ada tiga kondisi yang dapat mempengaruhi perilaku saat tes. Pertama, alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa dalam upaya mempersiapkan diri untuk menempuh suatu tes, misalnya buku sumber. Kedua, tantangan yang disediakan terhadap siswa, misalnya pembatasan waktu untuk mengerjakan tes. Ketiga, cara menyajikan informasi, misalnya dengan tulisan atau dengan rekaman dll. Tujuan-tujuan belajar yang lengkap seharusnya memuat kondisi-kondisi di mana perilaku akan diuji.

Ukuran-ukuran perilaku, komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah mencapai tujuan, misalnya siswa telah dapat memecah suatu masalah dalam waktu 10 menit. Ukuran-ukuran perilaku tersebut dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang harus dikerjakan sebagai lambang tertentu, atau ketepatan tingkah laku.

2.4 Jenis-jenis Belajar

Terdapat delapan jenis belajar yang berkaitan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah: (1) belajar isyarat, (2) belajar stimulus-respons, (3) belajar rangkaian, (4) belajar asosiasi verbal, (5) belajar membedakan, (6) belajar konsep, (7) belajar hukum atau aturan, (8) belajar pemecahan masalah (Gagne dalam Winataputra, 2007). Secara garis besar, kedelapan jenis belajar tersebut dipaparkan satu per satu di bawah ini.

(1) Belajar Isyarat (*Signal Learning*)

Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya, berhenti berbicara ketika mendapat isyarat telunjuk menyilang mulut sebagai tanda tidak boleh rebut, atau berhenti mengendarai sepeda motor di perempatan jalan saat tanda lampu merah menyala.

(2) Belajar Stimulus-Respons (*Stimulus-Respons Learning*)

Belajar stimulus-respons terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari luar. Misalnya, menendang bola ketika ada bola di depan kaki, berbaris rapi karena ada komando, berlari karena ada suara anjing menggonggong di belakang.

(3) Belajar Rangkaian (*Chaining Learning*)

Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus-respons (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan, seperti merah-putih, panas-dingin, ibu-bapak, kaya-miskin.

(4) Belajar Asosiasi Verbal (*Verbal Association Learning*)

Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal. Misalnya, perahu itu

seperti badan itik atau kereta api seperti keluan (kaki seribu) atau wajahnya seperti bulan kesiangan.

(5) Belajar Membedakan (*Discrimination Learning*)

Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana, atau pengalaman yang luas dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak itu. Misalnya, membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa menurut tempat tinggalnya, dan Negara menurut tingkat kemajuannya.

(6) Belajar Konsep (*Concept Learning*)

Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak. Misalnya, binatang, tumbuhan, dan manusia termasuk makhluk hidup; Negara-negara yang maju termasuk *developed-countries*; aturan-aturan yang mengatur hubungan antarnegara termasuk hukum internasional.

(7) Belajar Hukum atau Aturan (*Rule Learning*)

Belajar hukum/aturan terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan. Misalnya, ditemukan bahwa benda memuai bila dipanaskan, iklim suatu tempat dipengaruhi oleh tempat kedudukan geografi dan astronomi di muka bumi, harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan.

(8) Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving Learning*)

Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan. Misalnya, mengapa minat masuk perguruan tinggi menurun. Proses pemecahan masalah selalu bersegi jamak dan satu sama lain saling berkaitan.

Urutan jenis-jenis belajar tersebut merupakan tahapan belajar yang bersifat hierarkis. Jenis belajar yang pertama merupakan prasyarat bagi berlangsungnya jenis belajar berikutnya. Seorang individu tidak akan mampu melakukan belajar pemecahan masalah apabila individu tersebut belum menguasai belajar aturan, konsep, membedakan, dan seterusnya.

Rangkuman

Belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang di berbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya. Jika di dalam proses belajar tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Ciri-ciri belajar dapat dirumuskan sebagai berikut: (a) adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif); (b) perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan; (c) perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan; dan (d) perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Faktor-faktor pendorong keinginan manusia untuk belajar, yakni: (a) adanya dorongan rasa ingin tahu; (b) adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya; (c) mengutip dari istilah Abraham Maslow (dalam Iskandar, 2009) bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri; (d) untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya; (e) agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya; (f) untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri; (g) untuk mencapai cita-cita yang diinginkan; dan (h) untuk mengisi waktu luang.

Terdapat delapan jenis belajar yang berkaitan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah: (1) belajar isyarat, (2) belajar stimulus-respons, (3) belajar rangkaian, (4) belajar asosiasi verbal, (5) belajar membedakan, (6) belajar konsep, (7) belajar hukum atau aturan, (8) belajar pemecahan masalah.

Soal-soal

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar di antara jawaban yang ada!

1. Belajar merujuk pada proses psikologis
 - A. pengenalan objek di luar diri
 - B. perubahan perilaku individu
 - C. rangsangan lingkungan
 - D. penataan respons
2. Berikut ini adalah ciri-ciri belajar, *kecuali*
 - A. adanya perubahan perilaku
 - B. adanya interaksi dengan lingkungan
 - C. pembentukan perilaku yang bersifat menetap
 - D. mengikuti proses pertumbuhan
3. Manakah dari perilaku berikut yang *bukan* merupakan perilaku sebagai hasil belajar?
 - A. Ria dapat menghitung perkalian dua angka setelah mengerjakan soal latihan berkali-kali
 - B. Setelah berlatih beberapa hari, Raminra dapat berlari terus-menerus selama satu jam
 - C. Dengan mencicipi garam, Adik mengetahui bahwa rasa garam itu asin
 - D. Pada usia 24 bulan, Handayani sudah dapat merangkai dua kata yang mengandung arti
4. Seorang anak yang berhenti bermain ketika mendengar lonceng berbunyi menunjukkan proses belajar

| | |
|--------------|-----------------------|
| A. isyarat | B. stimulus - respons |
| C. rangkaian | D. asosiasi verbal |
5. Belajar konsep menurut Gagne merujuk pada proses belajar yang menekankan pada

| | |
|-----------------|---------------|
| A. keterampilan | B. pengertian |
| C. wawasan | D. Perasaan |

6. Belajar pemecahan masalah lebih banyak melibatkan proses psikologis
 - A. membandingkan
 - B. menganalisis
 - C. menerapkan
 - D. mengenal

7. Berikut ini adalah ciri-ciri pembelajaran yang menghasilkan proses belajar, kecuali ..
 - A. kegiatannya mendukung proses belajar siswa
 - B. adanya unsur kesengajaan melakukan kegiatan
 - C. adanya interaksi guru – siswa secara tatap muka
 - D. terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan

8. Proses belajar yang dihasilkan dari pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku yang
 - A. dirancang sebelumnya
 - B. tidak ditancang sebelumnya
 - C. diinginkan oleh guru dan siswa
 - D. diprogram bersama oleh guru dan siswa

9. Jenis belajar yang paling sederhana adalah belajar

| | |
|--------------|-----------------------|
| A. isyarat | B. stimulus – respons |
| C. rangkaian | D. asosiasi verbal |

10. Memiliki informasi yang terorganisasi dalam sistem ingatan merupakan kondisi internal siswa yang diperlukan untuk belajar

| | |
|--------------|-----------------------|
| A. isyarat | B. stimulus – respons |
| C. rangkaian | D. asosiasi verbal |

II. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Berikanlah sebuah contoh perubahan perilaku sebagai hasil belajar!
2. Amatilah seorang guru yang sedang mengajar di kelas, apakah kegiatan yang dilakukan tersebut mencerminkan kegiatan yang menghasilkan proses belajar?
3. Sebutkan pengertian belajar menurut salah satu ahli seperti Kingskey, Shymansky, dan Slameto! Bagaimana pendapat Anda?

BAB III HAKIKAT PEMBELAJARAN

3.1 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa yang meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (1999) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam UUSPN No.20 (2003) dan Permendiknas (2008) dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sementara itu, Knirk dan Gustafson (1986) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, tetapi sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran, yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang

kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu: *pertama*, proses pembelajaran melibatkan mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekadar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir. *Kedua*, pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus-menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Proses pembelajaran atau pengajaran kelas (*Classroom Teaching*) menurut Dunkin dan Biddle (Sagala, 2003) berada pada empat variabel interaksi, yaitu: (a) variabel pertanda (*presage variables*) berupa pendidik; (b) variabel konteks (*context variables*) berupa peserta didik, sekolah, dan masyarakat; (c) variabel proses (*process variables*) berupa ineraksi peserta didik dengan pendidik; dan (d) variabel produk (*product variables*) berupa perkembangan peserta didik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Selanjutnya, Dunkin dan Biddle mengatakan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama, yaitu: (a) kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran dan (b) kompetensi metodologi pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1979) mengartikan pembelajaran (*instruction*) ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Terkait dengan pembelajaran, Knirk dan Gustafson (1986) mengemukakan teknologi pembelajaran melibatkan tiga komponen utama yang saling berinteraksi, yaitu guru (pendidik), siswa (peserta didik), dan kurikulum. Komponen tersebut melengkapi struktur dan lingkungan belajar formal. Hal ini menggambarkan bahwa interaksi pendidik dengan peserta didik merupakan inti proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam

suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar-mengajar. Proses pembelajaran itu dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru sebagai sumber belajar, penentu metode belajar, dan juga penilai kemajuan belajar, meminta para pendidik untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya. Dalam pembelajaran hasil belajar dapat dilihat langsung. Oleh karena itu, agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang semaksimal mungkin dalam proses belajar di kelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar-mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Duffy dan Roehler (dalam Syah, 2005) mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan

sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar. Berikut ini adalah pengertian dan definisi pembelajaran menurut beberapa ahli (http://carapedia.com/pengertian_definisi_pembelajaran_menurut_para_ahli_info507.html):

1. Menurut Knowles, pembelajaran adalah cara pengorganisasian peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.
2. Menurut Slavin, pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman.
3. Menurut Woolfolk, pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku.
4. Crow mendefinisikan pembelajaran sebagai pemerolehan tabiat, pengetahuan dan sikap.
5. Rahil Mahyuddin menyatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan ketrampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelek.
6. Achjar Chalil, mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
7. Corey mengatakan pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus.
8. Kimble mendefinisikan pembelajaran merupakan perubahan kekal secara relatif dalam kemampuan kelakuan akibat latihan yang diperkukuh.
9. Munif Chatib menyatakan pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi.
10. Sudrajat (2008) menyatakan pembelajaran adalah upaya guru untuk mengubah tingkah laku siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran adalah upaya guru untuk supaya siswa mau belajar.

Berdasarkan cara pandang pembelajaran di atas, pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu usaha sistematis untuk menjadikan para pelajar agar bisa belajar. Jika dikaitkan dengan caranya, kata “pembelajaran” dapat terjadi melalui

penguasaan (*expository*) dan penemuan (*inquiri*). Ditinjau dari interaksi sosial yang terjadi, maka pembelajaran dapat berlangsung secara individual, dalam kelompok kecil, dan kelompok besar. Jika dikaitkan dengan media atau sarana pendukungnya, maka pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, dengan bantuan pembelajar dan media, atau pembelajaran dengan berbagai macam media yang lazim dinamakan pembelajaran multimedia. Keterpaduan antara jenis dan bentuk pembelajaran itu melahirkan konsep baru yang dinamakan “pola pembelajaran”. Jadi pola pembelajaran pada hakikatnya adalah jenis dan bentuk pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengoptimalkan terjadinya proses-proses belajar dan untuk mencapai tujuan-tujuan belajar tertentu.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses belajar dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di mana pun dan kapan pun.

Dari paparan di atas, dapat ditunjukkan ciri-ciri pembelajaran, yaitu adanya tujuan, bahan yang sesuai dengan tujuan, metode dan media pembelajaran, penilaian, situasi yang subur, dan guru yang melaksanakan pembelajaran serta, adanya siswa yang melaksanakan belajar.

3.2 Tujuan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan, serta diapresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru itu sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa, dia harus mampu menulis, dan memilih tujuan pendidikan yang bermakna, serta dapat diukur.

Tujuan (*goals*) adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan-tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar.

Untuk merumuskan tujuan pembelajaran, kita harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik dan mengacu pada tujuan. Menurut Hamalik (2005) suatu tujuan pembelajaran seyogianya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
2. Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
3. Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

Tujuan pembelajaran yang biasanya disebut tujuan instruksional merupakan tujuan yang akan dicapai setelah pembelajaran selesai dilakukan (Daryanto, 2001). Tujuan instruksional ini dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum (TIU) telah tersedia di dalam kurikulum, sedangkan tujuan instruksional khusus (TIK) merupakan hasil perencanaan dan perumusan guru, dimana merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum. TIU menggunakan kata kerja yang bersifat umum dan memuat lebih dari satu pengertian, misalnya mengenal, mengerti, memahami, sehingga sulit diukur keberhasilannya atau dievaluasi. Sedangkan TIK menggunakan kata kerja yang bersifat operasional, dapat dikerjakan, yang memuat hanya satu pengertian, sehingga mudah diukur keberhasilannya atau dievaluasi.

Tujuan instruksional ini sebenarnya merupakan tujuan yang dijabarkan dari tujuan kurikuler. Tujuan pembelajaran pada jangka panjang sebenarnya akan mencapai pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional didasarkan pada falsafah negara atau *way of life*-nya bangsa Indonesia, yaitu Pancasila. Citra tujuan pendidikan nasional adalah terbentuknya manusia Pancasila yang utuh dan

bertanggung jawab terhadap kesejahteraan masyarakat dan tanah air melalui pembangunan nasional. Jadi tujuan pendidikan seluruh lembaga pendidikan di Indonesia baik formal maupun non formal mengarah pada tujuan pendidikan nasional tersebut.

Tujuan pendidikan nasional tersebut akan terwujud dengan dijabarkannya ke dalam tujuan institusional. Atau dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan nasional merupakan pedoman umum bagi pelaksanaan pendidikan dalam jenis dan jenjang pendidikan. Karena merupakan pedoman umum tentu saja dalam pencapaiannya perlu dioperasionalkan lagi supaya terealisasi. Penjabaran tersebut menjadi tujuan institusional.

Tujuan pendidikan nasional ini tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan institusional merupakan tujuan pendidikan yang ingin dicapai pada tingkat lembaga pendidikan. Keluaran dari lembaga akan tercermin dari tujuan institusional lembaga pendidikan tersebut. Dengan demikian akan dapat segera dibedakan antara Sekolah Tingkat Dasar, Sekolah Tingkat Menengah, dan Perguruan Tinggi. Tingkat Pendidikan Menengah juga masih dapat dibedakan dari pendidikan kejuruan (SMK/Sekolah Menengah Kejuruan) dan pendidikan umum (SMU/Sekolah Menengah Umum). Begitu juga masih dapat dibedakan lagi antara sekolah umum (di bawah Departemen Pendidikan), dan sekolah agama (di bawah naungan Departemen Agama). Misalnya Madrasah Ibtidaiyah (MI) akan berbeda dengan Sekolah Dasar (SD). Madrasah Tsanawiyah (MTs) akan berbeda dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), dan Madrasah Aliyah (MA) akan berbeda dengan Sekolah Menengah Umum (SMU). Tujuan institusional atau tujuan sekolah ini dapat tercapai dengan dijabarkannya tujuan ini ke tujuan kurikuler.

Tujuan kurikuler adalah tujuan-tujuan yang akan dicapai oleh atau melalui tiap bidang studi. Atau dapat disebut juga tujuan bidang studi, misalnya tujuan sejarah, biologi, kimia, dan lain sebagainya. Tujuan kurikuler ini akan dicapai melalui tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran. Tujuan instruksional adalah tujuan yang pencapaiannya dibebankan pada tiap pokok bahasan.

Landasan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Pendidikan yang mengatur perencanaan proses pembelajaran. Secara eksplisit tujuan pembelajaran dalam RPP harus menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Ini berarti kemampuan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran mencakup kemampuan yang akan dicapai siswa selama proses belajar dan hasil akhir belajar pada suatu kompetensi dasar (KD).

Rangkaian tujuan pembelajaran di atas mengandung harapan apabila rangkaian tujuan instruksional berhasil, maka akan berhasil pula tujuan institusionalnya, yang pada akhirnya akan tercapai tujuan pendidikan nasional. Secara teoretis, memang penjabaran secara struktural tujuan di atas dapat dipertanggungjawabkan, namun pelaksanaannya sangat sulit. Belum tentu pencapaian tujuan instruksional akan diikuti tercapainya tujuan kurikuler, dan seterusnya.

3.3 Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Sistem Pembelajaran

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar individu dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar (Syah, 2005). Ketiga faktor tersebut sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Berikut dipaparkan mengenai ketiga faktor tersebut.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

A. Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini dibedakan atas dua macam . Pertama, kondisi fisik atau keadaan tonus jasmani, pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua , keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar terutama pancaindra.

B. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar yaitu :

1) Kecerdasan/intelegensi siswa

Kecerdasan merupakan faktor yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau professional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan siswa.

Para ahli membagi tingkatan IQ bermacam-macam, salah satunya adalah penggolongan tingkat IQ berdasarkan tes Standford-Binet yang telah direvisi oleh Terman dan Merill sebagai berikut.

| Tingkat Kecerdasan (IQ) | Klasifikasi |
|--------------------------------|--------------------|
| 140-169 | Amat Superior |
| 120-139 | Superior |
| 110-119 | Rata-rata tinggi |
| 90-109 | Rata-rata |
| 80-89 | Rata-rata rendah |
| 70-79 | Batas lemah mental |
| 20-69 | Lemah mental |

Dari tabel di atas, dapat diketahui penggolongan tingkat kecerdasan manusia.

2) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi intrinsik sebagai proses di dalam diri individu yang aktif mendorong, memberi arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar.

3) Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Untuk membangkitkan minat belajar siswa tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Pertama, dengan membuat materi yang akan dipelajari menjadi materi yang sangat menarik dan tidak membosankan. Kedua, pemilihan jurusan atau bidang studi yang dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

4) Sikap

Dalam belajar, sikap individu dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

5) Bakat

Secara umum bakat (*aptitude*) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Berkaitan dengan belajar, Slavin (1994) mendefinisikan bakat

sebagai kemampuan umum yang dimiliki individu untuk belajar. Dengan demikian, bakat adalah kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan.

2. Faktor Eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor internal/endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal dalam belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu lingkungan sosial dan nonsosial. Lingkungan sosial merupakan pengaruh yang datang atau berasal dari manusia. Lingkungan sosial siswa meliputi orang tua, keluarga, masyarakat dan tetangga, serta teman-teman sepermainan di sekitar rumah siswa. Sifat-sifat lingkungan sosial dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah seperti keadaan alam, udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang, sore, malam), serta faktor instrumental yang mencakup tempat belajar, gedung, maupun buku-buku pelajaran.

3. Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan oleh siswa dalam menunjang keefektifan dan keefesienan proses mempelajari materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai belajar tertentu.

Dalam sistem pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kegiatan sistem pembelajaran. Mengutip pendapat Dunkin (1974) faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran di antaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

1. Faktor Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Diyakini, setiap guru akan memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan, gaya, dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu

- a. *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka.
- b. *Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas latar belakang pendidikan guru.
- c. *Teacher properties*, meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru. Misalnya sikap guru terhadap siswa, kemampuan atau intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka dalam pengelolaan pembelajaran ataupun kemampuan dalam penguasaan materi pembelajaran.

Selain latar guru seperti di atas, pandangan guru terhadap mata pelajaran yang diajarkan juga dapat pula memengaruhi proses pembelajaran. Guru yang menganggap mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran hafalan akan berbeda dalam pengelolaan pembelajarannya dibandingkan dengan guru yang menganggap mata pelajaran tersebut sebagai mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir.

2. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tingkat sosial ekonomi siswa, tempat tinggal siswa, dan lain-lain. Sedangkan dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar dan sikap.

Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek lain yang bisa memengaruhi proses pembelajaran. Ada kalanya ditemukan siswa yang sangat aktif (*hyperkinetic*) dan adapula siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Semua itu akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap proses pembelajaran misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, dan sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian, sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

4. Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran, yaitu:

a. Faktor Organisasi Kelas

Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar yang besar dalam satu kelas berkecenderungan:

- (1) Sumber daya kelompok akan bertambah luas sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia akan semakin sempit.
- (2) Kelompok belajar akan kurang memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada.
- (3) Kepuasan belajar setiap siswa akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah.
- (4) Perbedaan individu antara anggota akan semakin tampak, sehingga akan semakin sukar mencapai kesepakatan.
- (5) Anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pelajaran baru.
- (6) Anggota kelompok yang terlalu banyak akan cenderung semakin banyaknya siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

b. Faktor Iklim Sosial-Psikologis

Maksudnya adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal atau eksternal. Iklim sosial-psikologis secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, sedangkan iklim sosial-psikologis secara eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan

dunia luar. Sekolah yang memiliki hubungan yang baik secara internal ataupun eksternal akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah.

3.4 Implementasi Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan

Salah satu langkah yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah pendekatan sistem. Melalui pendekatan sistem kita dapat melihat berbagai aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan suatu proses. Menurut Sanjaya (2006) dinyatakan bahwa “sistem adalah suatu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka terdapat tiga hal penting yang menjadi karakteristik suatu sistem. *Pertama*, setiap sistem sudah tentu memiliki tujuan. Tujuan merupakan ciri utama suatu sistem karena tidak ada sistem tanpa tujuan. Tujuan merupakan arah yang harus dicapai oleh suatu pergerakan sistem. *Kedua*, sistem selalu mengandung suatu proses. Proses adalah rangkaian kegiatan. Kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan. Semakin kompleks tujuan, maka semakin rumit juga proses kegiatan. *Ketiga*, proses kegiatan dalam suatu sistem selalu melibatkan dan memanfaatkan berbagai komponen atau unsur-unsur tertentu. Oleh sebab itu, sistem tidak mungkin hanya memiliki satu komponen saja. Sistem memerlukan berbagai komponen satu sama lain saling berkaitan.

Melalui pemahaman sistem, minimal setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan. Proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut. Sistem bermanfaat untuk merancang atau merencanakan suatu proses pembelajaran. Perencanaan adalah proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang dimanfaatkan (Sanjaya, 2006). Melalui sistem perencanaan, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

Sekolah memiliki hubungan yang baik secara internal, yang ditunjukkan oleh kerja sama antar guru, saling menghargai dan saling membantu, maka memungkinkan iklim belajar menjadi sejuk dan tenang sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa. Sebaliknya, manakala hubungan tidak harmonis, iklim belajar akan penuh dengan ketegangan dan ketidaknyamanan sehingga akan memengaruhi psikologis siswa dalam belajar. Demikian juga sekolah yang memiliki hubungan baik dengan lembaga-lembaga luar akan menambah kelancaran program-program sekolah, sehingga upaya-upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akan mendapat dukungan dari pihak lain.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Hal senada diungkapkan oleh Gulo (2002) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses pendidikan yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana terjadinya proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena itu perubahan tingkah laku berhubungan perubahan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Walaupun kita tidak dapat melihat terjadinya proses perubahan tingkah laku pada diri setiap manusia, tetapi sebenarnya kita bisa menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses belajar berlangsung.

Efektivitas pembelajaran atau belajar dan tidaknya seseorang dapat dilihat dari aktivitasnya selama terjadinya proses belajar, tetapi hanya bisa dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadinya proses pembelajaran. Seorang siswa yang sepertinya aktif belajar yang ditunjukkan dengan caranya memerhatikan guru dan rapinya ia membuat catatan, belum tentu ia belajar dengan baik manakala ia tidak menunjukkan adanya perubahan perilaku. Pada akhirnya guru sebagai pembelajar harus memahami bagaimana kondisi siswa, lingkungan, dan juga mampu merencanakan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar yang dimaksud

adalah aktivitas yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Trianto (2009) menyatakan “hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa atau pun siswa dengan siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas belajar yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Dimiyati dan Mudjiono (2002) menyatakan “aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar”. Siswa memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku sebagai berikut.

- 1) Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Interaksi siswa dengan guru.
- 3) Interaksi siswa dengan siswa.
- 4) Kerjasama kelompok.
- 5) Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok.
- 6) Aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 7) Aktivitas belajar siswa dalam menggunakan alat peraga.
- 8) Partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi.

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan atau perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa akan menyebabkan suasana pembelajaran akan lebih hidup karena siswa mau aktif untuk belajar. Penyusunan standar proses pendidikan diperlukan untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai upaya ketercapaian Standar Kompetensi Lulusan.

Seorang pembelajar (siswa) harus menghayati apa yang dipelajarinya karena erat hubungannya dengan usaha pembelajaran, yang dilakukan oleh pembelajar

(guru). Pada satu sisi, belajar dialami oleh pebelajar terkait dengan pertumbuhan jasmani yang siap berkembang. Pada sisi lain, kegiatan belajar yang berupa perkembangan mental tersebut juga didorong oleh tindakan pendidikan atau pembelajaran. Dengan kata lain, belajar ada kaitannya dengan usaha atau rekayasa pembelajaran. Dari segi siswa, jika belajar yang dialaminya sesuai dengan pertumbuhan jasmani dan perkembangan mental, akan menghasilkan hasil belajar sebagai dampak pengiring, selanjutnya, dampak pengiring tersebut akan menghasilkan program belajar sendiri sebagai perwujudan emansipasi siswa menuju kemandirian. Dari segi guru, kegiatan belajar siswa merupakan akibat dari tindak mendidik atau kegiatan mengajar. Proses belajar siswa tersebut sebagai dampak pengajaran.

Skinner memandang perilaku belajar dari segi perilaku teramati. Oleh karena itu, ia mengemukakan pentingnya program pembelajaran. *Gagne* memandang kondisi internal belajar dan kondisi eksternal belajar yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, guru seharusnya mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase-fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki. *Piaget* berpendapat bahwa belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi di antaranya adalah fase operasi formal, yang mana siswa telah dapat berpikir abstrak sebagai orang dewasa. Oleh karena itu ia menyarankan langkah-langkah acara pembelajaran, yang didalamnya terdapat kegiatan prediksi, eksperimen, dan eksplantasi.

Demikian pula *Rogers* mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah bahwa pebelajar memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadikan bagian yang bermakna bagi diri, bersikap terbuka, berpartisipasi secara bertanggung jawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh kesungguhan. Ia menyarankan agar dalam acara pembelajaran, siswa memperoleh kepercayaan diri untuk mengalami dan menemukan sesuatu hal secara bertanggung jawab. Hal itu terjadi bila guru bertindak sebagai fasilitator.

Bagi individu, belajar yang terjadi pada individu merupakan perilaku kompleks, tindak interaksi antara pebelajar dan pembelajar yang memiliki tujuan.

Oleh karena berupa akibat interaksi, maka belajar dapat didinamiskan. Pendinamisasian belajar terjadi oleh pelaku belajar lingkungan pebelajar. Dinamika pebelajar yang bersifat internal, terkait dengan peningkatan hierarki ranah-ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang kesemuanya itu terkait dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan dinamisasi dari luar dapat berasal dari guru atau pembelajar di lingkungannya. Usaha guru mendinamisasikan belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan siswa menghadapi bahan belajar, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, mengoptimalkan media sumber dan sumber belajar, serta memaksimalkan peran sebagai pembelajar, sehingga akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang tinggi.

Rangkuman

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak terjadi seketika, tetapi sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Pembelajaran dicirikan dengan adanya tujuan, bahan yang sesuai dengan tujuan, metode dan media pembelajaran, penilaian, situasi yang subur, dan guru yang melaksanakan pembelajaran, serta adanya siswa yang melaksanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran seyogianya memenuhi kriteria sebagai berikut: (a) menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran, (b) mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk yang dapat diukur dan dapat diamati, (c) menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar individu dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

Soal-soal

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Apa yang dimaksud dengan pembelajaran? Jelaskan hubungan antara proses pembelajaran, proses belajar, dan hasil belajar!
2. Sebuah pembelajaran dicirikan dengan adanya apa saja, jelaskan secara singkat dan jelas!
3. Tujuan pembelajaran hendaknya memenuhi tiga kriteria, sebutkan dan jelaskan secara singkat!
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar individu dapat dibedakan menjadi tiga macam, sebutkan dan jelaskan secara singkat!

BAB IV TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

4.1 Pengertian Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh [Gage](#) dan [Berliner](#) tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari [pengalaman](#). Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek [pendidikan](#) dan [pembelajaran](#) yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. [Teori behavioristik](#) dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

[Belajar](#) merupakan akibat adanya [interaksi](#) antara [stimulus](#) dan respons (Slavin, 2000). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respons tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respons, oleh karena itu, apa yang diberikan oleh [guru](#) (stimulus) dan apa yang diterima oleh pebelajar (respons) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*)

maka respons akan semakin kuat. Begitu pula bila respons dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respons juga semakin kuat.

Beberapa prinsip dalam teori belajar [behavioristik](#), meliputi: (1) *Reinforcement and Punishment*; (2) *Primary and Secondary Reinforcement*; (3) *Schedules of Reinforcement*; (4) *Contingency Management*; (5) *Stimulus Control in Operant Learning*; (6) *The Elimination of Responses* (Gage; Berliner, 1984).

Tokoh-tokoh aliran behavioristik di antaranya adalah [Thorndike](#), [Watson](#), [Clark Hull](#), [Edwin Guthrie](#), dan [Skinner](#). Berikut akan dibahas karya-karya para tokoh aliran behavioristik tersebut dan analisis serta perannya dalam pembelajaran.

1. Teori Belajar Menurut Thorndike

Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, sedangkan respons adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi, perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkret, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkret yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati. Teori Thorndike ini disebut pula dengan [teori koneksionisme](#) (Slavin, 2000).

Ada tiga hukum/dalil belajar yang utama menurut Thorndike, yakni (1) hukum efek atau dalil sebab-akibat (*law of effect*); (2) hukum latihan (*law of exercise*), dan (3) hukum kesiapan (*law of readiness*) (Bell, Gredler, 1991). Ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respons.

(1) *Dalil sebab-akibat* menyatakan bahwa situasi atau hasil yang menyenangkan yang diperoleh dari suatu respons akan memperkuat hubungan antara

stimulus dan respons atau perilaku yang dimunculkan. Sementara itu, situasi atau hasil yang tidak menyenangkan akan memperlemah hubungan tersebut. Thorndike kemudian memperbaiki dalil itu, sehingga hukuman tidak sama pengaruhnya dengan ganjaran dalam belajar.

(2) *Dalil latihan/pembiasaan* menyatakan bahwa latihan akan menyempurnakan respons. Sering dikatakan dalam pepatah “latihan menjadikan sempurna”. Dengan kata lain, pengalaman yang diulang-ulang memperbesar peluang timbulnya respons yang benar. Walaupun demikian, pengulangan situasi yang tidak menyenangkan tidak akan membantu meningkatkan proses belajar.

(3) *Dalil kesiapan* menyatakan kondisi-kondisi yang dianggap mendukung dan tidak mendukung pemunculan respons. Jika siswa sudah siap (sudah belajar sebelumnya), maka ia akan siap untuk memunculkan suatu respons dasar stimulus/kebutuhan yang diberikan. Hal ini merupakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa dan akan menyempurnakan pemunculan respons. Sebaliknya, jika siswa tidak siap untuk memunculkan respons atas stimulus yang diberikan atau siswa merasa terpaksa memberi respons, maka siswa mengalami kondisi yang tidak menyenangkan yang dapat memperlemah pemunculan respons (Winataputra, dkk., 2007). Selanjutnya, Thorndike mengemukakan bahwa latihan yang dilakukan dan proses belajar yang terjadi dalam mempelajari suatu konsep akan membantu penguasaan atau proses belajar seseorang terhadap konsep lain yang sejenis atau mirip (*associative shifting*).

Kaitan teorinya dengan belajar di sekolah, Thorndike menggambarkan kehidupan mental manusia sebagai sesuatu yang tersusun atas dunia mental dan gerakan yang antara keduanya mempubyai kaitan. Menurut pandangannya, kaitan gagasan-gagasan merupakan asal dari bagian terbesar ‘pengetahuan’, dalam arti yang khusus di sini adalah soal-soal hitung bilangan dan jawabannya seperti $6 \times 3 = 18$; peristiwa dan kapan kejadiannya, seperti Columbus 1492; orang dengan cirinya, seperti Yulia dan mata biru.

Hal khusus yang menarik bagi para pendidik adalah deskripsi Thorndike mengenai lima hukumnya yang merupakan tambahan terkait dengan belajar di sekolah. Hukum-hukum tersebut merupakan usaha pertama untuk menerangkan bagaimana kompleksnya belajar yang terjadi pada manusia. Penerapan Hukum Minor Thorndike dalam pendidikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Penerapan Hukum Minor Thorndike dalam Pendidikan

| Hukum | Deskripsi | Contoh |
|---|--|--|
| 1. Respons ganda atau reaksi beragam | Berbagai respons mula-mula sering terjadi pada suatu stimulus-stimulus | Lafal bahasa asing; keterampilan masih teknis; keterampilan dalam mengarang |
| 2. Sikap, disposisi, atau perikeadaan | Keadaan siswa yang memengaruhi belajar, termasuk sikap yang mantap dan faktor-faktor situasi yang sementara sifatnya | Seseorang berlomba lempar bola paling jauh atau merobohkan pemain dalam permainan bisbol; mengajarkan soal hitungan menambah atau mengurangi |
| 3. Aktivitas parsial atau sepotong-sepotong dalam suatu situasi | Kecenderungan untuk merespons terhadap unsur atau hal-hal tertentu dari suatu situasi stimulus (juga disebut belajar analitik) | Respons terhadap kualitas bentuk, warna, jumlah, kegunaan, maksud, dan sebagainya; respons terhadap hubungan-hubungan ruang, waktu, sebab, dan sebagainya. |
| 4. Asimilasi respons dengan analogi | Kecenderungan situasi B untuk sebagian menimbulkan respons sama seperti situasi A | Orang asing melafalkan kata-kata bahasa Indonesia |
| 5. Pergantian asosiasi | Secara berurutan mengganti stimulus sampai responnya terikat oleh stimulus yang baru | Abcd diganti menjadi abcfg, dan seterusnya |

Yang terutama penting bagi pendidikan adalah penelitian Thorndike mengenai pengaruh jenis kegiatan belajar tertentu pada belajar berikutnya. *Pertama*, serangkaian studi yang dilakukan oleh Thorndike dan Woodworth (1901 dalam Sukardjo, 2010) menemukan bahwa berlatih dalam tugas tertentu memudahkan belajar di waktu kemudian hanya untuk tugas yang serupa, tidak untuk tugas yang tidak serupa. Hubungan ini terkenal sebagai alih latihan *transfer of training*.

Kedua, Thorndike menyelidiki konsep disiplin mental yang populer, yang mula-mula diuraikan oleh Plato. Menurut paham penganjur disiplin mental, mempelajari kurikulum tertentu, terutama matematika dan bahasa-bahasa klasik dapat meningkatkan fungsi intelek. Artinya, mata-mata pelajaran tertentu di sekolah semacam itu dipercaya dapat melatih pikiran. Thorndike menguji konsep itu dengan cara membandingkan hasil belajar siswa-siswa sekolah menengah. Setelah mengikuti pelajaran dalam kurikulum klasik dan kurikulum vokasional, ia menemukan perbedaan yang signifikan dari keduanya. Dalam tahun-tahun berikutnya, penelitian Thorndike ini disebut sebagai pembawa pengaruh yang penting dalam mengalihkan pandangan pada perancang kurikulum konsep disiplin mental dan mengarahkan pelaksanaan penyusunan kurikulum ke tujuan, kegunaan masyarakat.

2. Teori Belajar Menurut Watson

Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, namun stimulus dan respons yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Jadi, walaupun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu diperhitungkan karena tidak dapat diamati. Watson adalah seorang behavioris murni, karena kajiannya tentang belajar disejajarkan dengan ilmu-ilmu lain seperti [fisika](#) atau [biologi](#) yang sangat berorientasi pada pengalaman empirik semata, yaitu sejauh dapat diamati dan diukur.

Watson berasumsi bahwa hanya dengan cara demikianlah akan dapat diramalkan perubahan-perubahan apa yang bakal terjadi setelah seseorang melakukan tindak belajar.

3. Teori Belajar Menurut Clark Hull

Clark Hull juga menggunakan variabel hubungan antara stimulus dan respons untuk menjelaskan pengertian belajar. Namun, dia sangat terpengaruh oleh teori

evolusi [Charles Darwin](#). Bagi Hull, seperti halnya teori evolusi, semua fungsi tingkah laku bermanfaat terutama untuk menjaga agar organisme tetap bertahan hidup. Oleh sebab itu, Hull mengatakan kebutuhan biologis (*drive*) dan pemuasan kebutuhan biologis (*drive reduction*) adalah penting dan menempati posisi sentral dalam seluruh kegiatan manusia, sehingga stimulus (stimulus dorongan) dalam belajarpun hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, walaupun respons yang akan muncul mungkin dapat berwujud macam-macam. Penguatan tingkah laku juga masuk dalam teori ini, tetapi juga dikaitkan dengan kondisi biologis (Bell; Gredler, 1991).

4. Teori Belajar Menurut Edwin Guthrie

Asas belajar Guthrie yang utama adalah hukum kontiguiti, yaitu gabungan stimulus-stimulus yang disertai suatu gerakan, pada waktu timbul kembali cenderung akan diikuti oleh gerakan yang sama (Bell; Gredler, 1991). Guthrie juga menggunakan variabel hubungan stimulus dan respons untuk menjelaskan terjadinya proses belajar. Belajar terjadi karena gerakan terakhir yang dilakukan mengubah situasi stimulus sedangkan tidak ada respons lain yang dapat terjadi. Penguatan sekadar hanya melindungi hasil belajar yang baru agar tidak hilang dengan jalan mencegah perolehan respons yang baru. Hubungan antara stimulus dan respons bersifat sementara, oleh karena dalam kegiatan belajar [peserta didik](#) perlu sesering mungkin diberi stimulus agar hubungan stimulus dan respons bersifat lebih kuat dan menetap. Guthrie juga percaya bahwa hukuman (*punishment*) memegang peranan penting dalam proses belajar. Hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu mengubah tingkah laku seseorang.

Saran utama dari teori ini adalah guru harus dapat mengasosiasikan stimulus - respons secara tepat. Pemelajar harus dibimbing melakukan apa yang harus dipelajari. Dalam mengelola kelas guru tidak boleh memberikan tugas yang mungkin diabaikan oleh anak (Bell; Gredler, 1991).

5. Teori Belajar Menurut Skinner

Konsep-konsep yang dikemukakan Skinner tentang belajar lebih mengungguli konsep para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana, namun lebih [komprehensif](#). Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respons yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh sebelumnya. Menurutnya respons yang diterima seseorang tidak sesederhana itu, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antarstimulus itu akan mempengaruhi respons yang dihasilkan. Respons yang diberikan ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Konsekuensi-konsekuensi inilah yang nantinya mempengaruhi munculnya perilaku (Slavin, 2000). Oleh karena itu, dalam memahami tingkah laku seseorang secara benar harus memahami hubungan antara stimulus yang satu dengan lainnya, serta memahami konsep yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin timbul akibat respons tersebut. Skinner juga mengemukakan bahwa dengan menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan menambah rumitnya masalah, sebab setiap alat yang digunakan perlu penjelasan lagi, demikian seterusnya.

4.2 Analisis Teori Belajar Behavioristik

Pandangan teori behavioristik telah cukup lama dianut oleh para pendidik. Namun dari semua teori yang ada, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar behavioristik. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, Pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus-respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner.

Teori behavioristik banyak dikritik karena seringkali tidak mampu menjelaskan situasi belajar yang kompleks, sebab banyak variabel atau hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan dan/atau belajar yang dapat diubah menjadi sekadar hubungan stimulus dan respons. Teori ini tidak mampu menjelaskan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam hubungan stimulus dan respons.

Pandangan behavioristik juga kurang dapat menjelaskan adanya variasi tingkat emosi pebelajar, walaupun mereka memiliki pengalaman penguatan yang sama. Pandangan ini tidak dapat menjelaskan mengapa dua anak yang mempunyai kemampuan dan pengalaman penguatan yang relatif sama, ternyata perilakunya terhadap suatu pelajaran berbeda, juga dalam memilih tugas sangat berbeda tingkat kesulitannya. Pandangan behavioristik hanya mengakui adanya stimulus dan respons yang dapat diamati. Mereka tidak memperhatikan adanya pengaruh pikiran atau perasaan yang mempertemukan unsur-unsur yang diamati tersebut.

Teori behavioristik juga cenderung mengarahkan pebelajar untuk berfikir linier, konvergen, tidak kreatif, dan tidak produktif. Pandangan teori ini bahwa belajar merupakan proses pembentukan atau *shaping*, yaitu membawa pebelajar menuju atau mencapai target tertentu, sehingga menjadikan peserta didik tidak bebas berkreasi dan berimajinasi. Padahal banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar, proses belajar tidak sekadar pembentukan atau *shaping*.

Skinner dan tokoh-tokoh lain pendukung teori behavioristik memang tidak menganjurkan digunakannya hukuman dalam kegiatan pembelajaran. Namun, apa yang mereka sebut dengan penguat negatif (*negative reinforcement*) cenderung membatasi pebelajar untuk berpikir dan berimajinasi.

Menurut Guthrie, hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. Namun, ada beberapa alasan mengapa Skinner tidak sependapat dengan Guthrie, yaitu:

- 1) Pengaruh hukuman terhadap perubahan tingkah laku sangat bersifat sementara;
- 2) Dampak psikologis yang buruk mungkin akan terkondisi (menjadi bagian dari jiwa si terhukum) bila hukuman berlangsung lama;
- 3) Hukuman yang mendorong si terhukum untuk mencari cara lain (meskipun salah dan buruk) agar ia terbebas dari hukuman. Dengan kata lain, hukuman dapat mendorong si terhukum melakukan hal-hal lain yang kadangkala lebih buruk daripada kesalahan yang diperbuatnya.

Skinner lebih percaya kepada apa yang disebut sebagai penguat negatif. Penguat negatif tidak sama dengan hukuman. Ketidaksamaannya terletak pada bila hukuman harus diberikan (sebagai stimulus) agar respons yang muncul berbeda dengan respons yang sudah ada, sedangkan penguat negatif (sebagai stimulus) harus dikurangi agar respons yang sama menjadi semakin kuat. Misalnya, seorang pebelajar perlu dihukum karena melakukan kesalahan. Jika pebelajar tersebut masih saja melakukan kesalahan, maka hukuman harus ditambahkan. Akan tetapi, jika sesuatu tidak mengenakan pebelajar (sehingga ia melakukan kesalahan) dikurangi (bukan malah ditambah) dan pengurangan ini mendorong pebelajar untuk memperbaiki kesalahannya, maka inilah yang disebut penguatan negatif. Lawan dari penguatan negatif adalah penguatan positif (*positive reinforcement*). Keduanya bertujuan untuk memperkuat respons. Namun bedanya adalah penguat positif menambah, sedangkan penguat negatif adalah mengurangi agar memperkuat respons.

4.3 Perkembangan Teori Belajar Behavioristik

Teori Belajar *Classical Conditioning* dari Pavlov, *Connectionism* dari Thorndike, dan *Behaviorism* dari Watson merupakan teori-teori dasar dari aliran perilaku yang menjadi tonggak sejarah aliran perilaku dalam teori belajar. Teori-teori ini kemudian dikembangkan dan atau dimodifikasi oleh berbagai ahli menjadi beragam teori-teori baru dalam aliran perilaku, yang kemudian disebut aliran perilaku baru (*neo-behaviorism*). Tercatat ahli-ahli yang tergabung dalam aliran perilaku baru antara lain, Clark Hull dengan teori Sistem Perilaku, Edwin Guthrie dengan teori

“*Contiguity*”, dan B.F. Skinner dengan teori “*Operant Conditioning*”. Ada lagi ahli lainnya, seperti William Estes dengan teori “*Stimulus Sampling*” atau Ebbinghaus dengan teori “*Human Associative Learning*”, dan lain-lain. Namun, dari sekian banyak teori, yang tergabung dalam aliran perilaku baru adalah teori dari Hull, Guthrie, dan Skinner.

Pada dasarnya, sebagaimana teori-teori belajar dalam aliran perilaku, teori-teori dari Hull, Guthrie, dan Skinner memiliki premis dasar yang sama dengan teori-teori pendahulunya, yaitu sama-sama berlandaskan pada interaksi antara stimulus dan respons. Namun demikian, teori-teori Hull, Guthrie, dan Skinner berbeda dengan teori-teori pendahulunya dalam hal identifikasi terhadap faktor-faktor khusus yang dianggap berpengaruh terhadap belajar. Teori-teori Hull, Guthrie, dan Skinner relatif banyak mempengaruhi proses pembelajaran dalam dunia pendidikan sekarang ini karena kemutakhirannya.

A. Teori Systematic Behavior - Clark Hull

Clark L. Hull (1884-1952) sangat mengagumi Teori Refleks Terkondisi dari Pavlov. Berangkat dari teori Pavlov, Hull kemudian menerbitkan makalah-makalah teoretis yang memodifikasi teori Pavlov. Teori Hull dikenal sangat “behavioristic” dan mekanistik. Konsep utama dari teori Hull adalah kebiasaan, yang disimpulkan dari berbagai penelitian tentang kebiasaan dan respons terkondisi yang dilakukan Hull melalui percobaan terhadap binatang. Perilaku yang kompleks, menurut Hull, diasumsikan berasal dari hasil belajar terhadap bentuk-bentuk perilaku yang sederhana. Dalam upaya memantapkan teorinya, Hull juga menggunakan dalil sebab akibat dari Thorndike lalu menggabungkannya dengan hasil temuannya.

Pada dasarnya dalam teorinya, Hull menyatakan bahwa interaksi antara stimulus dan respons tersebut sebagai variabel “*intervening*” (yang berpengaruh). Posisi “*intervening variable*” dalam mempengaruhi terjadinya respons, digambarkan Hull sebagai berikut.

Hull memberi contoh rasa haus sebagai salah satu “*intervening variable*”. Menurut Hull, situasinya adalah binatang diberi makanan yang asin, atau tidak diberi

minum untuk sekian lama. Situasi ini merupakan “*input variable*”. Rasa haus timbul akibat dari situasi tersebut. Kemudian, untuk mengatasi rasa haus, binatang akan melakukan bermacam-macam aksi, seperti mengais, mencari-cari air, dan lain-lain, bahkan binatang akan melakukan hal-hal lain apa saja untuk memperoleh air (sebagai imbalan atas air yang diperolehnya).

Hull percaya bahwa dalam asosiasi antara stimulus dan respons, ada faktor kebiasaan sebagai “*intervening variable*”. Intensitas kebiasaan tersebut menentukan intensitas asosiasi yang terjadi. Proses belajar menurut Hull merupakan upaya menumbuhkan kebiasaan melalui serangkaian percobaan. Untuk dapat memperoleh kebiasaan diperlukan adanya penguatan dalam proses percobaan. Namun, Hull juga menyatakan bahwa penguatan bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pengembangan kebiasaan, karena pengembangan kebiasaan lebih utama dipengaruhi oleh banyaknya percobaan yang dilakukan. Di samping itu, proses belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain (*non-learning factors*) yang berinteraksi langsung terhadap reaksi potensial yang timbul.

Pada akhirnya, Hull mengembangkan teorinya menjadi suatu teori yang sangat kuantitatif. Hull mencoba mengukur intensitas respons dalam bentuk nilai kuantitatif, dan mencoba menentukan nilai numerik yang tepat untuk membuat persamaan tentang hubungan antara “*intervening variable*” dan variable bebas maupun variable terikat. Upaya kuantifikasi ini dilakukan Hull dalam rangka memprediksi secara kuantitatif hasil-hasil dari percobaan-percobaan terhadap perilaku. Dengan kata lain, respons dan atau kebiasaan dapat diprediksi secara kuantitatif dan tepat melalui rumus-rumus tentang interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Walaupun banyak kritik terhadap teori *Systematic Behavior* dari Hull, namun tak dapat disangkal bahwa teori Hull merupakan karya dan pencapaian terbesar pada masanya. Teori Hull sangat lengkap, menyeluruh dan detail sehingga dapat mudah terlihat kelebihan dan kekurangannya. Teori Hull juga mempunyai banyak pengikut yang antara lain adalah murid-muridnya, yang telah mengembangkan teori Hull

sedemikian rupa sehingga menjadi karya yang paling berpengaruh dalam dunia psikologi belajar sejak tahun 1990-an.

B. Teori Contiguity – Edwin R. Guthrie

Teori Contiguity dari Edwin R. Guthrie (1886-1959) dikenal juga dengan nama teori *Contiguous Conditioning*. Teori ini berangkat dari dua teori dasar dalam aliran perilaku, yaitu teori Thorndike dan teori Pavlov, namun juga sangat dipengaruhi oleh teori Watson.

Menurut Thorndike ada dua jenis proses belajar, yaitu: 1) proses pemilihan respons (*respons selection*) dan mengaitkannya dengan stimulus, sesuai dengan dalil sebab akibat, dan 2) perampatan stimulus (*associative shifting*), respons terhadap stimulus yang satu akan dimunculkan terhadap stimulus yang lain yang dipasangkan bersama. Bagi Thorndike prinsip utama adalah proses pemilihan respons dan pengaitan dengan stimulus yang terjadi dalam proses coba-coba, sedangkan proses perampatan stimulus merupakan prinsip tambahan saja. Namun, bagi Guthrie, proses perampatan stimulus justru menjadi titik focus utama dalam teorinya. Guthrie relatif tidak menerima dalil sebab akibat sebagaimana pandangan Thorndike. Hal-hal tersebut menjadi perbedaan utama antara teori Thorndike dan teori Guthrie.

Watson menggunakan percobaan-percobaan Pavlov sebagai paradigma dalam proses belajar, dan mengadopsi refleks terkondisi sebagai bagian dari pembiasaan. Di sisi lain, Guthrie memulai asumsinya dengan prinsip pengkondisian (*conditioning*) atau perampatan stimulus (*associative learning*), namun semata-mata bukan hanya dilandaskan pada prinsip percobaan pengkondisian dari Pavlov. Terkait dengan hal tersebut, Guthrie mengemukakan dua dalil.

Dalil Guthrie yang pertama tentang proses belajar adalah kombinasi stimulus yang diikuti dengan suatu gerakan, pada saat pengulangan berikutnya cenderung diikuti lagi oleh gerakan tersebut. Dalil yang kedua menyatakan bahwa pola stimulus mempunyai korelasi dan atau keterkaitan yang tinggi dengan respons yang ditimbulkan pertama kali. Dalil-dalil tersebut menjadi landasan bagi prinsip kemutakhiran (*recency principle*), yang menyatakan bahwa jika belajar terjadi dalam

suatu proses coba-coba maka proses yang terakhir terjadi yang akan muncul (terulang) lagi seandainya kombinasi stimulus yang sama dihadirkan kembali.

Berdasarkan teori Contiguity dari Guthrie, setiap individu mempunyai kapasitas belajar yang berbeda. Dari hasil penelitiannya terhadap sejumlah binatang, Guthrie menyatakan bahwa tidak semua binatang mempunyai tingkat sensitivitas yang sama terhadap satu stimulus, dan tidak semua binatang memiliki indra yang sama untuk menerima informasi. Di samping itu, menurut Guthrie, latihan akan mengakomodasikan ataupun menghilangkan respons-respons tertentu sehingga atas kombinasi stimulus yang muncul dapat dihasilkan suatu respons yang menyeluruh sebagaimana yang diharapkan, yang dapat disebut sebagai suatu kinerja yang berhasil. Guthrie percaya bahwa keterampilan mewakili sejumlah kebiasaan. Oleh karena itu, belajar dapat dicapai sebagai akumulasi dari pengulangan-pengulangan. Guthrie juga menyatakan bahwa motivasi mempengaruhi belajar tidak langsung, yang terlihat melalui penyebab atau alasan individu melakukan sesuatu (merespons). Reward atau penghargaan/pujian menurut Guthrie merupakan prinsip yang sekunder. Penghargaan dapat berhasil dengan baik jika binatang memang tidak dihadapkan pada situasi lain selain yang akan menghasilkan respons yang benar. Penghargaan juga tidak memberi penguatan terhadap respons yang benar, tetapi diakui bahwa penghargaan menghindari terjadinya pengurangan respons yang benar. Sama dengan penguatan, hukuman juga berpengaruh terhadap belajar, dan sangat ditentukan oleh alasan individu melakukan sesuatu. Secara umum, Guthrie percaya bahwa alat prediksi yang paling baik terhadap belajar adalah respons yang muncul terhadap stimulus dalam suatu proses yang terakhir terjadi. Oleh karena itu, proses belajar dapat dijelaskan melalui reaksi terkondisi yang akan muncul berdasarkan pengalaman masa lalu, dan sesuai dengan prinsip asosiasi.

Perampatan belajar dapat terjadi dalam situasi yang baru karena adanya kesamaan elemen atau komponen antara situasi/stimulus yang baru. Penekanan Guthrie terhadap konsep yang dikenal dengan nama "*Movement-produced stimuli*" atau stimulus yang menghasilkan gerakan terkondisi merupakan modifikasi dari teori Thorndike. Namun demikian, menurut Guthrie, hasil belajar yang diperoleh dipercaya

bersifat permanen, sampai terjadi proses belajar yang baru. Oleh karena itu, lupa dapat terjadi karena respons yang muncul dalam proses belajar yang baru menggantikan hasil belajar yang sebelumnya. Proses lupa ini terjadi secara bertahap, sama seperti hasil belajar juga diperoleh secara bertahap melalui serangkaian proses belajar yang belajar.

Satu hal yang menjadi kritik terhadap teori Guthrie adalah bahwa Guthrie mencoba memberikan jawaban yang relatif bersifat pasti terhadap segala permasalahan dalam belajar, tanpa ada perubahan selama hampir lima puluh tahun. Dengan kata lain, teori Guthrie lebih merupakan teori klasik yang tidak berkembang. Walaupun demikian, harus diakui bahwa teori Guthrie memiliki kemampuan untuk menjelaskan beragam fenomena belajar secara luas.

C. Teori *Operant Conditioning* - Skinner

Walaupun menganut aliran perilaku, B.F. Skinner sama sekali tidak setuju dengan teori refleks terkondisi dalam hubungan antara stimulus - respons dari Pavlov. Menurut Skinner, penjelasan Pavlov atas hubungan antara stimulus dan respons yang menghasilkan perubahan tingkah laku merupakan penjelasan yang tidak lengkap. Skinner menyatakan bahwa teori Pavlov hanya berlaku bagi interaksi antara stimulus dan respons yang sederhana saja. Padahal manusia dalam menjalankan fungsinya memerlukan perilaku yang kompleks yang mempersyaratkan terjadinya interaksi stimulus dan respons yang kompleks pula. Dengan demikian, interaksi stimulus-respons dalam diri seorang individu tidaklah sesederhana itu. Pada dasarnya setiap stimulus yang dimunculkan akan berinteraksi satu dengan yang lainnya, dan ini yang akhirnya mempengaruhi respons yang dihasilkan. Respons yang dihasilkan tersebut juga memiliki berbagai konsekuensi (akibat) yang akhirnya akan mempengaruhi lagi perilaku individu. Oleh sebab itu, menurut Skinner, kunci untuk memahami perilaku individu terletak pada pemahaman kita terhadap hubungan antara stimulus satu dengan stimulus yang lainnya, respons yang dimunculkan, dan juga berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh respons tersebut.

Sebagai penganut aliran perilaku, Skinner setuju dengan pendapat Watson yang mengatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku. Ada enam asumsi dasar dari teori *Operant Conditioning*, yaitu:

- 1) Hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati.
- 2) Perubahan perilaku sebagai hasil belajar secara fungsional berhubungan dengan perubahan situasi dalam lingkungan atau suatu kondisi.
- 3) Hubungan antara perilaku dan lingkungan dapat ditentukan hanya jika elemen-elemen perilaku dan kondisi percobaan diukur secara fisik dan diamati perubahannya dalam situasi yang terkontrol ketat.
- 4) Data yang dihasilkan oleh percobaan-percobaan terhadap perilaku merupakan satu-satunya data yang dapat digunakan untuk mengkaji alasan munculnya suatu perilaku.
- 5) Sumber data yang paling tepat adalah perilaku dari masing-masing individu.
- 6) Dinamika interaksi antara individu dan lingkungannya bersifat relatif sama untuk semua jenis makhluk hidup.

Pada awalnya, asumsi-asumsi tersebut digunakan sebagai landasan dari penelitian-penelitian yang dilakukan Skinner dalam bentuk serangkaian percobaan menggunakan tikus dan merpati. Namun, pada akhirnya keenam asumsi dasar tersebut menjadi kesimpulan yang diambil oleh Skinner atas hasil percobaan yang dilakukannya. Bahkan, Skinner menyatakan bahwa penelitian yang dilakukannya dalam situasi laboratorium, ternyata dapat diaplikasikan kepada situasi perilaku manusia secara umum.

Komponen proses belajar menurut Skinner terdiri atas stimulus yang diskriminatif (*discriminative stimulus*) dan penguatan (positif dan negative, serta hukuman) untuk menghasilkan respons (perubahan tingkah laku). Stimulus yang diskriminatif menurut Skinner merupakan stimulus yang selalu hadir untuk pemunculan suatu respons. Kunci berwarna merah merupakan stimulus yang diskriminatif dalam percobaan Skinner terhadap burung merpati. Jika merpati mematok kunci merah maka merpati akan memperoleh makanan. Setelah beberapa

kali pengulangan, jika kunci diganti warna maka merpati tidak akan mematok. Makanan dalam hal ini berfungsi sebagai faktor penguatan. Kemungkinan pemunculan respons dapat dimaksimalkan dengan kehadiran stimulus yang diskriminatif. Jika ada stimulus lain yang memiliki persamaan dengan stimulus diskriminatif maka respons dapat dimunculkan kembali. Misalnya, merpati akan mematok tongkat bercahaya merah, dan lain-lain. Hal ini yang sering disebut sebagai perampatan stimulus (*stimulus generalization*).

Jika dalam teori Thorndike dikenal konsep *reward* maka dalam teori Skinner digunakan istilah penguatan (*reinforcement*) yang berarti segala konsekuensi yang mengikuti pemunculan suatu perilaku. Konsekuensi ini memperkuat kemungkinan munculnya perilaku yang diharapkan. Misalnya, jika merpati memperoleh makanan sebagai akibat mematok kunci, maka merpati akan berusaha untuk selalu mematok kunci (frekuensi mematok kunci akan meningkat). Untuk dapat menjadi efektif, penguatan, menurut Skinner harus diberikan langsung setelah pemunculan respons yang diharapkan.

Setiap penguatan yang memperkuat pemunculan respons yang benar disebut penguatan yang positif, menurut Skinner. Namun demikian, ada jenis-jenis penguatan yang melalui penghilangannya, justru memperkuat pemunculan respons yang benar. Misalnya, penguatan yang menggunakan kejut listrik, panas atau dingin yang tinggi, dan juga tes mendadak di kelas. Tes mendadak di kelas diberikan kepada siswa untuk meningkatkan proses belajar siswa. Jika tes mendadak tidak diberikan lagi, dan pemahaman siswa terhadap pelajaran terus meningkat maka tes mendadak tersebut berfungsi sebagai penguatan negatif.

Penggunaan penguatan negatif sering menghasilkan dampak pengiring berupa emosi yang dikenal dengan nama *anxiety* (kecemasan) dan atau takut. Kecemasan dan atau takut dapat diwujudkan secara operasional dengan hilangnya perhatian dan minat terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, atau secara fisik pergi atau lari dari situasi yang dihadapi. Misalnya, anak yang selalu dimarahi karena tidak merapikan mainannya menjadi cemas dan takut pada saat orang tuanya pulang kerja.

Penguatan positif merupakan stimulus yang merangsang pemunculan respons yang benar, sedangkan penguatan negatif memperkuat pemunculan respons yang benar melalui penghilangannya. Di samping penguatan, ada hukuman, yang menurut Skinner melibatkan proses pengurangan/penghilangan penguatan positif, dan atau penambahan penguatan negatif. Skinner menekankan bahwa hukuman dapat menghasilkan tiga dampak yang tidak dapat diharapkan, yaitu hukuman hanya bersifat sementara dalam menghilangkan respons yang tidak diinginkan, hukuman dapat mengakibatkan timbulnya perasaan yang tidak menyenangkan, seperti malu, rasa bersalah, dan yang terakhir, hukuman dapat meningkatkan pemunculan perilaku yang dianggap mengurangi hadirnya stimulus yang tidak menyenangkan (misalnya, anak kecil berpura-pura sakit karena tidak mau mengikuti tes mendadak). Secara umum, hukuman tidak menghasilkan perilaku positif. Oleh sebab itu, Skinner lebih menganjurkan penggunaan penguatan daripada hukuman jika ingin memperoleh respons yang benar.

Teori Skinner tidak hanya mencakup penjelasan terhadap proses belajar sederhana, namun juga proses belajar kompleks, yang dikenal dengan nama “*shaping*” (pembentukan). Proses “*shaping*” yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan penguasaan terhadap perilaku yang kompleks melalui perancangan (manipulasi) stimulus yang diskriminatif dan penguatan. Menurut Skinner, proses “*shaping*” dapat menghasilkan perilaku yang kompleks yang tidak memiliki kemungkinan untuk diperoleh secara alamiah atau dengan sendirinya. “*Shaping*” yang berkelanjutan yang dilakukan untuk memperoleh perilaku kompleks, disebut sebagai “program” oleh Skinner.

Kesimpulan yang diperoleh Skinner setelah melakukan serangkaian percobaannya ialah bahwa: 1) setiap langkah dalam proses belajar perlu dibuat pendek-pendek, berdasarkan tingkah laku yang pernah dipelajari sebelumnya, 2) untuk setiap langkah yang pendek tersebut disediakan penguatan yang dikontrol dengan hati-hati, 3) penguatan harus diberikan sesegera mungkin setelah respons yang benar dimunculkan, 4) stimulus diskriminatif perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat diperoleh perampatan stimulus dan peningkatan keberhasilan belajar.

Skinner kemudian melanjutkan upayanya dalam mengkaji perilaku manusia dalam serangkaian penelitian tentang *teaching machine* dan *programmed instruction* (pembelajaran terprogram). Menggunakan konsep pembelajaran terprogram, Skinner juga meneliti proses pembelajaran bagi anak-anak dengan keterbelakangan mental dan proses pembelajaran bahasa. Dalam konsep pembelajaran terprogram implisit adalah konsep terkontrol yang oleh Skinner diupayakan agar berada di tangan anak yang belajar. Oleh karena itu, bagi Skinner konsep *self-attribution* dan *self-awareness* (pengenalan diri sendiri-untuk kemudian dapat melakukan control atas program pembelajaran) menjadi sangat penting.

Dasar teori Skinner dan perkembangan teorinya selanjutnya menjadikan Skinner seorang penganut aliran perilaku yang mempunyai nama dan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan teori belajar dalam aliran perilaku. Teori *Operant Conditioning* dari Skinner percaya bahwa setiap individu harus diidentifikasi karakteristik maupun perilaku awalnya untuk suatu proses *shaping*. Skinner menyatakan, bahwa perilaku dapat dibentuk (dan juga dihilangkan) sehingga (hampir) semua orang yang memperoleh latihan yang layak akan dapat memiliki perilaku tertentu yang memperoleh latihan yang layak akan dapat memiliki perilaku tertentu yang diinginkan. Di samping itu, teori Skinner percaya bahwa pengkondisian suatu respons sangat tergantung kepada penguatan yang dilakukan berulang-ulang secara berkesinambungan. Dengan demikian, latihan, termasuk komponen penguatan di dalamnya, menjadi sangat penting dalam proses pengkondisian. Dalam hal motivasi, Skinner sangat percaya akan peran penguatan yang memantapkan pemunculan suatu respons yang diharapkan dan juga peran hukuman yang secara umum dapat menghilangkan pemunculan respons yang tidak diharapkan. Skinner juga mengemukakan bahwa manusia dapat diajar untuk “berpikir” atau “menjadi kreatif” melalui metode pemecahan masalah yang melibatkan proses identifikasi masalah secara tepat (*labeling*), dan proses mengaktifkan strategi (*rule and or sequence*) untuk memanipulasi variable dalam masalah tersebut sehingga diperoleh pemecahan masalahnya. Terakhir, teori *Operant Conditioning* dari Skinner juga sangat percaya akan proses perampatan hasil belajar. Dengan menggunakan istilah

induksi, Skinner menjelaskan bahwa perampatan terjadi berlandaskan pada proses induksi terhadap stimulus yang derajat kompleksitasnya dan karakteristiknya mempunyai kesamaan dengan stimulus diskriminatif yang sudah dipelajari.

Rangkuman

Menurut aliran Behavioristik, [belajar](#) merupakan akibat adanya [interaksi](#) antara [stimulus](#) dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran Behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respons akan semakin kuat. Begitu pula bila respons dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respons juga semakin kuat. Beberapa prinsip dalam teori belajar [Behavioristik](#), meliputi: (1) *Reinforcement and Punishment*; (2) *Primary and Secondary Reinforcement*; (3) *Schedules of Reinforcement*; (4) *Contingency Management*; (5) *Stimulus Control in Operant Learning*; (6) *The Elimination of Responses*. Tokoh-tokoh aliran behavioristik di antaranya adalah [Thorndike](#), [Watson](#), [Clark Hull](#), [Edwin Guthrie](#), dan [Skinner](#).

Ada tiga hukum/dalil belajar yang utama menurut Thorndike, yakni (1) hukum efek atau dalil sebab-akibat (*law of effect*); (2) hukum latihan (*law of exercise*), dan (3) hukum kesiapan (*law of readiness*). Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, namun stimulus dan respons yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Hull mengatakan kebutuhan biologis (*drive*) dan pemuasan kebutuhan biologis (*drive reduction*) adalah penting dan menempati posisi sentral dalam seluruh kegiatan manusia, sehingga

stimulus (stimulus dorongan) dalam belajarpun hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, walaupun respons yang akan muncul mungkin dapat berwujud macam-macam. Asas belajar Guthrie yang utama adalah hukum kontiguiti, yaitu gabungan stimulus-stimulus yang disertai suatu gerakan, pada waktu timbul kembali cenderung akan diikuti oleh gerakan yang sama. Guthrie percaya bahwa hukuman (*punishment*) memegang peranan penting dalam proses belajar. Hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu mengubah tingkah laku seseorang. Skinner setuju dengan pendapat Watson yang mengatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku.

Soal-soal

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Dalam proses pembelajaran, seorang guru berupaya meunculkan beragam stimulus, seperti peta, bola dunia, dan gambar-gambar sejenisnya untuk menghasilkan respons yang diharapkan. Proses ini disebut sebagai proses
 - A. pengkondisian
 - B. perampatan stimulus
 - C. diskriminasi stimulus
 - D. penguatan stimulus
2. Berdasarkan *recency principle* dari Guthrie, alat prediksi yang paling baik terhadap hasil belajar adalah respons yang muncul terhadap stimulus dalam proses yang
 - A. paling awal terjadi
 - B. terus-menerus terjadi
 - C. paling akhir terjadi
 - D. terjadi secara putus-putus
3. Salah satu asumsi dasar dari teori *Operant Conditioning* adalah
 - A. terdapat hubungan interaksi yang kompleks antara stimulus dan respons
 - B. hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati
 - C. konsekuensi dari respons yang muncul merupakan hasil belajar
 - D. setiap stimulus saling berinteraksi dengan stimulus lainnya
4. Menurut Skinner, *shaping* merupakan proses pembentukan perilaku
 - A. sebagai hasil belajar
 - B. secara bertahap
 - C. secara alamiah
 - D. untuk belajar kompleks

5. Derajat kompleksitas dan kesamaan karakteristik antarstimulus merupakan prasyarat bagi
- A. diskriminasi stimulus
 - B. penguatan negatif
 - C. perampatan stimulus
 - D. *shaping*

II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Apa perbedaan teori belajar menurut Skinner dan Pavlov, Jelaskan pendapat Anda!
2. Sebutkan dan jelaskan tiga hukum/dalil belajar yang utama menurut Thorndike, berikan contohnya!

BAB V

TEORI BELAJAR KOGNITIVISME

Dasar pemikiran teori belajar kognitivisme adalah rasional. Teori ini memiliki asumsi filosofis, yaitu *the way in which we learn* (Sukardjo, 2010). Pengetahuan seseorang diperoleh berdasarkan pemikiran. Inilah yang disebut dengan filosofi Rasionalism. Menurut teori ini, peserta didik belajar disebabkan oleh kemampuan peserta didik dalam menafsirkan peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan. Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Teori ini menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, teori kognitivisme lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Menurut teori ini bahwa belajar melibatkan proses berpikir yang kompleks.

5.1 Prinsip Dasar dan Tujuan Teori Belajar Kognitif

A. Prinsip Dasar

Prinsip dasar yang mendasari teori belajar kognitif adalah teori psikologi. Prinsip teori psikologi adalah bahwa setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Berdasarkan pengertian itulah, maka teori belajar kognitif ini dikatakan memiliki hubungan yang sangat erat dan berasal dari teori psikologi. Aspek kognitifnya mempersoalkan masalah bagaimana orang memperoleh pemahaman mengenai diri sendiri dan lingkungannya, serta bagaimana mereka berbuat dalam berhubungan dengan lingkungan mereka dengan menggunakan kesadarannya. Sementara itu, aspek psikologisnya menekankan pada hubungan antara orang dan lingkungan psikologisnya secara bersamaan dan saling berhubungan secara timbal balik.

Dalam hal belajar, aspek psikologis ini memandang bahwa proses belajar pada seseorang terjadi secara tidak nampak dari luar dan sifatnya kompleks, karena tingkah laku seseorang tidak dipengaruhi oleh faktor luar, tetapi dipengaruhi oleh cara-cara bagaimana terjadinya proses informasi di dalam diri seseorang (dalam jiwanya). Oleh

karena itu, psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal atau proses-proses mental manusia daripada proses eksternalnya.

B. Tujuan

Tujuan teori belajar kognitif adalah untuk membentuk hubungan yang teruji, yang teramalkan dari tingkah laku orang-orang pada ruang kehidupan mereka secara spesifik sesuai dengan situasi psikologisnya. Dalam teori kognitif, belajar diartikan sebagai proses interaksional, seseorang memperoleh insight baru atau stuktur kognitif dan mengubah hal-hal yang lama. Teori kognitif menjelaskan bagaimana seseorang mencapai pemahaman atas diri dan lingkungannya lalu menafsirkan bahwa diri dan lingkungan psikologisnya merupakan faktor-faktor yang saling tergantung satu dan lainnya.

C. Perbedaan Teori Kognitif dengan Teori Conditioning Stimulus-Respons

Teori belajar kognitif menentang adanya aliran behaviorisme, karena pandangan behavioristik bersifat molekuler yang memandang tingkah laku sebagai hasil dari ikatan stimulus-respons saja, sehingga tidak dapat menggambarkan proses mental yang terjadi. Misalnya tentang bagaimana terjadinya proses belajar dalam diri seseorang. Sementara itu, teori kognitif menekankan pada apa yang terjadi dalam diri individu itu sendiri yang menganalisis stimulus sampai dengan munculnya respons.

Berdasarkan pandangan di atas, maka prinsip-prinsip dasar teori belajar kognitif dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan peristiwa mental
- 2) Guru (pendidik) harus memperhatikan perilaku si belajar yang tampak, seperti penyelesaian tugas rumah, hasil tes, di samping itu juga harus memperhatikan faktor sosial dan lingkungan psikologisnya.
- 3) Kemampuan berpikir orang tidak sama antara satu dan yang lain, dan tidak tetap dari waktu ke waktu.

Ada empat teori kognitif yang paling berpengaruh di dunia pendidikan dewasa ini, yaitu:

- 1) Teori belajar Bruner dengan model belajar penemuan.
- 2) Teori belajar Ausubel dengan model belajar bermakna.
- 3) Teori belajar Robert Gagne dengan model pemrosesan informasi.
- 4) Teori belajar Jean Piaget dengan model perkembangan intelektual.

Di bawah ini keempat teori belajar tersebut dipaparkan satu per satu secara lebih rinci.

5.2 Teori Belajar Bruner

A. Prinsip-prinsip Belajar Bruner

Jerome S. Bruner adalah seorang ahli psikologi kognitif yang memberi dorongan agar pendidikan memberi perhatian pada pentingnya pengembangan kognitif. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada 3 (tiga) proses kognitif dalam belajar, yaitu:

- 1) Proses pemerolehan informasi baru.
- 2) Proses mentransformasikan informasi yang diterima.
- 3) Menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan.

Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan atau mendengarkan/melihat audiovisual dan lain-lain. Proses transformasi pengetahuan merupakan suatu proses bagaimana kita memperlakukan pengetahuan yang sudah diterima agar sesuai dengan kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah menguji relevansi dan kepadatan pengetahuan atau informasi yang telah diterima tersebut.

Faktor-faktor penting dalam belajar menurut Bruner, yaitu:

- 1) Pentingnya memahami struktur mata pelajaran.
- 2) Pendidikan belajar aktif.
- 3) Pentingnya nilai berpikir induktif.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran menurut Bruner, yaitu:

1) Pentingnya struktur bidang studi

Struktur mata pelajaran berisi ide-ide, konsep-konsep dasar, hubungan antara konsep atau contoh-contoh dari konsep yang dianggap penting.

2) Kesiapan untuk belajar

Kesiapan belajar ini dipengaruhi oleh kematangan psikologi dan pengalaman anak. Untuk mengetahui apakah si pebelajar telah memiliki kesiapan dalam belajar, maka perlu diberi tes mengenai materi awal berdasarkan topik yang diajarkan.

3) Intuisi

Intuisi adalah teknik-teknik intelektual analitis untuk mengetahui apakah formulasi-formulasi itu merupakan kesimpulan yang sah (benar) atau tidak.

4) Motivasi

Motivasi adalah kondisi khusus yang dapat mempengaruhi individu untuk belajar, khususnya selama masa sekolah yang dapat membantu mendorong kemauan belajar siswa.

B. Belajar Penemuan

Belajar penemuan (*discovery learning*) merupakan salah satu model pembelajaran/belajar kognitif yang dikembangkan oleh Bruner. Menurut Bruner, belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan yang merupakan proses belajar. Guru harus menciptakan situasi belajar yang problematis, menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, mencari jawaban sendiri dan melakukan eksperimen. Bentuk lain dari belajar penemuan adalah guru menyajikan contoh-contoh dan si pebelajar bekerja dengan contoh tersebut sampai dapat menemukan sendiri dan melakukan eksperimen. Salah satu model belajar penemuan yang diterapkan di Indonesia adalah konsep yang kita kenal dengan Cara Belajar Siswa Aktif atau CBSA.

C. Manfaat Belajar Penemuan

- 1) Belajar penemuan dapat digunakan untuk menguji apakah belajar sudah bermakna.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh si pebelajar akan bertahan lama dan mudah diingat.
- 3) Diperlukan dalam pemecahan masalah.
- 4) Penggunaan belajar penemuan mempunyai pengaruh dalam menciptakan motivasi belajar.
- 5) Meningkatkan penalaran si pebelajar dan kemampuan untuk berpikir secara bebas.

D. Tahap-tahap Penerapan Belajar Penemuan

- 1) *Stimulus*, kegiatan belajar dimulai dengan memberikan pertanyaan yang merangsang berpikir si belajar, menganjurkan dan mendorongnya untuk membaca buku.
- 2) *Problem Statement*, memberikan kesempatan kepada si belajar untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian merumuskan hipotesis.
- 3) *Data Collection*, memberikan kesempatan kepada si belajar untuk mengumpulkan data/informasi yang digunakan untuk membuktikan benar/tidaknya hipotesis.
- 4) *Data Processing*, yakni mengolah data yang telah diperoleh siswa melalui kegiatan wawancara, observasi dan lain-lain.
- 5) *Verifikasi*, mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidak hipotesis yang ditetapkan dan dihubungkan dengan hasil dan processing.
- 6) *Generalisasi*, mengadakan penarikan kesimpulan untuk dijadikan prinsip umum.

5.3 Teori Belajar Bermakna oleh Ausubel

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. *Belajar bermakna* adalah belajar yang disertai dengan pengertian. Belajar bermakna akan terjadi apabila informasi yang baru diterima siswa belajar mempunyai kaitan erat dengan konsep yang sudah ada/diterima oleh siswa sebelumnya dan tersimpan dalam struktur kognitif. Namun, informasi baru ini dapat saja diterima atau dipelajari siswa tanpa menghubungkannya dengan konsep atau pengetahuan yang sudah ada. Cara belajar seperti ini disebut *belajar menghafal*.

A. Klasifikasi Belajar Ausubel dan Cara Pembelajaran

Berdasarkan pandangan Ausubel ini, makna belajar dapat diklasifikasikan ke dalam 2 (dua) dimensi. *Dimensi pertama* berhubungan dengan cara informasi atau materi disajikan siswa, sedangkan *dimensi kedua* berhubungan dengan bagaimana siswa dapat mengkaitkan informasi yang diterima dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki. Dalam hal ini, siswa menghubungkan atau mengkaitkan informasi yang diterima dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Ini disebut sebagai belajar bermakna. Siswa juga dapat mencoba-coba menghafal informasi baru tanpa menghubungkannya dengan konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya. Menurutnya belajar penerimaan tidak sama dengan belajar hafalan. Namun, belajar penerimaan dapat dibuat bermakna yaitu dengan cara menjelaskan hubungan antara konsep-konsep.

B. Struktur Kognitif

Struktur kognitif didefinisikan sebagai struktur organisasional yang ada dalam ingatan seseorang, yang mengintegrasikan unsure-unsur pengetahuan yang terpisah ke dalam suatu unit konseptual. Struktur kognitif berisi konsep-konsep yang telah tersusun secara hierarki dan tetap berada dalam kesadaran siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan guru untuk menerapkan belajar bermakna Ausubel adalah sebagai berikut:

1) Pengaturan Awal (*Advance Organizer*)

Pengaturan awal ini berisi konsep-konsep atau ide-ide yang diberikan kepada si belajar yang sesungguhnya diberikan. Ada 3 hal yang dapat dicapai dengan menggunakan pengaturan awal ini, yaitu:

- a) Pengaturan awal memberikan kerangka konseptual untuk belajar yang akan terjadi berikutnya.
- b) Dapat menjadi penghubung antara informasi yang sudah dimiliki siswa saat ini dengan informasi baru yang akan diterima/dipelajari.
- c) Berfungsi sebagai jembatan penghubung antara struktur kognitif yang lama dengan struktur kognitif yang baru.

Pengaturan awal berfungsi untuk meningkatkan kemampuan si belajar untuk mengorganisasikan materi, kemudian belajar dan mengingat materi Advance Organizer berisi materi lama yang sudah dikenal baik oleh si belajar namun masih mempunyai hubungan dengan materi yang baru.

2) *Progressive Differensial*

Menurut Ausubel, pengembangan konsep berlangsung paling baik bila dimulai dengan cara menjelaskan terlebih dahulu hal-hal yang umum terus sampai pada hal-hal khusus, kemudian dijelaskan disertai dengan pemberian contoh-contoh.

3) Rekonsiliasi Integratif (*Integrative Reconsiliation*)

Dalam hal ini guru menjelaskan dan menunjukkan secara jelas perbedaan dan persamaan materi yang baru dengan materi yang telah dijelaskan terlebih dahulu dan telah dikuasai siswa.

4) Konsolidasi (*Consolidation*)

Dalam hal ini, guru memberikan pemantapan atas materi pelajaran yang telah diberikan untuk memudahkan si belajar memahami dan mempelajari materi selanjutnya.

Inti teori Ausubel mengenai belajar adalah belajar bermakna yang merupakan suatu proses untuk mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Penerapan model belajar bermakna dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, misalnya pengajaran dengan menggunakan peta konsep.

5.4 Model Pembelajaran Robert Gagne

A. Hakikat Belajar Menurut Gagne

Menurut Gagne, belajar bukan merupakan proses tunggal, melainkan proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku. Artinya, banyak keterampilan yang telah dipelajari memberikan sumbangan bagi belajar keterampilan yang lebih rumit. Contohnya, keterampilan belajar “menjumlah” akan berguna bagi siswa untuk belajar “membagi”, dimana siswa tidak perlu belajar menjumlah lagi ketika belajar membagi. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan yang disebut kapasitas. Kapasitas itu diperoleh orang dari:

- 1) Stimulus yang berasal dari lingkungan.
- 2) Proses kognitif yang dilakukan si belajar.

Kemudian Gagne mendefinisikan pengertian belajar secara formal, bahwa belajar adalah “Perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia yang berlangsung selama satu masa waktu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan yang menyangkut perubahan tingkah laku”.

B. Ragam Belajar

Gagne menemukan bahwa ada 5 ragam belajar yang terjadi pada manusia, yaitu:

1. *Informasi Verbal*, adalah kapabilitas yang dinyatakan dengan katagori memperoleh label atau nama-nama, fakta dan bidang pengetahuan yang sudah tersusun.
2. *Keterampilan Intelek*, adalah kapabilitas yang berupa keterampilan yang membuat seseorang mampu dan berguna di masyarakat.
3. *Keterampilan Gerak*, adalah kapabilitas yang mendasari pelaksanaan perbuatan jasmani. Ciri umum keterampilan ini adalah membutuhkan prasyarat untuk mengembangkan kehalusan bertindak dan mengatur waktu. Dalam pengajarannya perlu banyak pengulangan atau latihan-latihan.
4. *Sikap*, adalah kapabilitas yang mempengaruhi pilihan tentang tindakan mana yang perlu diambil.
5. *Siasat Kognitif*, adalah kapabilitas yang mengatur bagaimana si belajar mengelola belajarnya, seperti mengingat atau berpikir dalam rangka mengendalikan sesuatu/mengatur suatu tindakan.

Ada dua prasyarat yang mendukung terjadinya 5 (lima) ragam belajar, yaitu:

- 1) Prasyarat Esensial adalah kapabilitas khusus yang merupakan bagian terpadu.
- 2) Prasyarat Pendukung adalah kapabilitas-kapabilitas yang memperlancar proses belajar.

C. Proses Kognitif dalam Belajar

Menurut Gagne, ada 9 tahap pengolahan (proses) kognitif yang terjadi dalam belajar dan kemudian disebut “Fase-fase Belajar”. Fase-fase belajar ini kemudian digolongkan menjadi:

- 1) Fase persiapan untuk belajar.
- 2) Fase perolehan dan perbuatan.
- 3) Alih belajar.

D. Model Sembilan Peristiwa Pembelajaran

Kesembilan peristiwa pembelajaran yang ada pada setiap fase belajar dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Membangkitkan Perhatian

Perhatian siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai ransangan sesuai dengan kondisi yang ada, misalnya dengan perubahan gerak badan (berjalan, mendekati siswa dan lain-lain) perubahan suara, menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menunjukkan atau menyebutkan contoh-contoh yang ada di dalam kelas atau di luar kelas.

2) Pemberitahuan Tujuan Pembelajaran pada Siswa

Agar siswa mempunyai pengharapan dan tujuan selama belajar, maka kepada siswa perlu dijelaskan tujuan apa yang akan dicapai selama pembelajaran dan dijelaskan pula manfaat dari materi yang akan dipelajari bagi siswa dan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran.

3) Merangsang Ingatan pada Materi Prasyarat

Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengingatkan siswa pada materi yang telah dipelajari, misalnya dengan mengingatkan siswa pada topik-topik yang telah dipelajari dan minta siswa untuk menjelaskan kembali secara singkat.

4) Menyajikan Bahan Perangsang

Adalah menyajikan bahan kepada siswa berupa pokok-pokok materi yang penting dan bersifat kunci. Misalnya, bila akan mengajarkan tentang sikap, maka pilihlah bahan berupa model-model perilaku manusia. Bila akan mengajarkan keterampilan motorik, maka demonstrasikanlah contoh bahan keterampilan tersebut dan tunjukkan caranya.

5) Memberi Bimbingan Belajar

Tujuannya adalah membantu siswa agar lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran atau kemampuan yang harus dicapainya pada akhir pelajaran.

6) Menampilkan Unjuk Kerja

Untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai kemampuan yang diharapkan, maka mintalah siswa untuk menampilkan kemampuannya dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh guru.

7) Memberi Umpan Balik

Untuk mendapatkan hasil yang terbaik, umpan balik diberikan secara informatif dengan cara memberikan keterangan tentang tingkat unjuk kerja yang telah dicapai siswa.

8) Menilai Unjuk Kerja bertujuan untuk menilai apakah siswa sudah mencapai tujuan atau belum.

9) Meningkatkan Retensi

Peristiwa pembelajaran terakhir yang harus dilakukan guru adalah berupaya untuk meningkatkan retensi dan alih belajar.

Gagne berpendapat bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antara kondisi-kondisi eksternal individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan, kondisi eksternal adalah ransangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

5.5 Model Perkembangan Intelektual Jean Piaget

Jean Piaget adalah seorang ilmuwan perilaku dari Swiss, ilmuwan yang sangat terkenal dalam penelitian mengenai perkembangan berpikir, khususnya proses berpikir pada anak.

A. Prinsip-prinsip Teori Perkembangan Intelektual

- 1) Teori perkembangan intelektual bertujuan untuk menjelaskan mekanisme dari proses perkembangan individu, mulai dari masa bayi, anak-anak

sampai menjadi individu dewasa yang mampu bernalar dan berfikir menggunakan hipotesa.

- 2) Perkembangan genetika dalam organisme tidak seluruhnya dipengaruhi oleh sifat-sifat keturunan tetapi sangat dipengaruhi oleh proses interaksi antara organisme dan lingkungan.
- 3) Kecerdasan adalah proses adaptasi terhadap lingkungan dan membentuk struktur kognitif yang diperlukan dalam mengadakan penyesuaian dengan lingkungannya.
- 4) Hasil dari perkembangan intelektual adalah kemampuan berpikir operasi formal.
- 5) Fungsi perkembangan intelektual adalah menghasilkan struktur kognitif yang kuat.
- 6) Faktor yang mempengaruhi perkembangan intelektual adalah lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial, dan proses pengaturan diri.

B. Konsep-konsep Dasar Teori Kognitif Piaget

Menurut Jean Piaget (dalam Suparno, 1997) ada beberapa konsep yang perlu dimengerti agar lebih mudah memahami teori perkembangan kognitif atau teori perkembangan Piaget, yaitu:

1. Intelligensi

Piaget mengartikan intelligensi secara lebih luas dan tidak mendefinisikan secara lebih ketat. Menurutnya, intelligensi adalah suatu bentuk ekuilibrium ke arah mana semua struktur yang menghasilkan persepsi, kebiasaan, dan mekanisme sensiomotor diarahkan.

2. Organisasi

Organisasi adalah suatu tendensi yang umum untuk semua bentuk kehidupan guna mengintegrasikan struktur, baik yang psikis ataupun fisiologis dalam suatu sistem yang lebih tinggi.

3. Skema

Skema adalah suatu struktur mental seseorang yang secara intelektual beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Skema akan beradaptasi dan berubah selama perkembangan kognitif seseorang.

4. Asimilasi

Asimilasi adalah proses kognitif tempat seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Atau dapat juga dikatakan bahwa asimilasi adalah proses perpaduan antara informasi baru dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki.

5. Akomodasi

Akomodasi adalah penyesuaian struktur internal pada ciri-ciri tertentu dari situasi khusus yang berupa objek atau kejadian yang baru. Akomodasi dapat juga dikatakan bahwa akomodasi adalah pembentukan skema baru atau mengubah skema lama sehingga cocok dengan rangsangan yang baru, atau memodifikasi skema yang sudah ada sehingga cocok dengan rangsangan yang ada.

6. Ekuilibrasi

Ekuilibrasi adalah pengaturan diri yang berkesinambungan yang memungkinkan seseorang untuk tumbuh, berkembang, dan berubah untuk menjadi lebih mantap/seimbang. Atau dengan kata lain, ekuilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi, sedangkan disequilibrium adalah keadaan yang tidak seimbang antara proses asimilasi dan akomodasi. Ekuilibrium dapat membuat seseorang menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya.

C. Hakikat Pengetahuan dan Pembentukannya

Hakikat pengetahuan adalah interaksi yang terus-menerus antara individu dengan lingkungan. Menurut Piaget, ada 4 konsepsi pengetahuan, yaitu:

- 1) Pengetahuan bersifat berubah.
- 2) Berfokus pada perbedaan kualitatif dalam interaksi seseorang dengan lingkungan.
- 3) Lingkup bidang yang diselidiki.
- 4) Bersifat interdisiplin antar disiplin filsafat, psikologi dan biologi.

D. Proses Penyusunan Pengetahuan

Menurut Piaget, penyusunan pengetahuan itu disusun menurut jenis-jenis pengalaman yang ada pada diri si belajar, yaitu:

- 1) Pengalaman Fisik

Pengalaman fisik adalah pengalaman langsung dengan lingkungan dimana individu mulai mengenal ciri-ciri fisik dari objek yang dijumpainya.

Contoh: bayi yang mulai merasakan bentuk mainannya atau suara dari bunyi boneka dan lain-lain.

- 2) Pengalaman Logis Matematik

Pengalaman logis matematik terjadi karena sifat-sifat dari objek diabstraksi dan dihubung-hubungkan ke dalam kerangka kerja anak melalui pengalaman fisik. Sumber pengetahuan dari pengalaman logis matematik adalah proses berpikir si belajar, yang merupakan aktivitas si belajar sendiri.

E. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

1. *Tahap Sensoris-Motor* (terjadi pada umur 0-2 tahun)

Dalam 2 (dua) tahun pertama kehidupan bayi ini, dia dapat sedikit memahami lingkungannya dengan jalan melihat, meraba atau memegang, mengecap, mencium dan menggerakkan. Mereka mengandalkan kemampuan sensorik serta motoriknya. Beberapa kemampuan kognitif yang muncul, yaitu

anak tersebut mengetahui bahwa perilaku yang tertentu menimbulkan akibat tertentu pula bagi dirinya. Misalnya: dengan menendang-nendang, dia tahu bahwa selimutnya akan bergeser darinya.

2. *Tahap Pra-Operasional* (terjadi pada umur 2-7 tahun)

Dalam tahap ini sangat menonjol sekali kecenderungan anak-anak itu untuk selalu mengandalkan dirinya pada persepsinya mengenai realitas. Dalam periode ini disamping anak mendapat kapasitas-kapasitas baru, anak juga mulai memiliki kemampuan bahasa, dimana anak mulai menggunakan kata-kata yang tepat dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek yang logis.

3. *Tahap Operasi Konkret* (terjadi pada umur 7-11 tahun)

Dalam tahap ini anak-anak sudah mengembangkan pikiran logis. Anak-anak yang sudah mampu berpikir secara konkrit sudah menguasai sebuah pelajaran yang penting, yaitu bahwa ciri yang ditangkap oleh panca indra tidak mesti harus selalu sama, dapat saja berbeda tanpa harus mempengaruhi, misalnya kuantitas dari benda tersebut. Anak-anak sering kali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi jarang mematuhi bila berbuat kesalahan.

4. *Tahap Operasi Formal* (terjadi pada umur 11-15 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir abstrak, yaitu berpikir mengenai gagasan. Anak dengan operasi formal ini sudah dapat memikirkan beberapa alternatif pemecahan masalah.

Jadi, dengan memahami tahap-tahap perkembangan intelektual anak beserta karakteristiknya, diharapkan seorang guru atau orang tua dapat membantu anak untuk memprediksikan tentang hal apa yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan perkembangan intelektual anak.

Rangkuman

Pengetahuan seseorang diperoleh berdasarkan pemikiran. Inilah yang disebut dengan filosofi Rasionalism. Menurut teori ini, peserta didik belajar disebabkan oleh kemampuan peserta didik dalam menafsirkan peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan. Prinsip yang mendasari teori belajar kognitif adalah teori psikologi. Prinsip teori psikologi adalah bahwa setiap orang dalam bertingkah laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Tujuan teori belajar kognitif adalah untuk membentuk hubungan yang teruji, yang teramalkan dari tingkah laku orang-orang pada ruang kehidupan mereka secara spesifik sesuai dengan situasi psikologisnya. Prinsip-prinsip dasar teori belajar kognitif adalah: (a) belajar merupakan peristiwa mental, (b) guru (pendidik) harus memperhatikan perilaku si belajar yang tampak, seperti penyelesaian tugas rumah, hasil tes, di samping itu juga harus memperhatikan faktor sosial dan lingkungan psikologisnya, dan (c) kemampuan berpikir orang tidak sama antara satu dan yang lain, dan tidak tetap dari waktu ke waktu.

Ada empat teori kognitif yang paling berpengaruh di dunia pendidikan dewasa ini, yaitu: (1) Teori belajar Bruner dengan model belajar penemuan, (2) Teori belajar Ausubel dengan model belajar bermakna, (3) Teori belajar Robert Gagne dengan model pemrosesan informasi, dan (4) Teori belajar Jean Piaget dengan model perkembangan intelektual. Menurut Bruner, ada 3 (tiga) proses kognitif dalam belajar, yaitu: (a) proses pemerolehan informasi baru, (b) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (c) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Di samping itu, Bruner juga mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, yaitu: (a) pentingnya struktur bidang studi, (b) kesiapan untuk belajar, (c) intuisi, dan (d) motivasi. Belajar penemuan (*discovery learning*) merupakan salah satu model pembelajaran/belajar kognitif yang dikembangkan oleh Bruner. Menurut Bruner, belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan yang merupakan proses belajar. Tahap-tahap penerapan Belajar Penemuan adalah : (1)

stimulus, (2) *problem statemen*, (3) *data collection*, (4) *data processing*, (5) *verifikasi*, dan (6) *generalisasi*.

Belajar bermakna adalah belajar yang disertai dengan pengertian. Belajar bermakna akan terjadi apabila informasi yang baru diterima si belajar mempunyai kaitan erat dengan konsep yang sudah ada/diterima oleh siswa sebelumnya dan tersimpan dalam struktur kognitif. Makna belajar dapat diklasifikasikan ke dalam 2 (dua) dimensi. *Dimensi pertama* berhubungan dengan cara informasi atau materi disajikan siswa, sedangkan *dimensi kedua* berhubungan dengan bagaimana siswa dapat mengkaitkan informasi yang diterima dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki. Langkah-langkah yang dilakukan guru untuk menerapkan belajar bermakna Ausubel adalah sebagai berikut: (1) pengaturan awal (*advance organizer*), (2) *progressive differensial*, dan (3) rekonsiliasi integratif (*integrative reconsiliation*), dan (4) konsolidasi (*consolidation*).

Menurut Gagne, belajar bukan merupakan proses tunggal, melainkan proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku. Artinya, banyak keterampilan yang telah dipelajari memberikan sumbangan bagi belajar keterampilan yang lebih rumit. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan yang disebut kapasitas. Kapasitas itu diperoleh orang dari: (a) stimulus yang berasal dari lingkungan dan (b) proses kognitif yang dilakukan si belajar.

Ada beberapa konsep yang perlu dimengerti dalam teori perkembangan Piaget, yaitu: (a) inteligensi, (b) organisasi, (c) skema, (d) asimilasi, (e) akomodasi, dan (f) ekuilibriasi. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget adalah: (1) *Tahap Sensoris-Motor* (terjadi pada umur 0-2 tahun), (2) *Tahap Pra-Operasional* (terjadi pada umur 2-7 tahun), (3) *Tahap Operasi Konkret* (terjadi pada umur 7-11 tahun), dan (4) *Tahap Operasi Formal* (terjadi pada umur 11-15 tahun).

Soal-soal

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Belajar menurut Robert Gagne adalah proses
 - A. yang kompleks yang mengubah sifat stimulus dari lingkungan menjadi beberapa tahap
 - B. perubahan kemampuan manusia yang berlangsung satu masa dan bukan proses pertumbuhan
 - C. yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dperkembangan
 - D. yang kompleks untuk menghasilkan tingkah laku yang diharapkan
2. Ada dua prasyarat yang mendukung terjadinya ragam belajar, yaitu prasyarat
 - A. stimulus-respons
 - B. esensial dan pendukung
 - C. intrinsik-ekstrinsik
 - D. *reward-reiforcement*
3. Peristiwa belajar yang perlu dilakukan guru pada fase persepsi seleksi adalah
 - A. memberi bimbingan
 - B. menyajikan materi
 - C. menampilkan kemampuan
 - D. merangsang ingatan
4. Menilai unjuk kerja siswa merupakan peristiwa belajar yang bertujuan untuk menilai
 - A. apakah siswa sudah menguasai tujuan
 - B. tingkat retensi siswa
 - C. penampilan kemampuannya
 - D. kesulitan-kesulitan yang dialami
5. Menurut J. Piaget, kecerdasan adalah
 - A. proses adaptasi dengan lingkungan dan pembentukan struktur kognitif yang diperlukan
 - B. kemampuan berpikir oprasi mental
 - C. perkembangan intelektual anak sampai dewasa
 - D. kemampuan berpikir menggunakan hipotesis
6. Seorang anak sudah mulai mempunyai kesadaran akan eksistensi suatu benda pada tahap perkembangan
 - A. sensori-motor
 - B. pre-operasional
 - C. konkret operasional
 - D. formal operasi

7. Salah satu fungsi utama pengaturan awal (*advance organizer*) adalah
- A. mengetahui konsep-konsep yang telah diajarkan
 - B. mengetahui konsep utama dan subordinat
 - C. membuat belajar menjadi bermakna
 - D. mengaitkan pengetahuan yang lama dengan yang baru
8. Pada hakikatnya proses penyusunan pengetahuan terjadi melalui tahap-tahap berikut, kecuali
- A. asimilasi
 - B. akomodasi
 - C. ekuilibrasi
 - D. sensori mata

II. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Jelaskan bagaimana terjadinya proses penyusunan pengetahuan menurut Jean Piaget?
2. Sebutkan tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, dan apa cirri-cirinya?

BAB VI

TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

6.1 Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam kerangka konstruktivis, belajar dimaknai sebagai suatu upaya pengkonstruksian pengetahuan oleh individu sebagai pemberian makna atas data sensori yang berkaitan dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (Tasker, 1992). Belajar merupakan suatu proses pemaknaan yang melibatkan konstruksi-konstruksi dari para pemelajar (Sukadi, 1999; Sadia, 1996; Fosnot, 1989). Selanjutnya, Dyle & Haas (1997) dan Putrayasa (2010; 2011) menyatakan bahwa belajar menurut pandangan konstruktivis lebih diarahkan pada terbentuknya makna pada diri pemelajar atas apa yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka sebelumnya. Dalam proses ini lebih ditekankan pada terbentuknya hubungan-hubungan makna antara pengetahuan yang telah ada dan pengetahuan baru dengan fasilitasi kreativitas guru selaku mediator pembelajaran. Dengan demikian, dilihat dari dimensi pembelajaran, model konstruktivis memandang belajar itu sebagai sebuah proses modifikasi ide dan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa menuju terbentuknya pengetahuan baru. Dalam proses ini siswa secara aktif terlibat dalam upaya penemuan makna dari apa yang dipelajarinya, sehingga secara langsung berdampak pada tumbuh dan berkembangnya keterampilan berpikir mereka selama pembelajaran berlangsung (Sharon Lee, 1994). Di samping itu, aplikasi model konstruktivis memungkinkan siswa untuk menguasai materi pelajaran secara lebih komprehensif dan bermakna, mengingat mereka terlibat secara aktif selama berlangsungnya pembelajaran (Putrayasa, 2010; 2011).

Model konstruktivis memberi beberapa peluang bagi kalangan guru untuk mengatasi berbagai persoalan yang terkait dengan rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran, karena model ini dapat memfasilitasi keterlibatan aktif dan berkembangnya keterampilan berpikir siswa selama pembelajaran. Jadi, dalam pandangan konstruktivisme sangat penting peran siswa untuk dapat membangun

constructive habits of mind. Agar siswa memiliki kebiasaan berpikir, maka dibutuhkan kebebasan dan sikap belajar.

Teori belajar yang mencerminkan siswa memiliki kebebasan berpikir bersifat eklektik. Teori belajar yang bersifat eklektif artinya siswa dapat memanfaatkan teknik belajar apapun asal tujuan belajar dapat tercapai. Teori belajar yang mengakomodasi tujuan tersebut adalah teori belajar Humanistik (yang akan dibahas dalam Bab VII).

6.2 Pengetahuan Menurut Konstruktivisme

Faham konstruktivis memandang bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif yang di dalamnya terjadi asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema (jamak: skemata) yang baru.

Pengetahuan dalam pengertian konstruktivisme tidak dibatasi pada pengetahuan yang logis dan tinggi. Pengetahuan di sini mengacu pada pembentukan gagasan, gambaran, pandangan akan sesuatu atau gejala sederhana. Dalam konstruktivisme, pengalaman dan lingkungan kadang memiliki arti yang lain dengan arti sehari-hari. Pengalaman tidak harus selalu pengalaman fisis seseorang seperti melihat, merasakan dengan inderanya, tetapi dapat pula pengalaman mental yaitu berinteraksi secara pikiran dengan suatu objek. Dalam konstruktivisme, siswa sendiri yang aktif dalam mengembangkan pengetahuan.

Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungannya. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ada dan tersedia, kemudian orang lain tinggal menerimanya. Pengetahuan adalah suatu pembentukan yang terus-menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-

pemahaman baru. Pengetahuan bukanlah suatu barang yang dapat dipindahkan dari seseorang yang telah mempunyai pengetahuan kepada orang lain yang belum memiliki pengetahuan tersebut. Bila guru bermaksud untuk mentransfer konsep, ide, dan pengetahuannya tentang sesuatu kepada siswa, pentransferan itu akan diinterpretasikan dan dikonstruksikan oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

Menurut teori konstruktivisme, yang menjadi dasar bahwa siswa memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan siswa itu sendiri. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna.

Pandangan konstruktivisme tentang pengetahuan secara sederhana dapat dirangkum sebagai berikut: (1) kita tidak bisa mengetahui suatu kenyataan yang objektif. Yang bisa kita lakukan adalah mengkonstruksi pemahaman kita yang objektif tentang pengalaman kita, menginterpretasikan apa saja tentang apa yang telah dipelajari dan dialami; (2) pengetahuan adalah subjektif. Tidak ada dua orang yang memiliki pengalaman, fisiologis, atau lingkungan yang sama. Oleh karena itu, tidak ada dua orang yang mengkonstruksi pengetahuan yang sama; dan (3) Pengetahuan dari dua orang bisa dikatakan saling berbagi sepanjang pembentukannya dilakukan dengan cara yang sama dalam situasi tertentu. Misalnya, Anda dan teman debat Anda melihat suatu kejadian yang sama, lalu melihat satu sama lain dan mulai tertawa. Tidak diperlukan kata-kata untuk menjelaskan mengapa itu lucu.

6.3 Proses Pembentukan Pengetahuan Menurut Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, subjek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya

ini, subjek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subjek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus-menerus melalui proses rekonstruksi.

Hal paling penting dalam teori konstruktivisme adalah penekanan pada siswa dalam proses pembelajaran. Siswa harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, dan tidak hanya bergantung pada guru atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Kreativitas dan aktivitas siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa. Belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sejawat, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide serta pengembangan konsep baru. Belajar menurut teori konstruktivisme bukanlah sekadar menghafal, melainkan proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil 'pemberian' dari orang lain seperti guru, melainkan hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu.

Galsersfeld (Sudrajat, 2008) mengemukakan bahwa ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan persamaan dan perbedaan, dan (3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu daripada yang lainnya.

Di samping ketiga kemampuan di atas, ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu konstruksi pengetahuan seseorang yang telah ada, domain pengalaman, dan jaringan struktur kognitif yang dimilikinya. Proses dan hasil konstruksi pengetahuan yang telah dimiliki seseorang akan menjadi pembatas konstruksi pengetahuan yang akan datang. Pengalaman akan fenomena yang guru menjadi unsur penting dalam membentuk dan mengembangkan pengetahuan. Keterbatasan pengalaman seseorang pada suatu hal juga akan

membatasi pengetahuannya akan hal tersebut. Pengetahuan yang telah dimiliki orang tersebut akan membentuk suatu jaringan kognitif dalam dirinya.

6.4 Aspek-aspek Pembelajaran Konstruktivisme

Fosnot (1989) mengemukakan bahwa aspek-aspek konstruktivisme terdapat atas adaptasi (*adaptation*), konsep pada lingkungan (*the concept of environment*), dan pembentukan makna (*the construction of meaning*). Menurut Piaget, adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses, yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi merupakan proses kognitif yang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada. Proses asimilasi ini berjalan terus. Asimilasi tidak akan menyebabkan perubahan atau pergantian skema tetapi perkembangan skema. Asimilasi adalah salah satu proses individu dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru, sehingga pengertian orang itu berkembang.

Dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman baru, ada kemungkinan seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru dengan skema yang telah dimiliki. Pengalaman yang baru itu bisa jadi sama sekali tidak cocok dengan skema yang telah ada. Dalam keadaan demikian orang akan mengadakan akomodasi. Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Bagi Piaget, adaptasi merupakan suatu keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Bila dalam proses asimilasi seseorang tidak dapat mengadakan adaptasi terhadap lingkungannya maka terjadilah ketidaksetimbangan (*disequilibrium*). Akibat dari ketidaksetimbangan itu adalah munculnya struktur yang baru dari akomodasi dan struktur kognitif. Pertumbuhan intelektual merupakan proses terus menerus tentang keadaan ketidaksetimbangan dan keadaan setimbang

(*disequilibrium-equilibrium*). Tetapi bila terjadi kesetimbangan maka individu akan berada pada tingkat yang lebih tinggi daripada sebelumnya.

Tingkatan pengetahuan atau pengetahuan berjenjang ini oleh Vygotskian disebut sebagai *scaffolding*. *Scaffolding* berarti memberikan sejumlah besar bantuan kepada seorang individu selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada individu tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan pembelajar dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri. Vygotsky (Putrayasa, 2011) mengemukakan tiga kategori pencapaian siswa dalam upayanya memecahkan permasalahan, yaitu : (1) siswa mencapai keberhasilan dengan baik, (2) siswa mencapai keberhasilan dengan bantuan, (3) siswa gagal meraih keberhasilan. *Scaffolding*, berarti upaya pembelajar untuk membimbing siswa dalam upayanya mencapai keberhasilan. Dorongan guru sangat dibutuhkan agar pencapaian siswa ke jenjang yang lebih tinggi menjadi optimum.

Konstruktivisme Vygotskian memandang bahwa pengetahuan dikonstruksi secara kolaboratif antar individual dan keadaan tersebut dapat disesuaikan oleh setiap individu. Proses dalam kognisi diarahkan melalui adaptasi intelektual dalam konteks sosial budaya. Proses penyesuaian itu ekuivalen dengan pengkonstruksian pengetahuan secara intraindividual yakni melalui proses regulasi diri internal. Dalam hubungan ini, para konstruktivis Vygotskian lebih menekankan pada penerapan teknik saling tukar gagasan antar individual.

Dua prinsip penting yang diturunkan dari teori Vygotsky adalah: (1) mengenai fungsi dan pentingnya bahasa dalam komunikasi sosial yang dimulai proses pencanderaan terhadap tanda (*sign*) sampai kepada tukar-menukar informasi dan pengetahuan, (2) *zona of proximal development*. Guru sebagai mediator memiliki peran mendorong dan menjembatani siswa dalam upayanya membangun pengetahuan, pengertian, dan kompetensi.

Pengetahuan dan pengertian dikonstruksi bila seseorang terlibat secara sosial dalam dialog dan aktif dalam percobaan-percobaan dan pengalaman. Pembentukan makna adalah dialog antar pribadi. Dalam hal ini, siswa tidak hanya memerlukan akses pengalaman fisik tetapi juga interaksi dengan pengalaman yang dimiliki oleh individu lain. Pembelajaran yang sifatnya kooperatif (*cooperative learning*) ini muncul ketika siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan oleh siswa. Pengelolaan kelas menurut *cooperative learning* bertujuan membantu siswa untuk mengembangkan niat dan kiat bekerja sama dan berinteraksi dengan siswa yang lain. Ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas yaitu: pengelompokan, semangat kooperatif, dan penataan kelas.

6.5 Karakteristik Konstruktivisme

Winataputra (2007) mengemukakan beberapa karakteristik yang juga merupakan prinsip dasar konstruktivisme dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan strategi alternatif untuk memperoleh dan menganalisis informasi.

Siswa perlu dibiasakan untuk dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, koran, pengamatan, wawancara, dan dengan menggunakan internet. Sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa, mereka perlu belajar menganalisis informasi, sejauh mana kebenarannya, asumsi yang melandasi informasi tersebut, bagaimana mengklasifikasikan informasi tersebut, dan menyederhanakan informasi yang banyak. Dengan kata lain, siswa dilatih bagaimana memproses informasi.

- 2) Dimungkinkannya perspektif jamak dalam proses belajar.

Dalam proses belajar akan muncul pendapat, pandangan, dan pengalaman yang beragam. Dalam menjelaskan suatu fenomena, di antara siswa pun akan terjadi perbedaan pendapat yang dipengaruhi oleh pengalaman, budaya dan struktur berpikir yang dimiliki.

- 3) Peran utama siswa dalam proses belajar, baik dalam mengatur atau mengendalikan proses berpikirnya sendiri maupun ketika berinteraksi dengan lingkungannya.

Dalam usaha untuk menyusun pemahaman, siswa harus aktif dalam kegiatan belajar bersama. Siswa perlu terlatih untuk mendengarkan dan mencerna dengan baik pendapat siswa lain dan guru. Sesuai dengan tahap perkembangan emosi dan berpikirnya, dia perlu dapat menganalisis pendapat tersebut dikaitkan dengan pengetahuan yang dimilikinya.

- 4) Penggunaan *scaffolding* dalam pembelajaran.

Scaffolding merupakan proses memberikan tuntunan atau bimbingan kepada siswa untuk mencapai apa yang harus dipahami dari apa yang sekarang sudah diketahui. Siswa dilatih selangkah demi selangkah dengan intensitas bimbingan yang semakin berkurang. Dengan cara ini, kemampuan berpikir siswa akan semakin berkembang.

- 5) Peranan pendidik/guru lebih sebagai tutor, fasilitator, dan mentor untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar siswa.

Dalam hal ini terjadi perubahan paradigm dari ‘pembelajaran berorientasi guru’ menjadi ‘pembelajaran berorientasi siswa’. Siswa diharapkan mampu secara sadar dan aktif mengelola belajarnya sendiri.

- 6) Pentingnya kegiatan belajar dan evaluasi belajar yang otentik.

Kegiatan belajar yang otentik adalah seberapa dekat kegiatan yang dilakukan dengan kehidupan dan permasalahan nyata yang terjadi dalam masyarakat yang dihadapi siswa ketika berusaha menerapkan pengetahuan tertentu.

6.6 Konstruktivisme Individual dan Konstruktivisme Sosial

Pemahaman orang tentang konstruktivisme beragam. Hal ini terjadi karena konstruktivisme memang mempunyai beberapa perwujudan tergantung dari sisi mana dilihatnya. Untuk dapat memahami perspektif konstruktivisme dengan utuh kita perlu membahas dua sisi bentuk konstruktivisme, yaitu konstruktivisme individual (*individual constructivism*) dan konstruktivisme social (*social constructivism*).

Sebagaimana diketahui bahwa menurut pandangan konstruktivis, suatu pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dengan menggunakan pengalaman dan struktur kognitif yang sudah dimiliki. Akan tetapi, hal ini tidaklah berarti tidak dimungkinkannya pemahaman bersama atau pemahaman yang sama terhadap suatu realitas. Sekelompok orang dapat mempunyai pemahaman yang sama terhadap suatu fenomena atau realitas tertentu melalui interaksi sosial dan kolaborasi bersama dalam membangun makna. Penjelasan tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky dalam menjelaskan tentang ‘belajar’.

6.6.1 Konstruktivisme Menurut Piaget

Piaget (1990) menjelaskan pentingnya beberapa faktor internal seseorang dalam proses belajar. Faktor-faktor tersebut adalah: tingkat kemampuan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, konsep diri, dan keyakinan. Faktor-faktor internal tersebut menunjukkan bahwa kehidupan psikologis seseorang, serta bagaimana dia mengembangkan struktur dan strategi kognitif serta emosinya.

Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif manusia sesuai dengan aturan atau *sequence* tertentu. Kemampuan berpikir pada satu tahapan yang lebih tinggi merupakan perkembangan dari tahapan-tahapan sebelumnya. Pada tahapan yang lebih tinggi seseorang lebih mampu berpikir terorganisasi dan abstrak. Piaget menyebutnya sebagai kemampuan untuk mengembangkan skema berpikir (*schemas* berarti *building blocks of thinking*).

Menurut Piaget, berpikir melibatkan dua jenis proses yang saling berhubungan, yaitu ‘mengorganisasikan’ (*organizing*) dan ‘mengadaptasi/mengubah’

(*adapting*) informasi atau pengetahuan. Ketika mengorganisasikan pengetahuan, yang dilakukan seseorang adalah membedakan informasi yang penting dari yang tidak penting, atau konsep utama dengan jabarannya, serta melihat saling keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Di samping itu, seseorang akan melakukan proses adaptasi ketika belajar, yaitu melalui asimilasi (mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki) atau melalui proses akomodasi terhadap pengetahuan baru, dengan sedikit banyak mengubah struktur kognitif yang telah dimiliki.

6.6.2 Konstruktivisme Menurut Vygotsky

Vygotsky adalah seorang psikolog dari Rusia yang juga penganjur konstruktivisme selain Piaget. Vygotsky berpendapat bahwa pengetahuan dibangun secara sosial, dalam arti bahwa peserta yang terlibat dalam suatu interaksi sosial akan memberikan kontribusi dan membangun bersama makna suatu pengetahuan. Dengan demikian, proses yang terjadi akan beragam sesuai dengan konteks kulturalnya.

Proses dan konteks cultural yang beragam juga menghasilkan ‘belajar’ yang beragam pula. Misalnya, seorang anak yang mendengarkan cerita dari orang tuanya sebelum tidur akan berbeda dengan anak yang lebih mengandalkan tayangan televisi dalam memahami nilai-nilai tertentu. Besar kemungkinan pemahaman anak terhadap suatu nilai sebagai hasil ‘belajar’ tidak akan sama melalui kedua proses yang berbeda tersebut.

Rangkuman

Belajar menurut pandangan konstruktivis lebih diarahkan pada terbentuknya makna pada diri pemelajar atas apa yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka sebelumnya. Dalam proses ini lebih ditekankan pada terbentuknya hubungan-hubungan makna antara pengetahuan yang telah ada dan pengetahuan baru dengan fasilitasi kreativitas guru selaku mediator pembelajaran. Aplikasi model konstruktivis memungkinkan siswa untuk menguasai materi pelajaran

secara lebih komprehensif dan bermakna, mengingat mereka terlibat secara aktif selama berlangsungnya pembelajaran. Faham konstruktivis memandang bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya.

Pandangan konstruktivisme tentang pengetahuan secara sederhana dapat dirangkum sebagai berikut: (1) kita tidak bisa mengetahui suatu kenyataan yang objektif; (2) pengetahuan adalah subjektif; dan (3) Pengetahuan dari dua orang bisa dikatakan saling berbagi sepanjang pembentukannya dilakukan dengan cara yang sama dalam situasi tertentu. Hal paling penting dalam teori konstruktivisme adalah penekanan pada siswa dalam proses pembelajaran. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sejawat, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide serta pengembangan konsep baru. Terdapat beberapa kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan persamaan dan perbedaan, dan (3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu daripada yang lainnya.

Aspek-aspek konstruktivisme terdiri atas adaptasi (*adaptation*), konsep pada lingkungan (*the concept of environment*), dan pembentukan makna (*the construction of meaning*). Menurut Piaget, adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses, yaitu asimilasi dan akomodasi. Bila dalam proses asimilasi seseorang tidak dapat mengadakan adaptasi terhadap lingkungannya maka terjadilah ketidaksetimbangan (*disequilibrium*). Tingkatan pengetahuan atau pengetahuan berjenjang oleh Vygotskian disebut sebagai *scaffolding*. *Scaffolding* berarti memberikan sejumlah besar bantuan kepada seorang individu selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan

kesempatan kepada individu tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah mampu mengerjakan sendiri.

Karakteristik yang juga merupakan prinsip dasar konstruktivisme meliputi: pengembangan strategi alternative untuk memperoleh dan menganalisis informasi, dimungkinkannya perspektif jamak dalam proses belajar. Peran utama siswa dalam proses belajar, penggunaan scaffolding dalam pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator, tutor, dan mentor, pentingnya kegiatan belajar dan evaluasi belajar yang otentik.

Soal-soal

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Dalam pendekatan konstruktivisme, yang menjadi tujuan utama pembelajaran adalah
 - A. Transfer pengetahuan kepada siswa
 - B. Transformasi cara berpikir siswa
 - C. Bertambahnya pengetahuan siswa
 - D. Penguasaan pengetahuan oleh siswa

2. Pemahaman individual dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Pernyataan tersebut mempunyai implikasi bahwa
 - A. pembelajaran efektif bila dilakukan sebagai kegiatan individual
 - B. sarana prasarana pembelajaran mempengaruhi hasil belajar
 - C. proses pembelajaran perlu dikemas dalam bentuk kolaborasi
 - D. keragaman pendapat menghambat pemahaman individual

3. Pandangan Vygotsky tentang belajar menekankan pada
 - A. pentingnya peran 'bertanya' dalam belajar
 - B. pentingnya peran guru dalam dalam proses belajar
 - C. hasil belajar yang seragam supaya efektif
 - D. proses 'dialog' siswa dengan lingkungan dan orang lain

4. Penggunaan konstruktivisme tepat untuk mencapai hasil belajar berikut, kecuali ...
- A. siswa dapat menjelaskan pengertian grafitasi bumi
 - B. siswa dapat menunjukkan contoh-contoh pengaruh grafitasi bumi
 - C. siswa dapat menunjukkan alat ukur grafitasi bumi
 - D. siswa dapat menghubungkan pengaruh grafitasi bumi dengan kecepatan jatuhnya suatu benda
5. Supaya siswa melihat relevansi strategi berpikir dengan pengembangan diri, dalam proses pembelajaran guru perlu
- A. Menggunakan masalah atau contoh yang nyata terjadi
 - B. Menggunakan masalah yang mudah dikerjakan siswa
 - C. Mengarahkan strategi berpikir siswa pada satu cara saja
 - D. Membatasi sumber belajar dan referensi siswa
6. Menurut wawasan konstruktivisme, kesalahan yang dibuat siswa dalam pembelajaran
- A. Merupakan indicator kecerdasan
 - B. Merupakan indikator perkembangan berpikir
 - C. Menunjukkan salah pengertian konsep
 - D. Merupakan indikator motivasi belajar
7. Dalam pembelajaran konstruktivis, peran dan tanggung jawab siswa lebih utama karena siswa
- A. Menerima pengetahuan yang disampaikan guru
 - B. Harus membentuk sendiri pemahaman terhadap pengetahuan
 - C. Harus mengubah perilaku belajarnya
 - D. Harus mencapai tujuan belajar secepatnya

8. Yang dimaksud dengan *scaffolding* adalah
- A. membiasakan siswa melakukan suatu pekerjaan
 - B. memberikan impan balik kepada hasil pekerjaan siswa
 - C. menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa
 - D. memberikan bimbingan bertahap kepada siswa
9. Aktivitas ‘tutor sebaya’ akan lebih mungkin terjadi dalam pembelajaran kolaboratif, karena siswa akan
- A. Termotivasi untuk bersaing satu dengan yang lain
 - B. Memilih guru sebagai tutor
 - C. Berbagi informasi dan saling mengoreksi
 - D. Membatasi terlibat dalam diskusi
10. Pembelajaran kolaboratif merupakan bentuk penerapan konstruktivisme, karena alasan berikut ini, kecuali memungkinkan siswa
- A. Melakukan dialog dan interaksi
 - B. Menghargai keragaman pendapat dan persepsi
 - C. Mengembangkan strategi berpikir kompleks
 - D. Membentuk perilaku independen

BAB VII

TEORI PEMBELAJARAN HUMANISTIK

7.1 Pengertian Teori Humanistik

Pada dasarnya teori belajar humanistik memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, proses belajar dapat dianggap berhasil apabila si pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, si pembelajar dan proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya.

Humanistik adalah suatu teori yang tertuju pada masalah bagaimana tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri.

Tujuan utama para pendidik adalah membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Para pendidik yang beraliran humanistik juga mencoba untuk membuat pembelajaran yang membantu anak didik untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat, berimajinasi, mempunyai pengalaman, berintuisi, merasakan, dan berfantasi. Pendidik humanistik mencoba untuk melihat dalam spektrum yang luas mengenai perilaku manusia. “Berapa banyak hal yang bisa dilakukan manusia? dan bagaimana aku bisa membantu mereka untuk melakukan hal-hal tersebut dengan lebih baik?”

Melihat hal-hal yang diusahakan oleh para pendidik humanistik, tampak bahwa pendekatan ini mengedepankan pentingnya emosi dalam dunia pendidikan. Freudian melihat emosi sebagai hal yang mengganggu perkembangan, sementara humanistik melihat keuntungan pendidikan emosi. Jadi bisa dikatakan bahwa emosi adalah karakteristik yang sangat kuat yang nampak dari para pendidik beraliran humanistik. Karena berpikir dan merasakan saling beriringan, mengabaikan pendidikan emosi sama dengan mengabaikansalah satu potensi terbesar manusia. Kita

dapat belajar menggunakan emosi kita dan mendapat keuntungan dari pendekatan humanistik ini sama seperti yang kita dapatkan dari pendidikan yang menitikberatkan kognisi.

7.2 Tokoh – tokoh Teori Belajar Humanistik

Secara teoretis, tokoh penting dalam teori belajar humanistik adalah: (1) Arthur W. Combs, (2) Bloom dan Krathwohl, (3) Kolb, (4) Honey dan Mumford, (5) Habermas, (6) Carl Rogers, dan (7) Abraham Maslow. Tokoh-tokoh tersebut akan dipaparkan satu per satu di bawah ini.

1. Arthur W. Combs

Menurut Combs (Sukardjo, 2010), belajar terjadi apabila mempunyai arti bagi individu. Guru tidak dapat memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. Untuk itu, guru harus memahami perilaku siswa dengan mencoba memahami dunia persepsi siswa tersebut, sehingga bila ingin mengubah perilaku siswa tersebut, guru harus berusaha mengubah keyakinan atau pandangan siswa yang ada.

Berdasarkan kajiannya, Combs menyatakan bahwa banyak guru membuat kesalahan dengan berasumsi bahwa siswa mau belajar apabila materi pelajarannya disusun dan disajikan sebagaimana mestinya. Padahal makna yang diharapkan siswa tidaklah menyatu pada materi pelajaran itu. Dalam hal ini yang penting adalah bagaimana membawa persepsi siswa untuk memperoleh makna belajar bagi pribadinya dari materi pelajaran tersebut yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupannya sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa.

Combs memberikan lukisan persepsi diri dan dunia seseorang seperti dua lingkaran (besar dan kecil) yang bertitik pusat satu. Lingkaran kecil adalah gambaran dari persepsi diri dan lingkaran besar adalah persepsi dunia. Makin jauh peristiwa-peristiwa itu dari persepsi diri, makin berkurang pengaruhnya terhadap perilaku. Jadi,

hal-hal yang mempunyai sedikit hubungan dengan diri, akan makin mudah hal itu terlupakan oleh siswa.

2. Bloom dan Krathwohl

Bloom dan Krathwohl menunjukkan apa yang dikuasai dalam tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Taksonomi Bloom telah berhasil memberi inspirasi terhadap banyak pakar lain untuk mengembangkan teori-teori belajar dan pembelajaran. Pada tingkatan yang lebih praktis, taksonomi ini telah banyak membantu praktisi pendidikan untuk merumuskan tujuan-tujuan belajar dalam bahasa yang mudah dipahami, operasional, serta dapat diukur.

Ranah kognitif (Bloom, dkk.) terdiri atas enam jenis perilaku, yang meliputi: (a) *pengetahuan*: ingatan, (b) *pemahaman*: menangkap makna hal yang dipelajari, (c) *penerapan*: kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah nyata, (d) *analisis*: kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, (e) *sintesis*: kemampuan membentuk suatu pola baru, dan (f) *evaluasi*: kemampuan membentuk pendapat tentang suatu hal.

Ranah afektif (Krathwohl & Bloom) terdiri atas lima perilaku, yang mencakup: (a) *penerimaan*: ketersediaan memperhatikan suatu hal, (b) *partisipasi*: kesediaan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, (c) *penilaian dan penentuan sikap*: menghargai suatu nilai dan menentukan sikap, (d) *organisasi*: kemampuan membuat suatu sistem nilai sebagai pedoman hidup, dan (e) *pembentukan pola hidup*: kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Ranah psikomotor dilengkapi dari pendapat Simpson (Dimiyati, 1999), yang terdiri atas: (a) *persepsi*: kemampuan memilah hal-hal secara khas, (b) *kesiapan*: kemampuan menempatkan diri dalam rangkaian gerakan, (c) *gerakan terbimbing*: kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, (d) *gerakan yang terbiasa*: kemampuan melakukan gerakan tanpa contoh, (e) *gerakan kompleks*: kemampuan melakukan gerakan yang terdiri atas banyak tahap, (f) *penyesuaian pola gerakan*:

kemampuan mengadakan perubahan pola gerak dengan persyaratan khusus, dan (g) *keaktivitas*: kemampuan melahirkan pola gerak yang baru.

3. Kolb

Kolb membagi tahapan belajar dalam empat tahap, yakni:

- 1) Pengalaman konkret : tahap paling dini seorang siswa hanya mampu sekedar ikut mengalami suatu kejadian, ia belum mengerti bagaimana dan mengapa suatu kejadian harus terjadi seperti itu.
- 2) Pengalaman aktif dan reflektif : siswa lambat laun mampu mengadakan pengamatan aktif terhadap kejadian itu, serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya.
- 3) Konseptualisasi : siswa mulai belajar membuat teori tentang hal yang pernah dialaminya. Pada tahap ini siswa diharapkan sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.
- 4) Eksperimentasi aktif : pada tahap ini siswa sudah mampu mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru. Dalam dunia matematika, misalnya siswa tidak hanya memahami asal usul sebuah rumus, tetapi ia juga mampu memakai rumus tersebut untuk memecahkan suatu masalah yang belum pernah ia temui sebelumnya.

4. Honey dan Mumford

Berdasarkan teori Kolb, Honey dan Mumford menggolongkan siswa atas empat tipe, yakni :

- 1) Tipe aktivis : mereka yang suka melibatkan diri pada pengalaman – pengalaman baru, cenderung berpikir terbuka dan mudah diajak berdialog. Namun biasanya kurang skeptis terhadap sesuatu, atau identik dengan sikap mudah percaya. Mereka menyukai metode yang mampu mendorong menemukan hal-hal baru.

- 2) Tipe reflector : cenderung sangat hati – hati mengambil langkah. Dalam proses pengambilan keputusan cenderung konservatif, dalam arti suka menimbang-nimbang secara cermat baik buruknya suatu keputusan.
- 3) Tipe teoritis : biasanya sangat kritis, senang menganalisis dan tidak menyukai pendapat atau penilaian yang bersifat subyektif. Bagi mereka yang berpikir rasional adalah sesuatu yang sangat penting. Mereka juga sangat skeptis dan tidak menyukai hal-hal yang bersifat spekulatif.
- 4) Tipe pragmatis : menaruh perhatian besar pada aspek – aspek praktis dalam segala hal. Mereka tidak suka bertele – tele membahas aspek teoritis-filosofis dari sesuatu. Bagi mereka, sesuatu dikatakan ada gunanya dan baik hanya jika bisa dipraktekkan.

5. Habermas

Menurut pandangan Habermas, belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia. Habermas membagi tiga macam tipe belajar, seperti yang diuraikan berikut ini.

- 1) Belajar teknis: siswa belajar berinteraksi dengan alam sekelilingnya, mereka berusaha mereka berusaha menguasai dan mengelola alam dengan mempelajari keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk itu.
- 2) Belajar praktis: siswa berinteraksi dengan orang- orang di sekelilingnya. Pemahamannya relevan jika berkaitan dengan kepentingan manusia.
- 3) Belajar emansipatoris: siswa berusaha mencapai pemahaman dan kesadaran yang sebaik mungkin tentang perubahan (transformasi) kultural dari suatu lingkungan. Pemahaman ini dianggap sebagai tahap belajar paling tinggi, karena dianggap sebagai tujuan pendidikan yang paling tinggi.

6. Carl Rogers

Rogers adalah seorang psikolog humanistik yang menekankan perlunya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka (antara klien dan terapist) dalam membantu individu mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Rogers menyakini bahwa klien

sebenarnya memiliki jawaban atas permasalahan yang dihadapinya dan tugas terapist hanya membimbing klien menemukan jawaban yang benar.

Rogers membedakan dua tipe belajar, yakni *kognitif* (kebermaknaan) dan *experiential* (pengalaman atau signifikansi). Guru menghubungkan pengetahuan akademik ke dalam pengetahuan terpakai, seperti mempelajari mesin dengan tujuan untuk memperbaiki mobil.

Experient learning merujuk pada kualitas belajar yang mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri, dan adanya efek yang membekas pada siswa. Menurut Rogers (Sukardjo, 2010), yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan yang wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
- 2) Siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi dirinya. Pengorganisasian bahan pelajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
- 3) Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
- 4) Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses.

Rogers mengemukakan bahwa siswa yang belajar hendaknya tidak dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan yang diambalnya sendiri. Dalam konteks tersebut Rogers mengemukakan lima hal penting dalam proses belajar humanistik, yakni:

- 1) Hasrat untuk belajar: hasrat untuk belajar disebabkan adanya hasrat ingin tahu manusia yang terus – menerus terhadap dunia sekelilingnya. Dalam proses mencari jawaban, seorang mengalami aktivitas – aktivitas belajar.

- 2) Belajar bermakna: seorang yang beraktivitas selalu menimbang – nimbang apakah aktivitas tersebut mempunyai makna dari dirinya. Jika tidak, tentu tidak akan dilakukannya.
- 3) Belajar tanpa hukuman: belajar yang terbebas dari ancaman hukuman mengakibatkan anak bebas melakukan apa saja, mengadakan eksperimentasi hingga menemukan sendiri sesuatu yang baru.
- 4) Belajar dengan inisiatif sendiri: menyiratkan tingginya motivasi internal yang dimiliki siswa yang banyak berinisiatif mampu mengarahkan dirinya sendiri, menentukan pilihannya sendiri serta berusaha menimbang sendiri hal yang baik bagi dirinya.
- 5) Belajar dan perubahan: dunia terus berubah, karena itu siswa harus belajar untuk dapat menghadapi kondisi dan situasi yang terus berubah. Dengan demikian belajar yang hanya sekedar mengingat fakta atau menghafal sesuatu dipandang tak cukup.

Dalam bukunya *Freedom to Learn*, Rogers (Sukardjo, 2010) mengemukakan beberapa prinsip dasar humanistik yang penting, di antaranya adalah:

- 1) Manusia mempunyai kemampuan belajar secara alami.
- 2) Belajar signifikan terjadi apabila materi pelajaran dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud-maksudnya sendiri.
- 3) Belajar yang menyangkut perubahan di dalam persepsi mengenai dirinya sendiri dianggap mengancam dan cenderung untuk ditolaknya.
- 4) Tugas-tugas belajar yang mengancam diri lebih mudah dirasakan dan diasimilasikan apabila ancaman-ancaman dari luar dirasakan semakin kecil.
- 5) Apabila ancaman terhadap diri siswa rendah, pengalaman dapat diperoleh dengan berbagai cara yang berbeda-beda dan terjadilah proses belajar.
- 6) Belajar yang bermakna diperoleh siswa dengan melakukannya.
- 7) Belajar diperlancar bilaman siswa dilibatkan dalam proses belajar dan ikut bertanggung jawab terhadap proses belajar itu.

- 8) Belajar atas inisiatif sendiri yang melibatkan pribadi siswa seutuhnya, baik perasaan maupun intelek, merupakan cara yang dapat memberikan hasil yang mendalam dan lestari.
- 9) Kepercayaan terhadap diri sendiri, kemerdekaan, kreativitas, lebih mudah tercapai terutama jika siswa dibiasakan untuk mawas diri dan mengkritik dirinya sendiri. Penilaian dari orang lain merupakan cara kedua yang penting.
- 10) Belajar yang paling berguna secara sosial di dalam dunia modern ini adalah belajar mengenai proses belajar, suatu keterbukaan yang terus-menerus terhadap pengalaman dan penyatuannya ke dalam diri sendiri mengenai proses perubahan itu.

Salah satu model pendidikan terbuka mencakup konsep mengajar guru yang fasilitatif. Model ini mengenai kemampuan para guru untuk menciptakan kondisi yang mendukung, yaitu empati, penghargaan, dan umpan balik positif. Ciri-ciri guru yang fasilitatif tersebut adalah: (1) merespon perasaan siswa, (2) menggunakan ide-ide siswa untuk melaksanakan interaksi yang sudah dirancang, (3) berdialog dan berdiskusi dengan siswa, (4) menghargai siswa, (5) kesesuaian antara perilaku dan perbuatan, (6) menyesuaikan isi kerangka berpikir siswa (penjelasan untuk memantapkan kebutuhan segera dari siswa), dan (7) tersenyum pada siswa.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, diketahui bahwa guru yang fasilitatif mampu mengurangi angka membolos, meningkatkan angka konsep diri, meningkatkan upaya untuk meraih prestasi akademik termasuk pelajaran bahasa dan matematika yang kurang disukai, mengurangi tingkat masalah yang berkaitan dengan disiplin, mengurangi perusakan pada peralatan sekolah, serta menjadikan siswa lebih spontan, dan menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi.

7. Abraham Maslow

Maslow mengemukakan bahwa individu berperilaku dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat hirarkis. Pada diri masing-masing orang mempunyai berbagai perasaan takut seperti rasa takut untuk berusaha atau berkembang, takut untuk mengambil kesempatan, takut membahayakan apa yang

sudah ia miliki dan sebagainya, tetapi di sisi lain seseorang juga memiliki dorongan untuk lebih maju ke arah keutuhan, keunikan diri, ke arah berfungsinya semua kemampuan, ke arah kepercayaan diri menghadapi dunia luar dan pada saat itu juga ia dapat menerima diri sendiri (self).

Abraham Maslow dikenal sebagai pelopor aliran psikologi humanistik. Maslow percaya bahwa manusia tergerak untuk memahami dan menerima dirinya sebisa mungkin. Teorinya yang sangat terkenal sampai dengan hari ini adalah teori tentang *Hierarchy of Needs* (Hierarki Kebutuhan). Menurut Maslow, manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memiliki tingkatan atau hirarki, mulai dari yang paling rendah (bersifat dasar/fisiologis) sampai yang paling tinggi (aktualisasi diri). Adapun hirarki kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan fisiologis / dasar: seperti makan dan minum. Yaitu kebutuhan paling dasar.
- 2) Kebutuhan akan rasa aman dan tentram: rasa seperti terhindar dari kriminalitas, binatang buas, diejek, direndahkan, dan lain sebagainya.
- 3) Kebutuhan untuk dicintai dan disayangi: bagaimana rasanya dianggap di komunitas sosialnya.
- 4) Kebutuhan untuk dihargai: rasa bagaimana dibutuhkan untuk kepercayaan dan tanggung jawab dari orang lain.
- 5) Kebutuhan untuk aktualisasi diri: untuk membuktikan dan menunjukkan dirinya terhadap orang lain.

7.3 Penerapan proses belajar teori humanistik

Peran guru dalam pembelajaran humanistik adalah menjadi fasilitator bagi para siswa sedangkan guru memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan siswa. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada siswa dan mendampingi siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran.

Siswa berperan sebagai pelaku utama yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Diharapkan siswa memahami potensi diri , mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negatif.

Tujuan pembelajaran lebih kepada proses belajarnya daripada hasil belajar. Adapun proses yang umumnya dilalui adalah :

- 1) Merumuskan tujuan belajar yang jelas
- 2) Mengusahakan partisipasi aktif siswa melalui kontrak belajar yang bersifat jelas , jujur dan positif.
- 3) Mendorong siswa untuk mengembangkan kesanggupan siswa untuk belajar atas inisiatif sendiri
- 4) Mendorong siswa untuk peka berpikir kritis, memaknai proses pembelajaran secara mandiri
- 5) Siswa di dorong untuk bebas mengemukakan pendapat, memilih pilihannya sendiri, melakukan apa yang diinginkan dan menanggung resiko dari perilaku yang ditunjukkan.
- 6) Guru menerima siswa apa adanya, berusaha memahami jalan pikiran siswa, tidak menilai secara normatif tetapi mendorong siswa untuk bertanggungjawab atas segala resiko perbuatan atau proses belajarnya.
- 7) Memberikan kesempatan murid untuk maju sesuai dengan kecepatannya
- 8) Evaluasi diberikan secara individual berdasarkan perolehan prestasi siswa

Guru yang baik menurut teori ini adalah: Guru yang memiliki rasa humor, adil, menarik, lebih demokratis, mampu berhubungan dengan siswa dengan mudah dan wajar. Ruang kelas lebih terbuka dan mampu menyesuaikan pada perubahan. Sedangkan guru yang tidak efektif adalah guru yang memiliki rasa humor yang rendah ,mudah menjadi tidak sabar ,suka melukai perasaan siswa dengan komentar yang menyakitkan, bertindak agak otoriter, dan kurang peka terhadap perubahan yang ada.

Pembelajaran berdasarkan teori humanistik ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial. Indikator dari keberhasilan

aplikasi ini adalah siswa merasa senang bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola pikir, perilaku dan sikap atas kemauan sendiri. Siswa diharapkan menjadi manusia yang bebas, berani, tidak terikat oleh pendapat orang lain dan mengatur pribadinya sendiri secara bertanggungjawab tanpa mengurangi hak-hak orang lain atau melanggar aturan, norma, disiplin atau etika yang berlaku.

Rangkuman

Teori belajar humanistik memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, proses belajar dapat dianggap berhasil apabila si pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Tokoh penting dalam teori belajar humanistik adalah: (1) **Arthur W. Combs**. Menurutnya, belajar terjadi apabila mempunyai arti bagi individu. Guru tidak dapat memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. (2) **Bloom dan Krathwohl**. Bloom dan Krathwol menunjukkan apa yang dikuasai dalam tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. (3) **Kolb**. Kolb membagi tahapan belajar dalam empat tahap, yakni: a) pengalaman konkret, b) pengalaman aktif dan reflektif, c) konseptualisasi, dan d) eksperimentasi aktif. (4) **Honey dan Mumford**. Honey dan Mumford menggolongkan siswa atas empat tipe, yakni: a) tipe aktivis, b) tipe reflector, c) tipe teoritis, dan d) tipe pragmatis. (5) **Habermas**. Habermas membagi tiga macam tipe belajar, yaitu: a) belajar teknis, b) belajar praktis, dan c) belajar emansipatoris. (6) **Carl Rogers**. Rogers adalah seorang psikolog humanistik yang menekankan perlunya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka (antara klien dan terapist) dalam membantu individu mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Rogers membedakan dua tipe belajar, yakni *kognitif* (kebermaknaan) dan *experiential* (pengalaman atau signifikansi). (7) **Abraham Maslow**. Maslow mengemukakan bahwa individu berperilaku dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat hirarkis. Teorinya yang sangat terkenal sampai

dengan hari ini adalah teori tentang *Hierarchy of Needs* (Hierarki Kebutuhan). Adapun hirarki kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut: a) kebutuhan fisiologis, b) kebutuhan akan rasa aman dan tentram, c) kebutuhan untuk dicintai dan disayangi, d) kebutuhan untuk dihargai, dan e) kebutuhan untuk aktualisasi diri.

Soal-soal

1. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri, apa yang dimaksud dengan teori belajar humanistik!
2. Sebutkan tokoh-tokoh penting dan pandangannya tentang teori belajar humanistik!
3. Menurut Bloom dan Krathwohl, ada tiga ranah perilaku dalam pembelajaran, sebutkan dan jelaskanlah bagian-bagiannya dengan kata-katamu sendiri!
4. Apakah nama teori Maslow yang terkenal? Jelaskan dengan kata-katamu sendiri, dan berikan contohnya dalam kaitannya dengan pembelajaran.

BAB VIII

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Gunter *et al* (1990) mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*. Joyce & Weil (1980) mendefinisikan **model pembelajaran** sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil (1980), yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects* – hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*). Berikut diberikan lima contoh model pembelajaran yang memiliki kecenderungan berlandaskan paradigma konstruktivistik, yaitu: model *reasoning and problem solving*, model *inquiry training*, model *problem-based instruction*, model pembelajaran perubahan konseptual, dan model *group investigation*.

8.1 Model Reasoning and Problem Solving

Di abad pengetahuan ini, isu mengenai perubahan paradigma pendidikan telah gencar didengungkan, baik yang menyangkut *content* maupun *pedagogy*. Perubahan tersebut meliputi kurikulum, pembelajaran, dan asesmen yang komprehensif (Krulik & Rudnick, 1996). Perubahan tersebut merekomendasikan model *reasoning and problem solving* sebagai alternatif pembelajaran yang konstruktif. Rasionalnya, bahwa kemampuan *reasoning and problem solving* merupakan keterampilan utama

yang harus dimiliki siswa ketika mereka meninggalkan kelas untuk memasuki dan melakukan aktivitas di dunia nyata.

Reasoning merupakan bagian berpikir yang berada di atas level memanggil (retensi), yang meliputi: *basic thinking*, *critical thinking*, dan *creative thinking*. Termasuk *basic thinking* adalah kemampuan memahami konsep. Kemampuan-kemampuan *critical thinking* adalah menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang fokus pada masalah, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat dan mengasosiasikan informasi yang dipelajari sebelumnya, menentukan jawaban yang rasional, melukiskan kesimpulan yang valid, dan melakukan analisis dan refleksi. Kemampuan-kemampuan *creative thinking* adalah menghasilkan produk orisinal, efektif, dan kompleks, inventif, pensintesis, pembangkit, dan penerapan ide.

Problem adalah suatu situasi yang tak jelas jalan pemecahannya yang mengkonfrontasikan individu atau kelompok untuk menemukan jawaban dan *problem solving* adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tak lumrah tersebut (Krulik & Rudnick, 1996). Jadi, aktivitas *problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh sesuai dengan kondisi masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*. Model *reasoning and problem solving* dalam pembelajaran memiliki lima langkah pembelajaran (Krulik & Rudnick, 1996), yaitu: (1) membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan setting pemecahan, (2) mengeksplorasi dan merencanakan (pengorganisasian informasi, melukiskan diagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar), (3) menseleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan), (4) menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi, aljabar, dan geometri), (5) refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternatif pemecahan lain, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, memformulasikan

masalah-masalah variatif yang orisinal). Sistem sosial yang berkembang adalah minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, demokratis, guru dan siswa memiliki status yang sama yaitu menghadapi masalah, interaksi dilandasi oleh kesepakatan.

Prinsip reaksi yang dikembangkan adalah guru lebih berperan sebagai konselor, konsultan, sumber kritik yang konstruktif, fasilitator, pemikir tingkat tinggi. Peran tersebut ditampilkan utamanya dalam proses siswa melakukan aktivitas pemecahan masalah. Sarana pembelajaran yang diperlukan adalah berupa materi konfrontatif yang mampu membangkitkan proses berpikir dasar, kritis, kreatif, berpikir tingkat tinggi, dan strategi pemecahan masalah, dan masalah-masalah yang menantang siswa untuk melakukan upaya *reasoning* dan *problem solving*. Sebagai dampak pembelajaran dalam model ini adalah pemahaman, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, keterampilan menggunakan pengetahuan secara bermakna. Sedangkan dampak pengiringnya adalah hakikat tentatif keilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi dan kebebasan siswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah.

8.2 Model *Inquiry Training*

Untuk model ini, terdapat tiga prinsip kunci, yaitu pengetahuan bersifat tentatif, manusia memiliki sifat ingin tahu yang alamiah, dan manusia mengembangkan *indivuality* secara mandiri. Prinsip pertama menghendaki proses penelitian secara berkelanjutan, prinsip kedua mengindikasikan peningkatan siswa melakukan eksplorasi, dan yang ketiga, kemandirian, akan bermuara pada pengenalan jati diri dan sikap ilmiah.

Model *inquiry training* memiliki lima langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 1980), yaitu: (1) menghadapkan masalah (menjelaskan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan), (2) menemukan masalah (memeriksa hakikat obyek dan kondisi yang dihadapi, memeriksa tampilnya masalah), (3) mengkaji data dan eksperimentasi (mengisolasi variabel yang sesuai, merumuskan

hipotesis), (4) mengorganisasikan, merumuskan, dan menjelaskan, dan (5) menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

Sistem sosial yang mendukung adalah kerjasama, kebebasan intelektual, dan kesamaan derajat. Dalam proses kerjasama, interaksi siswa harus didorong dan digalakkan. Lingkungan intelektual ditandai oleh sifat terbuka terhadap berbagai ide yang relevan. Partisipasi guru dan siswa dalam pembelajaran dilandasi oleh paradigma persamaan derajat dalam mengakomodasikan segala ide yang berkembang. Prinsip-prinsip reaksi yang harus dikembangkan adalah: pengajuan pertanyaan yang jelas dan lugas, menyediakan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki pertanyaan, menunjukkan butir-butir yang kurang, menyediakan bimbingan tentang teori yang digunakan, menyediakan suasana kebebasan intelektual, menyediakan dorongan dan dukungan atas interaksi, hasil eksplorasi, formulasi, dan generalisasi siswa. Sarana pembelajaran yang diperlukan adalah berupa materi konfrontatif yang mampu membangkitkan proses intelektual, strategi penelitian, dan masalah yang menantang siswa untuk melakukan penelitian. Sebagai dampak pembelajaran dalam model ini adalah strategi penelitian dan semangat kreatif. Sedangkan dampak pengiringnya adalah hakikat tentatif keilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi siswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah.

8.3 Model *Problem-Based Instruction*

Problem-based instruction adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik (Arends *et al.*, 2001). Dalam pemrolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Model *problem-based instruction* memiliki lima langkah pembelajaran (Arend *et al.*, 2001), yaitu: (1) guru mendefinisikan atau mempresentasikan masalah atau isu yang berkaitan (masalah bisa untuk satu unit pelajaran atau lebih, bisa untuk pertemuan satu, dua, atau tiga minggu, bisa berasal dari hasil seleksi guru atau dari eksplorasi siswa), (2) guru membantu siswa mengklarifikasi masalah dan menentukan bagaimana masalah itu diinvestigasi (investigasi melibatkan sumber-sumber belajar, informasi, dan data yang variatif, melakukan survei dan pengukuran), (3) guru membantu siswa menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah yang akan dilaporkan (bagaimana mereka memecahkan masalah dan apa rasionalnya), (4) pengorganisasian laporan (makalah, laporan lisan, model, program komputer, dan lain-lain), dan (5) presentasi (dalam kelas melibatkan semua siswa, guru, bila perlu melibatkan administrator dan anggota masyarakat).

Sistem sosial yang mendukung model ini adalah: kedekatan guru dengan siswa dalam proses *teacher-assisted instruction*, minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi masalah kompleks. Prinsip reaksi yang dapat dikembangkan adalah: peranan guru sebagai pembimbing dan negosiator. Peran-peran tersebut dapat ditampilkan secara lisan selama proses pendefinisian dan pengklarifikasian masalah. Sarana pendukung model pembelajaran ini adalah: lembaran kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk siswa dan untuk guru, artikel, jurnal, kliping, peralatan demonstrasi atau eksperimen yang sesuai, model analogi, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu. Dampak pembelajaran adalah pemahaman tentang kaitan pengetahuan dengan dunia nyata, dan bagaimana menggunakan pengetahuan dalam pemecahan masalah kompleks. Dampak pengiringnya adalah mempercepat pengembangan *self-regulated learning*, menciptakan lingkungan kelas yang demokratis, dan efektif dalam mengatasi keragaman siswa.

8.4 Model Pembelajaran Perubahan Konseptual

Pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang sesungguhnya berasal dari pengetahuan yang secara spontan diperoleh dari interaksinya dengan lingkungan.

Sementara pengetahuan baru dapat bersumber dari intervensi di sekolah yang keduanya bisa konflik, kongruen, atau masing-masing berdiri sendiri. Dalam kondisi konflik kognitif, siswa dihadapkan pada tiga pilihan, yaitu: (1) mempertahankan intuisinya semula, (2) merevisi sebagian intuisinya melalui proses asimilasi, dan (3) merubah pandangannya yang bersifat intuisi tersebut dan mengakomodasikan pengetahuan baru.

Perubahan konseptual terjadi ketika siswa memutuskan pada pilihan yang ketiga. Agar terjadi proses perubahan konseptual, belajar melibatkan pembangkitan dan restrukturisasi konsepsi-konsepsi yang dibawa oleh siswa sebelum pembelajaran (Brook & Brook, 1993). Ini berarti bahwa mengajar bukan melakukan transmisi pengetahuan tetapi memfasilitasi dan memediasi agar terjadi proses negosiasi makna menuju pada proses perubahan konseptual (Hynd, *et al.*, 1994). Proses negosiasi makna tidak hanya terjadi atas aktivitas individu secara perorangan, tetapi juga muncul dari interaksi individu dengan orang lain melalui *peer mediated instruction*. Model pembelajaran perubahan konseptual memiliki enam langkah pembelajaran (Santayasa, 2004), yaitu: (1) Sajian masalah konseptual dan kontekstual, (2) konfrontasi miskonsepsi terkait dengan masalah-masalah tersebut, (3) konfrontasi sangkalan berikut strategi-strategi demonstrasi, analogi, atau contoh-contoh tandingan, (4) konfrontasi pembuktian konsep dan prinsip secara ilmiah, (5) konfrontasi materi dan contoh-contoh kontekstual, (6) konfrontasi pertanyaan-pertanyaan untuk memperluas pemahaman dan penerapan pengetahuan secara bermakna.

Sistem sosial yang mendukung model ini adalah: kedekatan guru sebagai teman belajar siswa, minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan menjalani *learning to be*. Prinsip reaksi yang dapat dikembangkan adalah: peranan guru sebagai fasilitator, negosiator, konfrontator. Peran-peran tersebut dapat ditampilkan secara lisan atau tertulis melalui pertanyaan-pertanyaan resitasi dan konstruksi. Pertanyaan resitasi bertujuan memberi peluang kepada siswa memangil pengetahuan yang telah dimiliki dan pertanyaan konstruksi bertujuan memfasilitasi, menegosiasi, dan mengkonfrontasi siswa untuk

mengkonstruksi pengetahuan baru. Sarana pendukung model pembelajaran ini adalah: lembaran kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk siswa dan untuk guru, peralatan demonstrasi atau eksperimen yang sesuai, model analogi, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu. Dampak pembelajaran dari model ini adalah: sikap positif terhadap belajar, pemahaman secara mendalam, keterampilan penerapan pengetahuan yang variatif. Dampak pengiringnya adalah: pengenalan jati diri, kebiasaan belajar dengan bekerja, perubahan paradigma, kebebasan, penumbuhan kecerdasan inter dan intrapersonal .

8.5 Model *Group Investigation*

Ide model pembelajaran *group investigation* bermula dari perpektif filosofis terhadap konsep belajar. Untuk dapat belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. Pada tahun 1916, John Dewey menulis sebuah buku *Democracy and Education* (Arends, 2001). Dalam buku itu, Dewey menggagas konsep pendidikan, bahwa kelas seharusnya merupakan cermin masyarakat dan berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata. Pemikiran Dewey yang utama tentang pendidikan (Jacob, *et al.*, 1996) adalah: (1) siswa hendaknya aktif, *learning by doing*; (2) belajar hendaknya didasari motivasi intrinsik; (3) pengetahuan adalah berkembang, tidak bersifat tetap; (4) kegiatan belajar hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa; (5) pendidikan harus mencakup kegiatan belajar dengan prinsip saling memahami dan saling menghormati satu sama lain, artinya prosedur demokratis sangat penting; (6) kegiatan belajar hendaknya berhubungan dengan dunia nyata.

Gagasan-gagasan Dewey akhirnya diwujudkan dalam model *group-investigation* yang kemudian dikembangkan oleh Herbert Thelen. Thelen menyatakan bahwa kelas hendaknya merupakan miniatur demokrasi yang bertujuan mengkaji masalah-masalah sosial antarpribadi (Arends, 2001). Model *group-investigation* memiliki enam langkah pembelajaran (Slavin, 1994), yaitu: (1) *grouping* (menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih topik, merumuskan permasalahan), (2) *planning* (menetapkan apa yang akan dipelajari,

bagaimana mempelajari, siapa melakukan apa, apa tujuannya), (3) *investigation* (saling tukar informasi dan ide, berdiskusi, klarifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis data, membuat inferensi), (4) *organizing* (anggota kelompok menulis laporan, merencanakan presentasi laporan, penentuan penyaji, moderator, dan notulis), (5) *presenting* (salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan), dan (6) *evaluating* (masing-masing siswa melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, siswa dan guru berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan, melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman).

Sistem sosial yang berkembang adalah minimnya arahan guru, demokratis, guru dan siswa memiliki status yang sama yaitu menghadapi masalah, interaksi dilandasi oleh kesepakatan. Prinsip reaksi yang dikembangkan adalah guru lebih berperan sebagai konselor, konsultan, sumber kritik yang konstruktif. Peran tersebut ditampilkan dalam proses pemecahan masalah, pengelolaan kelas, dan pemaknaan perseorangan. Peranan guru terkait dengan proses pemecahan masalah berkenaan dengan kemampuan meneliti apa hakikat dan fokus masalah. Pengelolaan ditampilkan berkenaan dengan kiat menentukan informasi yang diperlukan dan pengorganisasian kelompok untuk memperoleh informasi tersebut. Pemaknaan perseorangan berkenaan dengan inferensi yang diorganisasi oleh kelompok dan bagaimana membedakan kemampuan perseorangan. Sarana pendukung model pembelajaran ini adalah: lembaran kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk siswa dan untuk guru, peralatan penelitian yang sesuai, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu. Sebagai dampak pembelajaran adalah pandangan konstruktivistik tentang pengetahuan, penelitian yang berdisiplin, proses pembelajaran yang efektif, pemahaman yang mendalam. Sebagai dampak pengiring pembelajaran adalah hormat terhadap HAM dan komitmen dalam bernegara, kebebasan sebagai siswa, penumbuhan aspek sosial, interpersonal, dan intrapersonal.

Rangkuman

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu 1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, 2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, 3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, 4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan 5) *instructional* dan *nurturant effects* – hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Beberapa contoh model pembelajaran yang memiliki kecenderungan berlandaskan paradigma konstruktivistik adalah: **1) model *reasoning and problem solving***. Aktivitas *problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh sesuai dengan kondisi masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*. Model *reasoning and problem solving* dalam pembelajaran memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) membaca dan berpikir, (2) mengeksplorasi dan merencanakan, (3) menyeleksi strategi, (4) menemukan jawaban, (5) refleksi.

2) model *inquiry training*. Model *inquiry training* memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) menghadapkan masalah, (2) menemukan masalah, (3) mengkaji data dan eksperimentasi, (4) mengorganisasikan, merumuskan, dan menjelaskan, dan (5) menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

3) model *problem-based instruction*. *Problem-based instruction* adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Model *problem-based instruction* memiliki lima langkah pembelajaran yaitu: (1) guru mendefinisikan atau mempresentasikan masalah atau isu yang berkaitan, (2) guru membantu siswa mengklarifikasi masalah dan menentukan bagaimana masalah itu diinvestigasi, (3)

guru membantu siswa menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah yang akan dilaporkan, (4) pengorganisasian laporan, dan (5) presentasi.

4) model pembelajaran perubahan konseptual. Dalam kondisi konflik kognitif, siswa dihadapkan pada tiga pilihan, yaitu: (1) mempertahankan intuisinya semula, (2) merevisi sebagian intuisinya melalui proses asimilasi, dan (3) mengubah pandangannya yang bersifat intuisi tersebut dan mengakomodasikan pengetahuan baru. Model pembelajaran perubahan konseptual memiliki enam langkah pembelajaran, yaitu: (1) sajian masalah konseptual dan kontekstual, (2) konfrontasi miskonsepsi terkait dengan masalah-masalah tersebut, (3) konfrontasi sangkalan berikut strategi-strategi demonstrasi, analogi, atau contoh-contoh tandingan, (4) konfrontasi pembuktian konsep dan prinsip secara ilmiah, (5) konfrontasi materi dan contoh-contoh kontekstual, (6) konfrontasi pertanyaan-pertanyaan untuk memperluas pemahaman dan penerapan pengetahuan secara bermakna.

5) model *group investigation*. Model *group-investigation* memiliki enam langkah pembelajaran, yaitu: (1) *grouping*, (2) *planning*, (3) *investigation*, (4) *organizing*, (5) *presenting*, dan (6) *evaluating*.

Soal-soal

1. Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran?
2. Apa perbedaan antara model, pendekatan, metode, teknik, dan strategi pembelajaran. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri.
3. Buatlah rancangan pembelajaran dengan model *inquiry training*!

BAB IX

KECERDASAN GANDA (*MULTIPLE INTELLIGENCES*)

9.1 Pengertian Multiple Intelligences

Teori *multiple intelligences* (kecerdasan ganda) ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner seorang ahli psikologi perkembangan dan profesor pendidikan dari Graduate School of Education, Harvard University, Amerika Serikat. Secara etimologis, *intelligences* berasal dari *inteleg* dan *inteligensi*. *Inteleg* berarti pikiran. Dengan *inteleg* orang dapat menimbang, menguarakan, menghubungkan-hubungkan pengertian satu dengan yang lain dan menarik kesimpulan. Inteligensi adalah kecerdasan pikiran atau sifat-sifat perbuatan cerdas (*intelegen*). Gardner (dalam Suparno, 2003) mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata.

Ahli lain mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk mengatur lingkungan atau belajar dari pengalaman-pengalaman (Super & Crites dalam Haber, 2004). Garret (Suparno, 2003) mengemukakan bahwa inteligensi adalah kemampuan-kemampuan yang diperlukan untuk pemecahan masalah-masalah yang memerlukan pengertian serta menggunakan simbol-simbol. Bischof (dalam Cord, 2001) mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan segala jenis masalah. Senada dengan Bischof, Heidenrich (dalam Cord, 2001) mengemukakan bahwa *intelligences refers to the ability to learn and to utilize what has been learned in adjuting to unfamiliar situations, or in the solving problem*. Chaplin (dalam Soemanto, 2006) mendefinisikan inteligensi tersebut sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif. Inteligensi merupakan perbuatan yang disertai dengan pemahaman atau pengertian (Buhner dalam Gardner, 1999). Berdasarkan paparan beberapa ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah kemampuan yang disertai pemahaman dengan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif dalam memecahkan berbagai macam permasalahan.

Perlu dimaklumi bahwa kecerdasan bagi seorang anak/siswa bisa berarti cerdas secara inteligensi atau performansi. (Hartati, 2007). Cerdas secara inteligensi sering disebut jenius dan pada umumnya anak ini menunjukkan superior sejak di bangku sekolah karena nilai seluruh mata pelajarannya tinggi. Cerdas yang berarti performansi berarti anak mampu menunjukkan kecerdasannya dan mengomunikasikan secara baik dengan orang di sekitarnya yang taraf inteligensinya biasa-biasa saja. Jadi, sosialisai anak jenius ini tidak menimbulkan masalah bagi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.

Hartati (2007) menunjukkan kenyataan bahwa banyak anak jenius akhirnya berujung di penjara karena kecerdasan yang dimiliki melahirkan masalah bagi orang-orang di sekitarnya. Jadi, jangan cepat berpuas diri dengan anak cerdas, karena seorang yang cerdas bisa saja hidupnya berakhir di penjara atau rumah sakit jiwa, pasalnya orang cerdas tidak bisa bersosialisasi dengan orang-orang biasa yang ada di sekitarnya. Dia menjadi terkucil, kebutuhan rasa aman dan kasih sayang tidak terpenuhi, sehingga bisa menimbulkan stress. Akibatnya bisa ditebak orang cerdas yang mengalami masalah kejiwaan ini mudah jatuh dalam persoalan yang berujung di rumah sakit jiwa atau penjara. Oleh karena itu, tugas orang tua, uatamanya guru sebagai seorang pendidik jika mengetahui salah seorang anaknya atau siswanya mempunyai keistimewaan kemampuan otaknya, maka harus membantu untuk bisa bersosialisasi dengan teman-teman yang mempunyai inteligensi biasa-biasa saja. Anak cerdas juga manusia yang harus dibantu untuk bisa berbicara, bergaul, dan menjalin kerja sama dengan orang lain yang ada di sekitarnya.

Setiap orang mempunyai keunggulan kecerdasan yang melekat pada diri masing-masing dengan bobot yang berbeda-beda. Ada yang lemah di satu sisi, tetapi sangat kuat di sisi lain. Yang harus dipahami oleh seorang pendidik adalah membantu untuk menemukan masing-masing siswa perihal bakat kecerdasan apa yang terdapat dalam diri mereka. Penemuan lebih dini tentang bakat kecerdasan yang dimiliki tiap-tiap siswa setidaknya dapat membantu mengarahkan dalam menentukan pilihan kursus, pengembangan hoby, hingga pilihan jurusan, dan pekerjaan nantinya (Andjayani, 2007).

9.2 Beberapa Macam Kecerdasan

Identifikasi inteligensi (kecerdasan) sebagai potensi diri itu semakin hari semakin tajam, sehingga daftarnya juga semakin panjang. Pada tahun 80-an jumlah kecerdasan yang teridentifikasi baru sembilan. Pada awal tahun 2000-an jumlahnya sudah mencapai tiga belas. Ketiga belas kecerdasan itu adalah: (1) kecerdasan bahasa (*linguistic intelligence*), (2) kecerdasan logika (*logical-mathematical intelligence*), (3) kecerdasan visual-ruang (*visual-spatial intelligence*), (4) kecerdasan raga (*bodily kinesthetic intelligence*), (5) kecerdasan musik (*musical intelligence*), (6) kecerdasan sosial (*interpersonal intelligence*), (7) kecerdasan pribadi (*intrapersonal intelligence*), (8) kecerdasan masak (*culiner intelligence*), (9) kecerdasan alam (*natural intelligence*), (10) kecerdasan emosi (*emotional intelligence*: Daniel Goleman, 1996), (11) kecerdasan spiritual (*spiritual intelligence*: Zarah, 2000), (12) kecerdasan keuletan (*adversity intelligence*: Paul G. Stoltz, 1997), dan (13) kecerdasan keuangan (*financial intelligence*: Robert T. Kiyosaki, 2002) (Sumardi, 2007). Terakhir, telah ditemukan lagi kecerdasan terbaru, yakni (14) kecerdasan identitas.

Amstrong (1994), seorang psikologi pendidik Amerika Serikat, menjelaskan hubungan antarkecerdasan tersebut. Dia memberikan tiga gambaran atas hubungan kecerdasan-kecerdasan tersebut, yakni:

- (1) Setiap orang memiliki kecerdasan-kecerdasan itu. Ada satu atau beberapa kecerdasan yang menonjol, yang lainnya biasa.
- (2) Setiap orang dapat atau berpeluang mengembangkan kecerdasan-kecerdasan itu sampai pada tataran tertentu.
- (3) Kecerdasan-kecerdasan itu bekerja bersama atau simultan dengan cara yang kompleks atau unik. Misalnya: ketika seseorang memasak, dia membaca resep (kecerdasan bahasa) – membagi separuh resep (kecerdasan logika-matematika) – memasak enak (kecerdasan kuliner) – agar memuaskan semua anggota keluarga (kecerdasan sosial) – dan dia merasa senang, bahagia, dan bersyukur karena hobi memasaknya dapat terwujud (kecerdasan intra-personal).

Kemampuan-kemampuan yang terkait dengan kecerdasan ganda tersebut dapat digambarkan seperti tampak pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1: Kemampuan-kemampuan yang Terkait dengan *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Ganda)

| No. | Inteligensi | Kemampuan menonjol terkait | Menonjol pada fungsi |
|-----|--------------------|--|--|
| 1. | Linguistik, Verbal | Mengerti urutan dan arti kata-kata, menjelaskan, mengajar, bercerita, berdebat, humor, mengingat dan menghafal, analisis linguistic, menulis dan berbicara, main drama, berpuisi, berpidato, mahir dalam perbendaharaan kata | Dramawan, editor, pengarang, jurnalis, sastrawan, orator, ahli sastra, dan novelis |
| 2. | Matematis-logis | Logika, <i>reasoning</i> , pola sebab-akibat, klasifikasi dan kategorisasi, abstraksi, simbolisasi, pemikiran induktif-deduktif, menghitung dan bermain angka, pemikiran ilmiah, <i>problem solving</i> , silogisme. | Logikus, matematikus, saintis, programmer, negosiator |
| 3. | Ruang-visual | Mempunyai persepsi yang tepat dari berbagai sudut, representasi grafik, manipulasi gambar, menggambar, mudah menemukan jalan dalam ruang, imajinasi aktif, peka terhadap warna, garis, bentuk | Navigators, ahli peta, pelukis, pemahat, penggambar, pecatur |
| 4. | Kinestetik-badani | Mudah berekspresi dengan tubuh, mengaitkan pikiran dengan tubuh, kemampuan main imic, main drama, bermain peran, aktif bergerak, olahraga, menari, koordi- | Aktor, atlet, penari, pemahat, ahli bedah, olahragawan |

| | | | |
|-----|---------------|---|--|
| | | nasi dan fleksibilitas tinggi | |
| 5. | Musikal | Kepekaan terhadap suara dan musik, tahu struktur musik dengan baik, mudah menangkap musik, mencipta melodi, peka dengan intinasi, ritmik, menyanyi, pentas musik, mencipta musik, pemain alat musik | Musikus, penyanyi, pemain opera, komponis, dirigen, pemain musik |
| 6. | Interpersonal | Mudah bekerja sama dengan teman, mudah mengenal serta membedakan perasaan dan pribadi teman komunikasi verbal dan nonverbal, peka terhadap teman, empati, suka memberikan <i>feedback</i> | Komunikator, fasilitator, penggerak massa, pemersatu |
| 7. | Intrapersonal | Dapat berkonsentrasi dengan baik, kesadaran dan ekspresi perasaan-perasaan yang berbeda, pengenalan diri yang dalam, keseimbangan diri, kesadaran akan realitas spiritual, reflektif, suka erja sendiri | Pendoa bathin, spiritual yang mendalam, pendamai |
| 8. | Lingkungan | Mengenal flora dan fauna, mengklasifikasi dan identifikasi tumbuh-tumbuhan dan binatang, suka pada alam, hidup di luar rumah | Botanis, anatomis |
| 9. | Eksistensial | Kepekaan dan kemampuan untuk menjawab persoalan eksistensi manusia, apa makna hidup ini, mengapa kita lahir dan mati | Filsuf, berefleksi tentang keberadaan |
| 10. | Masak | Kemampuan dalam mengolah bahan | Koki, <i>cheff</i> , pedagang makanan, terlibat dalam |

| | | | |
|-----|-----------|---|--|
| | | makanan, kreatif, menyimpan keterampilan dan berani berisiko | rumah tangga |
| 11. | Spiritual | Kemampuan untuk memberi makna kehidupan, kemampuan untuk tetap bahagia dalam situasi apapun tanpa tergantung pada situasinya | Rohaniawan, ahli psikolog |
| 12. | Keuletan | Kemampuan mengolah sesuatu dengan baik, terampil, keadaan yang terkendali, memiliki disiplin tinggi, berdedikasi menghadapi persoalan, teliti, ulet | Pengrajin, produsen, aktivis |
| 13. | Keuangan | Mengatur keadaan secara ekonomis, terkendali, tanggap, perhitungan, pandai mengendalikan pemasukan-pengeluaran, berani memanipulasi keuntungan, hemat, cermat | Pegawai bank, <i>bisnissman</i> , <i>accountant</i> , manajer, bendahara |
| 14. | Identitas | Kemampuan untuk memahami professional diri, mampu mengaitkan dua hal yang berbeda tanggung jawab, pandai membagi waktu, berkomunikasi dengan sangat baik, memahami hidup dengan penuh keyakinan | Politikus, pelatih, pemimpin |

9.3 Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences*

Kecerdasan-kecerdasan yang telah disebutkan di atas hendaknya menjadi perhatian pendidik (guru) dalam mendidik siswa, agar apa yang menjadi tujuan utama pendidikan dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Karena itu, pendidik harus terlebih dahulu mengetahui kecerdasan ganda macam apa yang dimiliki siswa, dan untuk

mengetahuinya ada beberapa cara yang harus dilakukan. Amstrong (dalam Suparno, 2003) mengemukakan beberapa cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui kecerdasan yang dimiliki siswa. Cara tersebut antara lain melalui tes, mencoba mengajar dengan inteligensi ganda, observasi siswa di kelas, observasi siswa di luar kelas, dan mengumpulkan dokumen siswa.

Tes yang digunakan untuk menguji kecerdasan siswa dapat berupa daftar pertanyaan yang harus dibaca siswa, dan mereka harus memberi tanda cek (√) di depan pernyataan yang sesuai dengan sifat, ciri, dan keadaan nyata mereka. Berdasarkan daftar isian tersebut, guru merangkul inteligensi yang menonjol pada siswa. Mengajar dengan inteligensi ganda maksudnya adalah guru dapat langsung mengajarkan materi di depan kelas berdasarkan inteligensi ganda kepada siswa. Selama mengajar guru bisa mengamati bagaimana reaksi siswa terhadap metode yang digunakan. Observasi siswa di kelas dimaksudkan bahwa guru dapat mengamati siswa di kelas, apa yang mereka lakukan dalam belajar dan bagaimana mengerjakan tugas di kelas, serta bagaimana mereka dalam menjawab dan mengungkapkan pikirannya ketika ada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru. Observasi siswa di luar kelas dimaksudkan bahwa guru dapat mengobservasi siswa ketika mereka beraktivitas di luar kelas, bagaimana mereka mengungkapkan kemampuan dan ketidakmampuannya dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dialami dengan menggunakan logika berpikirnya. Di samping itu, guru juga dapat mengamati siswa bagaimana mereka berinteraksi dan berkomunikasi dengan bahasa yang sopan kepada temannya sehingga tidak menimbulkan ketersinggungan. Selanjutnya, guru mengamati dokumen siswa yang dimilikinya. Dokumen tersebut adalah semua hasil karya siswa, seperti: hasil pengamatan siswa di laboratorium, gambar hasil karya siswa, hasil permainan komputer, hasil kliping koran, hasil seni, dan sebagainya.

Berdasarkan tes yang dilakukan, guru dapat mengidentifikasi berbagai macam kecerdasan yang dimiliki siswa. Berbagai macam kecerdasan itulah yang mestinya digunakan sebagai dasar dalam menyelenggarakan pendidikan (baca: pembelajaran) di kelas. Dengan memperhatikan kecerdasan yang dimiliki siswa tersebut, guru dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan metode yang tepat. Dengan

demikian, diyakini bahwa tujuan pendidikan nasional *untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab* dapat tercapai.

Rangkuman

Inteligensi adalah kemampuan yang disertai pemahaman dengan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif dalam memecahkan berbagai macam permasalahan. Pada awal tahun 2000-an ditemukan tiga belas macam kecerdasan. Ketiga belas kecerdasan itu adalah: (1) kecerdasan bahasa, (2) kecerdasan logika, (3) kecerdasan visual-ruang, (4) kecerdasan raga, (5) kecerdasan musik, (6) kecerdasan sosial, (7) kecerdasan pribadi, (8) kecerdasan masak, (9) kecerdasan alam, (10) kecerdasan emosi (*emotional intelligence*: Daniel Goleman, 1996), (11) kecerdasan spiritual (*spiritual intelligence*: Zarah, 2000), (12) kecerdasan keuletan (*adversity intelligence*: Paul G. Stoltz, 1997), dan (13) kecerdasan keuangan (*financial intelligence*: Robert T. Kiyosaki, 2002) (Sumardi, 2007). Terakhir, telah ditemukan lagi kecerdasan terbaru, yakni (14) kecerdasan identitas.

Hubungan kecerdasan-kecerdasan yang tersebut di atas adalah: 1) setiap orang memiliki kecerdasan-kecerdasan itu. Ada satu atau beberapa kecerdasan yang menonjol, yang lainnya biasa, 2) setiap orang dapat atau berpeluang mengembangkan kecerdasan-kecerdasan itu sampai pada tataran tertentu, 3) kecerdasan-kecerdasan itu bekerja bersama atau simultan dengan cara yang kompleks atau unik. Tes yang digunakan untuk menguji kecerdasan siswa dapat berupa daftar pertanyaan yang harus dibaca siswa, dan mereka harus memberi tanda cek (\surd) di depan pernyataan yang sesuai dengan sifat, ciri, dan keadaan nyata mereka. Di samping tes, guru juga melakukan observasi atau pengamatan terhadap kinerja siswa, dan menilai dokumen

yang dimiliki siswa. Berdasarkan tes tersebut, guru merangkum inteligensi yang menonjol pada siswa.

Soal-soal

I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Program pembelajaran yang menerapkan strategi multiple inteligensi bertujuan untuk
 - A. memicu inteligensi primer siswa
 - B. memberdayakan semua inteligensi siswa
 - C. mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran
 - D. memenuhi tuntutan kurikulum

2. Penerapan teori multiple inteligensi dalam suatu program bertujuan
 - A. pemberdayaan semua inteligensi siswa
 - B. kreativitas guru dalam mengajar
 - C. memecahkan masalah pembelajaran
 - D. memenuhi tuntutan kurikulum

3. Bagi guru, penerapan strategi multiple inteligensi dalam suatu program pembelajaran merupakan
 - A. Tugas rutin
 - B. Beban tambahan
 - C. Inovasi dan kreativitas
 - D. Prestasi

4. Bagi siswa, penerapan strategi multiple inteligensi dalam suatu program pembelajaran
 - A. merugikan siswa, karena siswa diperlakukan sebagai objek kegiatan pembelajaran
 - B. menguntungkan siswa, karena siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya
 - C. merugikan karena siswa mendapat tugas yang lebih banyak
 - D. menguntungkan siswa, karena siswa dapat belajar dengan lebih mudah

5. Kendala utama yang akan dialami guru pada saat menerapkan strategi pembelajaran berbasis multiple inteligensi adalah sebagai berikut, kecuali
 - A. dukungan dari pengelola sekolah
 - B. wawasan masih kurang
 - C. narasumber belum banyak
 - D. sulit dalam menyusun persiapan

Daftar Pustaka

- Abduhak, I., dkk. (2007). **Pengantar Pendidikan**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andjayani, R. (2007). *Setiap Anak Unik dan Istimewa* dalam **Educare**, Nomor 10/III/Januari 2007.
- Arends, R. (2001). **Learning to Teach**. Toronto: Mc Graw Hill.
- Cord. (2001). **What is Contextual Learning**. WWI Publishing, Texas: Waco.
- Daryanto. (2001). **Evaluasi Pendidikan**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas (2003). **Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional**. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, at.al. (1999). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dunkin, M.J. (1987). **The International Encyclopedia of Teaching and Teacher Education**. England: Pengmoon Press.
- Fosnot, C.T. (1989). **Equiring Teachers Equiring Learners: a Constructivist Approach for Teaching**. New York: Teachers College Press.
- Gagne, R. & Briggs, L.J. (1979). **Principle of Instructional Design**. New York: Holt Rinchart and Winstone.
- Gardner, H. (1999). **Intelligences Refarmed: Multiple Intelligences for the 21 Century**. New York: Basic Books.
- Gredler, B. & Margareth, E. (1991). **Belajar dan Membelajarkan** (terjemahan Munandir). Jakarta: Rajawali Press.
- Gulo, W. (2002). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Grasindo.
- Haber, M.L.K. (2004). **Multiple Intelligences; Best Ideas from Research and Practice**. United States: Case Studies.
- Hamalik. O. (2005). **Proses Balajar Mengajar**. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hartati, S. (2007). *Tidak Ada Formula “3 in 1” untuk Menjadi Cerdas* dalam **Educare**, Nomor 10/III/Januari 2007.

(http://carapedia.com/pengertian_definisi_pembelajaran_menurut_para_ahli_info507.html):

Joyce, B. & Weil, M. (1980). **Models of Teaching**. New Jersey: Prentice-Hall. Inc.

Knirk, F.G. dan Gustafson, K.L. (1986). **Instructional Technology, A Systematic Approach to Education**. New York: Holt Rinehart and Winston.

Makmun, A.S. (2003). **Psikologi Pendidikan**. Bandung: PT Rosda Karya Mandiri.

Mudyahardjo, R. (2008). **Filsafat Ilmu Pendidikan**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Permendiknas No. 41 Tahun 2007. **Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah**.

Putrayasa, I.B. (2011). **Studi Penelusuran Miskonsepsi dalam Pembelajaran Tata Kalimat dengan Model Konstruktivisme Berpendekatan Inkuiri pada Siswa Kelas I SMP Ne-geri di Kota Singaraja, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali** (Prosiding KIMLI, 2011).

Roziqin, M.Z. (2007). **Moral Pendidikan di Era Global, Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global**. Malang: AvveroesPress.

Sadia, W. (1996). **Pengembangan Model Belajar Konstruktivis dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama (SMP)**. Disertasi. PPS IKIP Bandung.

Sagala, S. (2003). **Konsep dan Makna Pembelajaran**. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2006). **Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses**. Jakarta: Kencana.

Shymansky, J.A. & Keyle, W.C. (1992). **Establishing a Research Agenda: Critical Issues of Science Curriculum Reform**. JRST. Vol.30, Issues 7.

Sisdiknas. (2003). **Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional**. Jakarta: DPRRI

Slameto. (2003). **Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Bina Aksara.

- Slavin, R.E. (2000). **Educational Psychology: Theory and Practice**. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Smith, M.K., dkk. (2009). **Teori Pembelajaran dan Pengajaran**. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Soemanto, W. (2006). **Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stoltz, P.G. (2007). **Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang**. Jakarta: PT Gramedia.
- Sukamto, T. (1998). **Teori Belajar**. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Sukardjo, M. dan Komarudin, U. (2010). **Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya**. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumardi. (2007). **Password Menuju Sukses: Rahasia Membangun Sukses Individu, Lembaga, dan Perusahaan**. Malang: Erlangga.
- Suparno. (1997). **Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan**. Yogyakarta: Kanisius.
- Suparno, P. (2003). **Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah**. Yogyakarta: Kanisius.
- Syah, M. (2005). **Psikologi Belajar**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tasker, R. (1992). **Effective Teaching, What Can a Constructivist View of Learning Offer?** Australian Science Teacher Journal. Vol.38, No.1
- Trianto. (2009). **Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudin, D. dkk. (2007). **Pengantar Pendidikan**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, U., dkk. (2007). **Teori Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Universitas Terbuka.