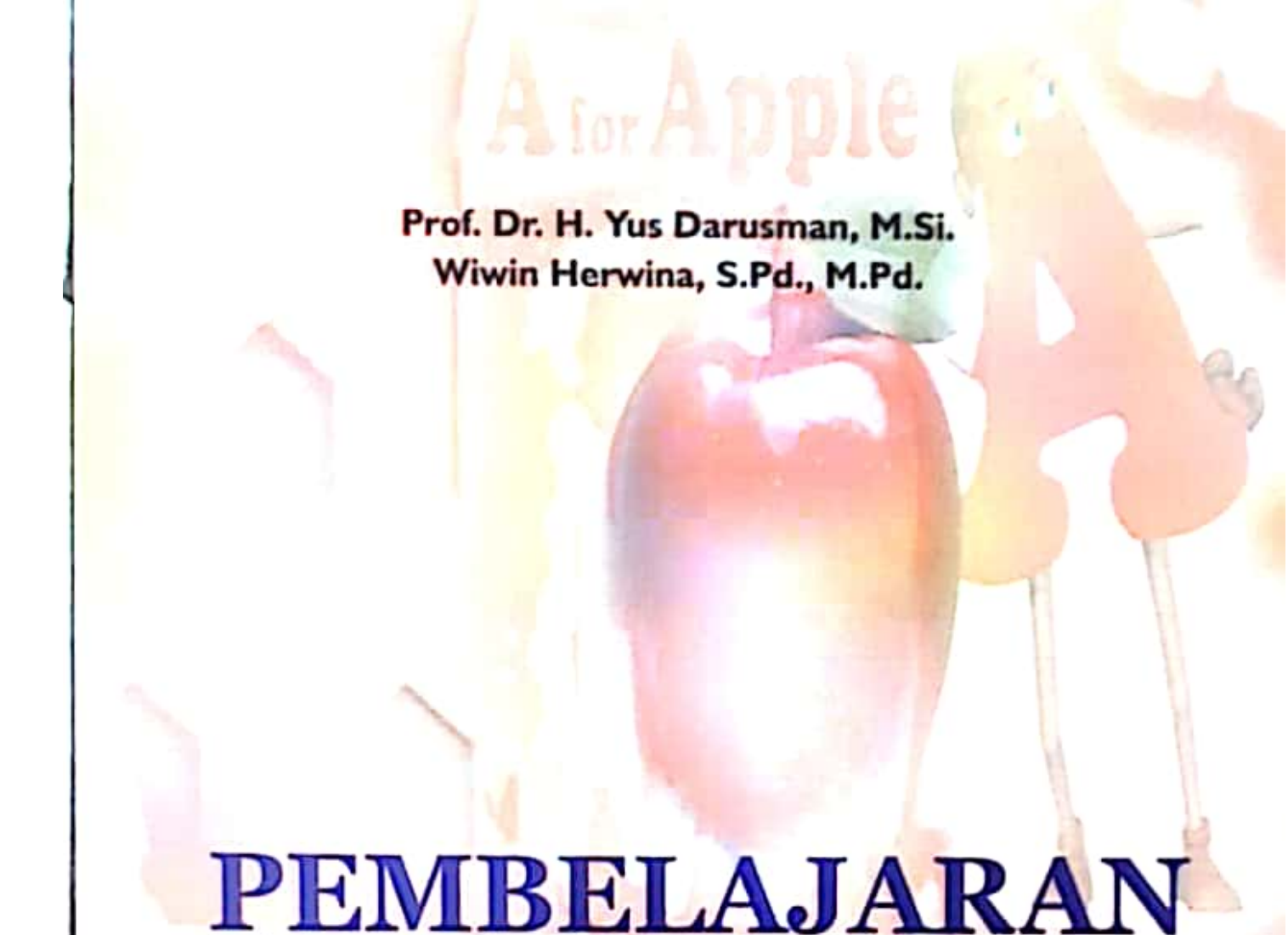
Prof. Dr. H. Yus Darusman, M.Si.
Wiwin Herwina, S.Pd., M.Pd.



PEMBELAJARAN MNEMONIK

Editor
Prof. Dr. Cece Rahmat, M.Pd.

Buku Langka Indonesia

Scanned by CamScanner

Prof. Dr. H. Yus Darusman, M.Si.

Wiwin Herwina, S.Pd., M.Pd.

Pembelajaran Mnemonik

Editor

Prof. Dr. Cece Rahmat, M.Pd.

Buku Langka Indonesia

Pembelajaran Mnemonik

Prof. Dr. H. Yus Darusman, M.Si.
Wiwin Herwina, S.Pd., M.Pd.

ISBN : 978-602-53134-0-0

Editor: Prof. Dr. Cece Rahmat, M.Pd.
Desain Sampul: Hadi Irawan
Layout: Donni Indrawan

Diterbitkan oleh : CV Buku Langka Indonesia
Jl Kaktus 1 no 39 Blok 7 Kelurahan Rancaekek
Kencana. Kecamatan Rancaekek Kencana.
Kab Bandung 40394.
Hp : 0853 2202 7404 / 0813 5582 3385
e-mail: nuranipress@gmail.com
facebook :NuraniPress

Cetakan Pertama, September 2018
Ukuran : 16 x 24 cm
Jumlah Halaman viii + 206

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau *seluruh isi buku ini tanpa seizin tertulis dari penerbit.*

Kata Pengantar

Mencerdasakan kehidupan bangsa menjadi tugas dan tanggung jawab setiap insan manusia yang memiliki kepedulian terhadap dunia pendidikan nasional. Buku sebagai sarana untuk memperkaya wawasan ilmu dan memperluas pengetahuan dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang diharapkan, diperlukan elemen-elemen yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran.

Guru sebagai aktor utama dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan sarana, prasarana, dan fasilitas yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan meraih hasil maksimal. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap insan pendidik membutuhkan pula model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk diterapkan ketika mengajar.

Buku pembelajaran Mnemonik menawarkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan. Peserta didik akan lebih mudah untuk mengerti dan memahami pembelajaran. Pembelajaran Mnemonik dapat mengembangkan karakteristik peserta didik menjadi lebih rajin dan tekun dalam belajar sehingga akan tercipta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Daftar Isi

Bab 1 **Hakikat Pembelajaran dan Pengajaran — 7**

A. Pengertian Belajar **— 8**
B. Gaya Belajar **— 16**
C. Pembelajaran dan Pengajaran **— 20**

Bab 2 **Teori-teori Belajar — 29**

A. Teori Belajar Behavioristik **— 30**
B. Teori Belajar Kognitif **— 33**
C. Teori Belajar Konstruktivistik **— 38**
D. Teori Belajar Humanistik **— 42**
E. Teori Belajar Sibernetik **— 44**
F. Teori Belajar Revolusi Struktural **— 47**
G. Teori Belajar Gestalt **— 51**
H. Teori Belajar Kecerdasan Ganda **— 54**
I. Teori Belajar Sosial **— 57**
J. Teori Belajar Van Hiele **— 58**
K. Teori Belajar Bermakna **— 62**

Bab 3 **Mengenal Model Pembelajaran Mnemonik — 67**

A. Tujuan Model Pembelajaran Mnemonik **— 62**
B. Manfaat belajar model Mnemonik **— 62**
C. Ingatan dan Daya Ingat **— 71**
D. Potensi Otak Manusia **— 73**
E. Memori Mnemonik **— 75**
F. Teknik-teknik Mnemonik **— 77**

Bab 4 **Inovasi Pembelajaran Mnemonik — 81**

A. Site System **— 82**
B. Relation System **— 84**
C. Story System **— 86**
D. Association System **— 88**
E. Alphabet System **— 91**
F. Numeric System **— 93**

G. Key Word System **— 103**
H. Picture System **— 108**
I. Formula System **— 111**

BAB 5 Karakteristik Siswa dan Metode Pembelajaran yang Sesuai dengan Jenjang Pendidikan — 115
A. Pengertian Karakteristik Siswa **— 116**
B. Karakteristik Siswa TK, SD, dan SMP **— 119**
C. Metode Pembelajaran Pendas (PAUD, TK, SD, dan SMP) **— 135**

BAB 6 Kualifikasi dan Kompetensi Guru — 151
A. Guru Sebagai Profesi **— 152**
B. Kualifikasi Akademik Guru **— 155**
C. Pengertian Kompetensi dan Standar Kompetensi Guru **— 155**

BAB 7 Permasalahan dalam Pembelajaran dan Solusinya — 169
A. Masalah-masalah dalam Pembelajaran **— 170**
B. Faktor-faktor Penyebab Masalah Belajar **— 172**
C. Langkah-langkah Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran **— 174**

BAB 8 Pembelajaran Tematik dan Integratif — 179
A. Konsep Dasar Pembelajaran Tematik **— 180**
B. Manfaat Pembelajaran Tematik **— 184**
C. Landasan Pembelajaran Tematik **— 185**
D. Arti Penting Pembelajaran Tematik **— 188**
E. Karakteristik Pembelajaran Tematik **— 190**

Glosarium **— 193**
Indeks **— 198**
Daftar Pustaka **— 210**

Prakata

Puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan limpahan taufik dan hidayahnya kepada kita semua. Berkat rahmat-Nya, kita semua dapat menjalani kehidupan dengan sebaik-baiknya, tanpa kekurangan suatu apapun. *Alhamdulillah,* buku berjudul *Pembelajaran Mnemonik* telah terselesaikan. Semoga dengan adanya buku ini dapat menambah wawasan mengenai seluk beluk proses pembelajaran secara umum dan model pembelajaran mnemonik pada khususnya.

Memperoleh pendidikan yang layak merupakan hak bagi setiap warga negara, diatur dalam undang-undang. Untuk melaksanakan amanat undang-undang tersebut maka setiap insan manusia Indonesia berkewajiban mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya masing-masing. Belajar dan mengajar tidak mengenal batas waktu, usia, dan tempat. Di mana dan kapan pun, proses pembelajaran dapat diselenggarakan dengan penuh tanggung jawab dan kedisiplinan.

Buku ini membahas berbagai hal yang berhubungan dengan belajar, mengajar, dan pembelajaran. Semua itu merupakan proses yang harus terus berlangsung dan berkesinambungan. Salah satu hal yang seringkali menjadi penghambat dalam proses pembelajaran adalah kesulitan untuk mengingat dan menghafal. Ada berbagai model pembelajaran yang dikedepankan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Namun, tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan dan dilaksanakan dengan baik.

Pembelajaran mnemonik menawarkan konsep belajar yang memudahkan peserta didik untuk mengingat dan menghafal melalui pendayagunaan otak kanan. Cara belajar yang cepat, terarah, dan sederhana membuat peserta didik akan dengan mudah mengerti, memahami, dan menguasai materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran mnemonik menawarkan motode pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran tidak terbebani dan dapat melaksanakannya dengan ringan. Selain model pembelajaran mnemonik, buku ini mengupas

berbagai teori pembelajaran dari beberapa tokoh yang *konsen* dalam pendidikan.

Buku ini masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut, sehingga saran dan kritik dari pembaca sangat diharapkan. Namun, penulis berharap dengan adanya buku ini dapat memberikan sedikit sumbangsih dan secercah harapan bagi masyarakat, khususnya bagi dunia pendidikan dalam memperbaiki dan menyempurnakan pendidikan nasional.

Sambutan

Model Pembelajaran Mnemonik menjadi alternatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar pada semua disiplin ilmu, sekaligus dapat memperkaya khazanah dunia pendidikan nasional. Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada penulis yang telah berkarya nyata, melalui tulisan dan menerbitkan buku yang sangat bermanfaat bagi kita semua sebagai insan pendidikan.

Hadirnya buku *Pembelajaran Mnemonik* merupakan hal yang luar biasa karena di tengah kesibukan penulis sebagai dosen, mampu memberikan kontribusi dan sumbangsihnya dengan menulis buku berkualitas. Semoga dengan terbitnya buku ini dapat menjadi inspirasi bagi dosen-dosen lain agar lebih produktif serta memberi motivasi ganda untuk berkarya lebih nyata pada dunia pendidikan.

Prof. Dr. Cece Rahmat, M.Pd.

Pendahuluan

Penyelenggaraan pendidikan merupakan amanat undang-undang yang harus dilaksanakan oleh pemerintah dan pihak lain sebagai wujud kepedulian untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Penyelenggaraan pendidikan secara formal maupun nonformal diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Penyelenggaraan pendidikan tidak dapat berlangsung apabila tidak terdapat berbagai komponen yang mendukung keterlaksanaannya dari hulu ke hilir.

Belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Belajar merupakan interaksi yang dilakukan manusia terhadap semua disiplin ilmu yang ingin ia pahami dan kuasai. Sekolah menjadi wahana berlangsungnya proses pembelajaran. Aktivitas belajar dan mengajar dilaksanakan oleh peserta didik dan guru dalam lingkungan yang kondusif

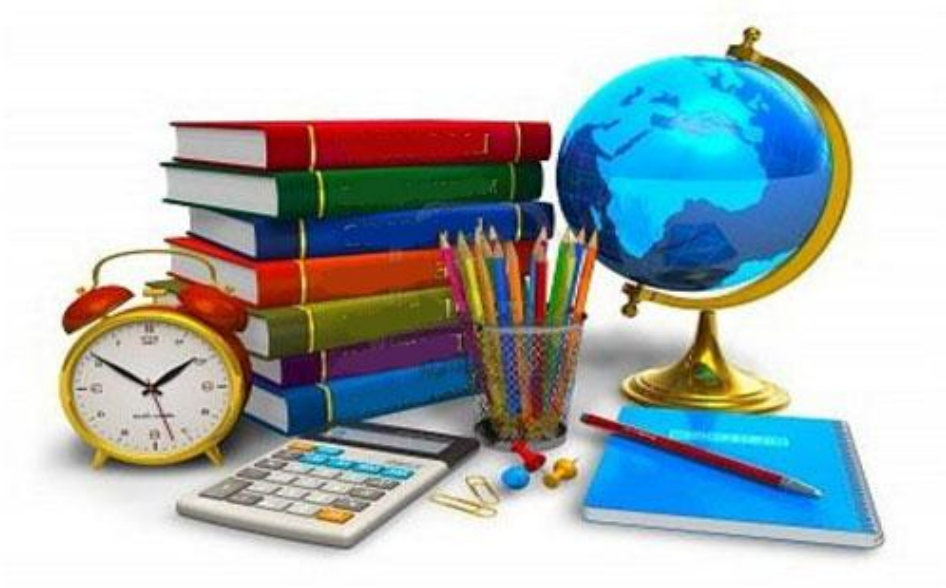
Salah satu elemen penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat, terarah, dan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan menjadi hal yang sangat krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pelaksana tugas mendidik anak bangsa memikul tanggung jawab agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

Banyak kendala dan hambatan yang dihadapi dalam setiap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Peserta didik seringkali kesulitan untuk mengingat dengan baik apa yang telah mereka pelajari. Oleh sebab itu, diperlukan metode yang tepat untuk mempermudah dalam mengingat berbagai materi pelajaran dari disiplin ilmu yang berbeda-beda. Pembelajaran mnemonik menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Terdapat tiga prinsip dasar ketika menggunakan mnemonik, yakni imajinasi, asosiasi, dan lokasi. Dengan memadukan ketiganya, kita dapat menggunakan ketiga prinsip ini untuk membangun sistem mnemonik memori yang *powerfull.* Mnemonik merupakan teknik untuk mendayagunakan daya ingat dengan cara-cara tertentu yang

menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Hambatan dalam belajar yang seringkali menjadi kendala bagi peserta didik akan hilang serta mampu membangkitkan motivasi mereka untuk lebih giat belajar.

Bab 1
Hakikat Pembelajaran dan Pengajaran



Sumber: padamu.net

Gambar 1.1: Dalam penyelenggaraan pendidikan, terdapat proses pembelajaran dan pengajaran yang saling terkait.

Sekolah adalah sarana untuk menyelenggarakan pendidikan dari mulai tingkat dasar sampai tingkat menengah. Memperoleh pendidikan adalah hak setiap warga negara yang diatur dalam undang-undang. Dalam peyelenggaraan pendidikan, terdapat proses pembelajaran dan pengajaran yang saling terkait. Pembelajaran dan pengajaran bukan hanya ditujukan kepada siswa atau peserta didik tetapi juga bagi para guru. Guru sebagai insan pendidik harus memiliki kemampuan untuk memberikan materi pelajaran terhadap anak didiknya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optiimal.

A. Pengertian Belajar

Sumber: www.kesekolah.com

Gambar 1.2: Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon.

Untuk mengetahui, menguasai, dan mendalami suatu cabang ilmu memerlukan proses yang harus dilalui. Proses tersebut adalah belajar yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sehingga apa yang dipelajari dapat kita kuasai. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku.

Output dari belajar seorang siswa atau peserta didik dapat diketahui ketika dialakukan evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Apabila siswa tersebut memperoleh hasil positif dari evaluasi maka proses belajar yang dilakukannya telah berhasil. Sebaliknya, apabila hasil evaluasi negatif maka proses belajar yang telah dilakukan belum berhasil. Untuk itu, diperlukan pendalaman dari kegiatan belajar siswa yang bersangkutan.

1. Pengertian Belajar Menurut Para Ahli

Belajar seringkali dianalogikan hanya terbatas untuk siswa-siswi atau seseorang yang sedang mengenyam pendidikan di bangsu sekolah. Hal itu tentu tidak tepat karena belajar menjadi sebuah kewajiban manusia yang harus dilakukan sepanjang hayat. Mencari ilmu pada hakikatnya tidak mengenal batas usia. Mencari ilmu dapat dilakukan

kapanpun dan di manapun kita berada. Seluruh isi alam dunia, adalah sumber ilmu yang harus kita pelajari sebagai bentuk penghambaan kita terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sang pencipta alam semesta.

Belajar berasal dari kata dasar ajar, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituruti. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar diartikan sebagai berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.Sejak manusia ada, sebenarnya ia telah melaksanakan aktivitas belajar. Oleh sebab itu, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa akitivitas belajar itu telah ada sejak adanya manusia.

Manusia melaksanakan aktivitas belajar karena didasari oleh kebutuhan untuk mengetahui segala sesuatu yang akan bermanfaat bagi kehidupan dirinya sendiri maupun orang lain. Manusia dikatakan makhluk belajar, sehingga di dalam dirinya terdapat potensi untuk diajar. Belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia karena hampir di sepanjang waktunya, manusia banyak melaksanakan aktivitas belajar.

Dalam pengertian umum, belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau dikenal dengan istilah guru. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya didentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar.

a. James O. Whittaker

Belajar adalah suatu proses dimana perilaku yang dihasilkan atau dimodifikasi melalui pelatihan atau pengalaman.

b. Winkel

Belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

c. Cronchbach

Belajar merupakan kegiatan yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

d. Howard L. Kingskey

Belajar adalah proses dimana perilaku disebabkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

e. Drs. Slamet

Belajar adalah proses orang yang mencoba untuk mendapatkan perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

f. Djamarah, Syaiful Bahri

Belajar adalah serangkaian kegiatan dan jiwa untuk mendapatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang melibatkan kognitif, afektif dan psikomotorik.

g. R. Gagne

Belajar adalah suatu proses untuk motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan sikap.

h. Herbart

Belajar adalah proses pengisian jiwa dengan pengetahuan dan pengalan sebanyak mungkin melalui hafalan.

i. Robert M. Gagne

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus menerus, bukan hanya karena proses pertumbuhan saja. Gagne berpendapat bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal yang berinteraksi.

j. Lester D. Crow

Belajar adalah kebiasaan *acquisition*, pengetahuan dan sikap. Belajar merupakan upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap.

k. Alice Crow

Belajar merupakan upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap.

l. Ngalim Purwanto (1992)

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pelatihan atau pengalaman.

Dari berbagai penjelasan para ahli mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki kata kunci, yaitu perubahan dan perilaku. Aktivitas atau kegiatan berdampak pada perubahan perilaku seseorang. Tentunya perilaku sebagai hasil proses belajar merupakan perilaku-perilaku positif yang bermanfaat bukan hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk semua orang.

2. Tujuan Belajar

Dalam belajar membutuhkan kerajinan dan ketekunan agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan belajar. Proses belajar berkaitan dengan jenjang pendidikan dari tingkat dasar sampai tingkat tinggi. Pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan menjadi hal yang sangat penting bagi setiap orang. Munculnya lembaga-lembaga pendidikan mengisyaratkan bahwa kebutuhan pendidikan menjadi hal utama bagi setiap individu.

Tujuan adalah hal yang sangat esensial, rangka perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian. Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, memilih alat bantu pembelajaran serta menyediakan ukuran untuk mengukur prestasi belajar siswa. Adapun tujuan dari belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru.

Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar (Oemar, 1999: 73).Menurut Hernowo dalam buku terjemahannya “Revolusi cara belajar”, belajar seharusnya memiliki tiga tujuan, sebagai berikut:

a. Mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran spesifik dan dapat melakukannya dengan lebih cepat, lebih baik, dan lebih mudah.
b. Mengembangkan konseptual umum dalam menerapkan konsep yang sama ataupun yang berkaitan dengan bidang-bidang lain.
c. Mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan kita.

Tujuan belajar dapat tercapai apabila sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar terpenuhi serta dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Peran seorang pendidik sangat besar dalam upaya pencapaian tujuan belajar karena tanpa adanya pendidik arah perkembangan belajar akan sulit terpantau. Hasil prestasi belajar yang memuaskan dari seorang siswa merupakan indikator dari tercapainya tujuan belajar di lembaga formal maupun lembaga nonformal.

3. Tahap-tahap Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan melalui tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seseorang atau individu. Ada beberapa tahap dalam belajar yang harus kita ketahui, yaitu inkompetensi bawah sadar, inkompetensi sadar, kompetensi sadar, dan kompetensi bawah sadar.

a. Inkompetensi Bawah Sadar

Kondisi pada saat ini kita tidak tahu kalau ternyata kita tidak tahu. Contohnya adalah banyak pembalap muda ketika mulai belajar mengemudi sering terjadi kecelakaan. Hal itu terjadi karena pembalap muda lebih memiliki keberanian dari *driver* yang lebih tua dan berpengalaman.Orang-orang yang berada dalam situasi ini cenderung mengambil risiko, membuka diri untuk bahaya atau merugikan karena alasan sederhana bahwa mereka tidak menyadari dengan apa yang mereka lakukan.

b. Inkompetensi Sadar

Inkompetensi sadar adalah kondisi dimana kita menyadari dengan pengakuan bahwa kita tidak tahu, dan menerima secara penuh ketidaktahuan kita. Tahap belajar dalam kondisi seperti ini akan diawali dengan rasa ingin mengetahui segala sesuatu yang tidak ketahui. Perasaan inilah yang harus selalu dijaga untuk mengoptimalisasi aktivitas atau kegitan belajar.

c. Kompetensi Sadar

Kompetensi sadar adalah kondisi di mana kita menyadari bahwa kita tahu memiliki keahlian pada subjek tetapi tindakan-tindakan yang dilakukan belum berjalan secara otomatis. Tahap belajar pada kondisi ini, kita harus melaksanakan semua tindakan pada tingkat sadar. Contohnya, ketika belajar mengemudi, kita harus sadar tahu di mana tangan dan kaki, berpikir dalam setiap keputusan apakah akan menginjak rem, putar atau gigi.Ketika kita melakukannya, kita berpikir secara sadar tentang bagaimana melakukannya.

d. Kompetensi Bawah Sadar

Pada tahap kompetensi bawah sadar seseorang dikondisikan sebagai seorang ahli yang mungkin tidak tahu bagaimana dia melakukannya secara rinci. Dengan kata lain, sesuatu yang dia lakukan dalam hidup ini untuk orang lain mungkin tampak berisiko tetapi baginya bebas dari segala risiko. Hal ini terjadi karena ia telah membangun pengalaman dan mencapai kompetensi sadar dalam kegiatan selama beberapa tahun. Dia tahu apa yang dia lakukan, dan dia juga tahu apa yang tidak bisa dilakukan. Untuk seseorang yang tidak memiliki pengetahuan dan pengalaman, apa yang dilakukannya tampak sangat berisiko.

Tahap-tahap belajar yang telah dijelaskan di atas menunjukkan tingkat kemampuan seseorang dalam belajar. Tidak semua orang dapat melakukannya dengan mudah dan cepat karena bergantung pada karakteristik setiap individu masing-masing. Namun, tidak ada kata lelah untuk belajar dan tidak ada kata tidak bisa dalam belajar, serta tidak ada kata sulit untuk belajar. Untuk itu, motivasi dan semangat harus selalu kita miliki dalam belajar kapanpun dan dimanapun kita berada.

4. Hasil Belajar

Ketika mempelajari segala sesuatu, kita tentunya berharap hasil yang dicapai memuaskan dan sesuai dengan keinginan. Begitupun juga dengan hasil belajar yang telah kita lakukan harus memperoleh hasil yang sesuai. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil diartikan sebagai sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan lain

sebagainya) melalui sebuah usaha, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Ada beberapa pengertian mengenai hasil belajar yang disebutkan oleh para ahli. Menurut Djamarah (2000: 45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh–sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimis yang dapat mancapainya.

Sementara itu, Arikunto (1990:133) mengatakan bahwa "hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat dia amati, dan dapat diukur". Nasution (1995 : 25) mengemukakan bahwa hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak halnya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan pada individu tersebut.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukan hasil yang memiliki ciri, sebagai berikut:

a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa.
b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
c. Hasil belajar yang dicapai akan bermakna bagi dirinya seperti akan ditunjukkan pada ingatan yang bertahan lama membentuk prilakunya, bemanfat untuk memelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainya.
d. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai serta mengendalikan diri, terutama dalam menilai hasil yang dicapai maupun mengendalikan proses dan usaha belajar.

Hasil belajar adalam kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi

pada individu, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Menurut Purwanto (1990:3), evaluasi dalam pendidikan adalah penafsiran atau penilaian terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa menuju kearah tujuan-tujuan dan nilai-nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Hasil penillaian ini pada dasarnya adalah hasil belajar yang diukur. Hasil penilaian dan evaluasi ini merupakan umpan balik untuk mengetahui sampai dimana proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulan bahwa perubahan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil dari belajar adalah sebagai aberikut:

a. Perubahan yang terjadi secara sadar. Maksudnya adalah bahwa individu yang menyadari dan merasakan telah terjadi adanya perubahan pada dirinya.
b. Perubahan yang terjadi relatif lama. Perubahan yang terjadi akibat belajar atau hasil belajar yang bersifat menetap atau permanen, maksudnya adalah bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
c. Perubahan yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku.
d. Perubahan yang diperoleh individu dari hasil belajar adalah meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku baik dalam sikap kebiasaan, keterampilan dan pengetahuan.

Hasil belajar terkait dengan sejauhmana kemampuan yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari bagaimana perubahan perilaku seseorang dari sebelum belajar dan setelah belajar. Perubahan itu harus menunjukkan peningkatan ke arah yang lebih baik. Apabila perubahan yang dimaksudkan belum mencapai sasaran maka diperlukan proses belajar kembali untuk mencapai hasil yang diharapkan.

B. Gaya Belajar

Sumber: vienlly18.blogspot.co.id

Gambar 1.3: Gaya belajar yang dimiliki anak-anak berhubungan erat dengan karakteristik dan kepribadian masing-masing.

Seringkali seorang guru mengalami kesulitan untuk memberikan materi pelajaran terhadap anak didiknya. Sebagai seorang pendidik tentu hal tersebut menjadi tantangan tersendiri yang harus diatasi sampai peserta didiknya mampu mengerti dan memahami materi pelajaran yang telah diberikan. Kendala-kendala tersebut dimungkinkan karena pengaruh gaya belajar yang dimiliki serta diterapkan. Ada beberapa gaya belajar yang harus di ketahui yang berkaitan dengan bagaimana proses belajar mengajar dapat dilaksanakan.

1. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajarauditorial berhubungan dengan masalah pendengaran siswa. Hal ini berkaitan dengan proses belajar menghafal, membaca maupun matematika dalam mengerjakan soal cerita. Adapun ciri-ciri yang terdapat pada gaya belajar auditorial, sebagai berikut:

a. Mudah mengingat apa yang didengar.
b. Tidak bisa belajar dalam suasana ribut atau berisik.
c. Senang dibacakan atau mendengarkan.
d. Lebih menyukai diskusi atau cerita.
e. Bisa mengulangi apa yang didengarkannya.

Gaya belajar auditorial memiliki kendala dalam pelaksanaannya karena anak sering lupa apa yang dijelaskan guru. Sering keliru apa yang disampaikan oleh guru, dan juga sering lupa membuat tugas yang diperintahkan melalui lisan. Siswa yang menyukai gaya belajar auditorial umumnya tidak suka membaca buku petunjuk. Dia lebih suka bertanya untuk mendapatkan informasi yang diperlukannya.

2. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual berhubungan dengan masalah penglihatan siswa. Hal ini berkaitan dengan proses belajar seperti matematika (geometri), Bahasa Mandarin, Arab,dan yang berkaitan dengan simbol-simbol atau letak simbol. Adapun ciri-ciri yang terdapat dalam gaya belajar visual, sebagai berikut:

a. Lebih mudah mengingat dengan cara melihat.
b. Tidak terganggu oleh suara ribut atau berisik.
c. Lebih suka membaca.
d. Suka mendemonstrasikan sesuatu daripada penjelasan.

Gaya belajar visual memiliki kendala dalam pelaksanaannya, seperti terlambat menyalin pelajaran, tulisan tidak tertata rapi berantakan, sehingga tidak mudah terbaca. Siswa yang mempunyai gaya belajar visual umumnya lebih suka melihat daripada mendengarkan, mereka cenderung teratur dan rapi dalam berpakaian.

3. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajarkinestik berhubungan dengan masalah gerak siswa. Hal ini berkaitan dengan proses belajar, seperti pelajaran olahraga, menari, dan percobaan-percobaan sains.

a. Kalau menghafal sesuatu dengan cara berjalan atau melihat langsung.
b. Belajar melalui praktek langsung atau manipulasi (trik, peraga).
c. Banyak gerak fisik dan mempunyai perkembangan otot yang baik.

Gaya belajar kinestetik memiliki kendala dalam pelaksanaannya yaitu anak cenderung tidak bisa diam. Siswa dengan gaya belajar seperti ini tidak dapat belajar di sekolah-sekolah yang

bergaya konvensional dimana guru menjelaskan dan anak duduk diam. Siswa akan lebih cocok berkembang apabila di sekolah dengan sistem *active learning*, di mana anak banyak terlibat dalam proses belajar. Siswa yang menyukai gaya belajar kinestetik umumnya lebih suka bergerak dan tidak betah duduk lama serta sering menundukkan kepala saat mendengarkan.

4. Gaya Belajar Global

Pada gaya belajar global ini, anak cenderung melihat segala sesuatu secara menyeluruh dengan gambaran yang besar, namun mereka dapat melihat hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lain. Anak global juga dapat melihat hal-hal yang tersirat serta menjelaskan permasalahan dengan kata-katanya sendiri. Mereka dapat melihat adanya banyak pilihan dalam mengerjakan beberapa tugas sekaligus.

Anak dengan gaya belajar global dapat bekerja sama dengan orang lain, peka terhadap perasaan orang lain, dan fleksibel. Mereka senang bekerja keras untuk menyenangkan hati orang lain, senang memberi dan menerima pujian. Bahkan, anak global cenderung melupakan lebih banyak dorongan semangat dalam memulai mengerjakan sesuatu. Mereka menerima kritikan secara pribadi. Mereka akan mengalami kesulitan apabila harus menjelaskan sesuatu tahap demi tahap.

Anak dengan gaya belajar global dominan biasanya kurang memiliki kerapian, walau sebenarnya mereka memiliki keinginan besar untuk membersihkan tempat belajarnya. Namun, seringkali keinginannya kurang terlaksana, sehingga akhirnya kertas-kertas tetap berantakan. Untuk mengatasi hal ini sebaiknya dilakukan dengan cara menyederhanakan sistemmelalui penyediaan map-map berwarna dengan kategori tertentu untuk menyiapkan kertas-kertas yang menumpuk.

Pikiran anak global dominan tidak pernah bisa fokus pada satu masalah, pikirannya memikirkan banyak hal sepanjang waktu. Ia akan mengerjakan tugas kedua meskipun tugas pertamanya belum selesai. Untuk mengatasi keadaan ini sebaiknya mereka bekerja sama dengan orang lain, dengan janji saling menolong dalam menyelesaikan tugas

sebelum mengerjakan yang lain, mereka akan mudah berkonsentrasi apabila ada seseorang yang bekerja bersamanya.

5. Gaya Belajar Analitik

Keistimewaan anak yang memiliki gaya belajar analitik, yaitu dalam memandang sesuatu cenderung lebih terperinci, spesifik, dan teratur. Namun, mereka kurang bisa memahami masalah secara menyeluruh.Dalam mengerjakan tugas analitik akan mengerjakan tugasnya secara teratur, dari satu tahap ke tahap berikutnya. Mereka memiliki kecenderungan untuk mengerjakan satu tugas dalam satu waktu, dan mereka tidakm akan mengerjakan tugas lain sebelum tugas pertamanya selesai. Mereka membutuhkan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas mereka karena mereka tidak ingin ada satu bagian yang terlewatkan.

Anak yang memiliki cara berfikir secara analitik seringkali memikirkan sesuatu berdasarkan logika. Selain itu, mereka menilai fakta-fakta yang terjadi melebihi perasaannya. Mereka dapat menemukan fakta-fakta namun, seringkali mereka tidak mengetahui gagasan utamanya. Kadangkala ia tidak mengerti maksud dan tujuannya dalam mengerjakan sesuatu. Anak yang memiliki gaya belajar analitik sangat sulit belajar karena biasanya pikirannya hanya terfokus pada satu masalah saja. Untuk mengatasi keadaan ini, sebaiknya belajar sendirian, kemudian bergabung dengan temannya untuk bersosialisasi setelah selesai belajar.

Anak dengan gaya belajar analitik dapat bekerja maksimal apabila ada metode yang konsisten dan pasti dalam mengerjakan sesuatu, apabila dia bisa menciptakan sistem sendiri dalam belajar. Untuk itu jadwal harian sangat membantu untuk merasakan adanya struktur dan hal-hal yang bisa diramalkan, sehingga mereka dapat menentukan dan memenuhi sasaran yang jelas.

Gaya belajar yang dimiliki anak-anak berhubungan erat dengan karakteristik dan kepribadian masing-masing. Oleh sebab itu, diperlukan metode atau model pembelajaran yang tepat dan sesuai, agar mereka mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh

guru di sekolah. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana akan sangat menunjung keberhasilan proses belajar mengajar.

C. Pembelajaran dan Pengajaran

Sumber: faridanursyahidah.wordpress.com

Gambar 1.4: Dalam pendidikan, pembelajaran dan pengajaran menjadi hal yang sangat krusial dan harus diterapkan untuk mencapai keberhasilan.

Kemajuan pendidikan merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan pembangunan di suatu negara. Pendidikan berhubungan erat dengan kualitas sumberdaya manusia yang akan menjadi penentu arah pembangunan bangsa. Dalam pendidikan, pembelajaran dan pengajaran menjadi hal yang sangat krusial dan harus diterapkan untuk mencapai keberhasilan. Lantas apa yang dimaksud dengan pembelajaran dan pengajaran serta bagaimana keduanya dapat seiring serta sejalan untuk mencetak sumberdaya manusia yang berkualitas di Indonesia.

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” yang berasal dari kata dasar “ajar”, berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Pembelajaran mengandung pengertian proses,

perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan, sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

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 dan menyerap semua pelajaran dengan sebaik-baiknya.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran, hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam kurun waktu tertentu yang dilaksanakan pada sebuah sekolah atau lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal.

2. Pengertian Pengajaran

Istilah “pembelajaran” sama dengan “instruction atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. (Purwadinata, 1967, hal 22). Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Dengan kata lain, bahwa pengajaran adalah proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan perihal mengajar, segala sesuatu mengenai mengajar, peringatan (tentang pengalaman,

peristiwa yang dialami atau dilihatnya). (Dariyanto Kamus Bahasa Indonesia, 1997). Pengajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pengajaran juga diartikan sebagai interaksi belajar dan mengajar. Pengajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara guru dan siswa.

3. Perbedaan Pengajaran dan Pembelajaran

Perbedaan antara istilah "pengajaran" (*teaching*) dan "pembelajaran" (instruction) bisa diamati pada table dibawah ini.

No.	Pengajaran	Pembelajaran
1.	Dilaksanakan oleh mereka yang berprofesi sebagai pengajar	Dilaksanakan oleh mereka yang dapat membuat orang belajar
2.	Tujuannya menyampaikan informasi kepada si belajar	Tujuannya agar terjadi belajar pada siswa/siswi belajar
3.	Merupakan salah satu penerapan strategi pembelajaran	Merupakan cara untuk mengembangkan rencana yang teroganisir untuk keperluan belajar
4.	Kegiatan belajar berlangsung bila ada guru/pengajar	Kegiatan belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa hadirnya guru

Berdasarkan pengertian serta tabel diatas maka dapatlah dikatakan bahwa istilah "pembelajaran" (*instruction*) lebih luas daripada "pengajaran" (*teaching*). Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Jika diperhatikan, perbedaan kedua istilah tersebut bukan hal yang sepele, tetapi telah menggeser paradigma pendidikan, dari yang semula (*teacher~centered*) kepada (*student~centered*). Kegiatan pendidikan yang semula lebih berorientasi pada "mengajar" (guru yang lebih banyak berperan) telah berpindah kepada konsep "pembelajaran" (merencanakan kegiatan-kegiatan yang orientasinya kepada siswa agar terjadi belajar dalam dirinya).

4. Prinsip – Prinsip Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi, terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang lebih optimal. Selain itu, akan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memberikan dasar-dasar teori untuk membangun sistem intruksional yang berkualitas tinggi.

a. Prinsip Pembelajaran menurut Gagne

Dalam buku Condition of Learning, (**Gagne**,1997) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut.

1) Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3) Mengingatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi persyaratan untuk mempelajari materi yang baru.

4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
5) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6) Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7) Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan *performance* siswa.
8) Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberiikan tes / tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengetahui tujuan pembelajaran.
9) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau memraktikkan apa yang telah dipelajari.

Prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne merujuk pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakakukan dari awal hingga akhir. Pada intinya, dengan menjalankan prisnsip-prinsip belajar tersebut bertujuan agarg siswa dapat memraktikkan apa yang telah dipelajarinya dengan baik.

b. Prinsip Pembelajaran menurutAtwi Suparman

Beberapa prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974), sebagai berikut:

1) Respons-respons baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respon yang benar dari siswa, siswa harus aktif membuat respon, tidak hanya duduk diam dan mendengarkan saja.
2) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan

siswa. implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sebelum pelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat.

Penggunaan berbagai metode dan media agar dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar.

1) Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya apabila tidak diperkuat dengan akibat. Implikasinya adalah pemberian isi pembelajaran yang berguna pada siswa di dunia luar ruangan kelas dan memberikan umpan balik (*feedback*) berupa penghargaan terhadap keberhasilan. Siswa sering diberikan latihan dan tes agar pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru dikuasainya sering dimunculkan pula.
2) Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan di transfer kepada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar kepada siswa yang melibatkan tanda-tanda atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata. Juga penyajian isi pembelajaran perlu diperkaya dengan penggunaan berbagai contoh penerapan apa yang telah dipelajarinya. Penyajian isi pembelajaran perlu menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar, diagram, film, rekaman audio/ video, komputer, serta berbagai metode pembelajaran seperti stimulasi, dramatisasi dan lain sebagainya.
3) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Implikasinya adalah perlu digunakan secara luas bukan saja contoh-contoh yang positif, tetapi juga yang negatif.
4) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan memengaruhi perhatia dan ketekunan siswa selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran, antara lain dengan menunjukkan apa yang akan dikuasai siswa setelah selesai proses belajar, bagaimana menggunakan apa yang dikuasainya dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana prosedur yang harus diikuti

atau kegiatan yang harus dilakukan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran dan sebagainya.

5) Kegiatan belajar yang di bagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa. Implikasinya adalah guru harus menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil, disetai latihan dan balikan terhadap hasilnya, sebagai berikut:

1) Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi yang kompleks kepada siswa seperti model, realita, film, program video, komputer, drama, demonstrasi dan lain-lain.
2) Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana. Imlikasinya adalah tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk hasil belajar yang operasional. Demonstrasi atau model yang digunakan harus dirancang agar dapat menggambarkan dengan jelas komponen-komponen yang termasuk dalam perilaku / keterampilan yang kompleks itu.
3) Belajar akan lebih cepat, efisien dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya. Urutan pembelajaran harus dimulai dari yang sederhana secara bertahap menuju kepada yang lebih kompleks kemajuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran harus di informasikan.
4) Perkembangan dan kecepatan siswa sangat bervariasi, da yang maju dengan cepat ada yang lambat. Implikasinya adalah pentingnya penguasaan siswa terhadap materi prasyarat sebelum mempelajari materi pembelajaran selanjutnya, siswa mendapat kesempatan maju menurut kecepatannya masing-masing.
5) Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasi kegiatannya sendiri dan menimbulan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar. Implikasinya adalah pemberian kemungkinan bagi siswa untuk memilih waktu,

cara dan sumber-sumber di samping yang telah ditentukan, agar dapat membuat dirinya mencapai tujuan pembelajaraan.

Penerapan prinsip-prinsip pembelajaran yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, diharapkan dapat memberi dampak positif bukan hanya terhadap siswa atau peserta didik yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran tetapi juga bagi guru atau pendidikan dalam menjalani tugas dan tanggung jawabnya mencerdaskan bangsa. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut dapat diterapkan oleh guru sesuai dengan usia peserta didik.

Bab 2
Teori-teori Belajar

Sumber: dedi26.blogspot.co.id

Gambar 2.1: Psikologi belajar atau disebut dengan teori belajar, adalah teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) siswa.

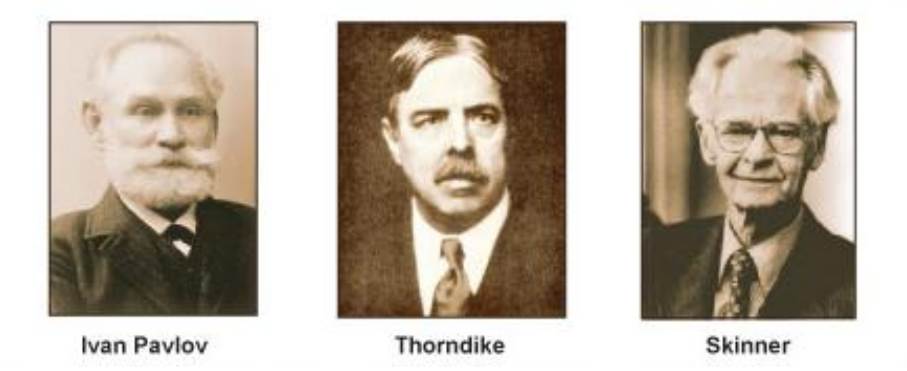
Belajar tidak akan terlaksana dengan baik apabila tidak terjalin kerjasama antara pendidik dan peserta didik. Kerjasama ini diwujudkan dengan adanya komunikasi dari kedua belah pihak, seiring dan seirama sesuai dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas.

Dalam proses belajar mengajar, penguasaan seorang guru dan cara penyampaiannya merupakan syarat yang sangat krusial. Penguasaan guru terhadap materi pelajaran dan pengelolaan kelas sangat penting. Namun, hal tersebut belum cukup untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal. Selain menguasai materi, guru sebaiknya menguasai tentang teori-teori belajar agar dapat mengarahkan peserta didik berpartisipasi secara intelektual dalam belajar sehingga belajar menjadi bermakna bagi siswa

Jika seorang guru akan menerapkan suatu teori belajar dalam proses belajar mengajar maka guru tersebut harus memahami seluk beluk teori belajar sehingga dapat merancang dengan baik bentukproses belajar meng ajar yang akan dilaksanakan. Psikologi belajar atau disebut dengan teori belajar, adalah teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) siswa.

Berikut beberapa teori belajar yang dikemukakan para ahli;

A. Teori Belajar Behavioristik



Sumber: httpirfanyulianto.com

Gambar 2.1: Tokoh-tokoh dari teori belajar behavioristik.

Perubahan tingkah laku dari peserta didik menjadi bahasan utama dalam teori belajar behavioristik. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

Dalam teori ini, hal utama yang diprioritaskan adalah input (masukan), berupa stimulus dan output (keluaran), berupa respon. Apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini lebih mengutamakan pengukuransebagai indikator untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkah laku tersebut. Selain itu, terdapat

faktor lain yang tidak kalah penting dalam teori behavioristik yaitu penguatan. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Apabila penguatan diitambahkan maka respon akan semakin kuat. Begitu juga apabila penguatan dikurangi maka responpun akan dikuatkan. Dengan demikian, penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon.

Pengembangan teori *behaviristik* dalam belajar diungkapkan melalui berbagai pendapat dari tokoh-tokoh aliran behavioristik sebagai berikut:

1. Thorndike

Thorndike mengemukakan pendapatnya bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan tingkah laku merupakan akibat dari kegiatan belajar yang berwujud konkrit yaitu dapat diamati atau abstrak (wujud ayng tidak dapat diamati). Teori ini juga disebut sebagai aliran koneksionisme (*connectinism*).

2. Watson

Menurut *Watson*, belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon tetapi stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Dengan kata lain, meskipun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, dianggap sebagai faktor yang tidak perlu diperhitungkan. Watson tetap mengakui bahwa perubahan-perubahan mental dalam bentuk benak siswa itu penting. Namun, semua itu tidak dapat menjelaskan apakah seseorang telah belajar atau belum karena tidak dapat diamati.

3. Clark Hull

Tidak berbeda dengan tokoh lainnya, *Clark Hull* menggunakan variable hubangan antara stimulus dan respon untuk menjelaskan pengertian tentang belajar. Namun, ia sangat terpengaruh oleh teori evolusi *Charles Darwin*. Menurutnya, seperti teori evolusi bahwa semua fungsi tingkah laku bermanfaat terutama untuk menjaga kelangsungan hidup manusia. Oleh sebab itu, teori ini mengatakan

bahwa kebutuhan biologis dan pemuasan kebutuhan biologis adalah penting dan menempati posisi sentral dalam seluruh bagian manusia sehingga stimulus dalam belajarpun hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, walaupun respon yang akan muncul beragam bentuknya.

4. Edwin Guthrie

Variabel stimulus dan respon tidak lepas juga dari pemikiran *Edwin Guthrie*. Namun, pendapatnya sedikit berbeda karena stimulus tidak harus berhubungan dengan kebutuhan atau pemuasan biologis sebagaimana Clark Hull. Ia mengemukakan bahwa agar respon yang muncul sifatnya lebih kuat dan menetap maka diperlukan berbagai macam stimulus yang dapat menumbuhkan.

5. Skinner

Konsep-konsep yang dikemukakan oleh Skinner tentang belajar mampu mengungguli konsep-konsep lain yang dikemukakan oleh para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana tetapi dapat menunjukkan konsepnya tentang belajar secara lebih komprehensif. Menurutnya, hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, pada akhirnya akan menimbulkan perubahan tingkah laku.

Behaviorisme merupakan salah aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dengan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

B. Teori Belajar Kognitif

Sumber: www.wawasanpendidikan.com

Gambar 2.2: Dalam teori belajar kognitif, belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Kognitif diartikan sebagai berdasar kepada pengetahuan faktual yang empiris sehingga teori belajar kognitif tidak dapat dilepaskan dari hasil pengalaman terutama yang diperoleh dari penemuan, percobaan, dan pengamatan yang telah dilakukan. Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Teori belajar kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

1. Prinsip Teori Belajar Kognitif

Dalam pelaksanaannya teori belajar kognitif memiliki prinsip-prinsip umum yang menekankan pada hal-hal sebagai berikut:

a. Lebih mementingkan proses belajar daripada hasil.
b. DIsebut model perseptual.
c. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.
d. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak.
e. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan memperlajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna.
f. Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya.
g. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
h. Dalam praktek pembelajaran teori ini tampak pada tahap-tahap perkembangan(J. Piaget), *Advance organizer* (Ausubel), Pemahaman konsep (Bruner), Hierarki belajar (Gagne), *Webteaching* (Norman)
i. Dalam kegiatan pembelajaran keterlibatan siswa aktif sangat penting.
j. Materi pelajaran disusun dengan pola dari sederhana ke kompleks.
k. Perbedaan individu siswa perlu diperhatikan karena sangat memengaruhi keberhasilan siswa belajar.

Proses merupakan rangkaian tindakan, pembuatan, dan pengolahan yang menghasilkan segala sesuatu. Hasil positif menjadi rencana awal dan tujuan akhir yang selalu diharapkan oleh setiap aktivitas. Begitupula dengan belajar, apabila proses yang dijalankan dapat berkesinambungan maka hasil yang akan diperoleh akan tercapai secara maksimal. Prinsip-prinsip teori belajar kognitif menjadi acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran agar hasil secara maksimal dapat diraih.

2. Pandangan-pandangan Teori Kognitif

Tokoh-tokoh yang konsern dan memahami teori kognitif dengan pengetahuan dan wawasannya serta studi yang telah dilakukannya memberikan beberapa pandangan dan analisisnya mengenai teori kognitif. Pieget, Bruner, dan Ausubel merupakan tokoh-tokoh utama yang memberikan pendapat sebagai bahan kajian untuk dikembangkan oleh para pegiat pendidikan dimanapun berada. Adapun pandangan mengenai teori kognitif menurut para ahli adalah sebagai berikut.

a. Teori Perkembangan Piaget

Salah satu sumbangsih pemikiran dari Pieget yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Semakin bertambahnya umur seseorang maka akan semakin kompleks susunan sel syarafnya dan semakin meningkat pula kemampuannya.

Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Menurut Piaget, proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi).

Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu:

1) Tahap sensorimotorik (umur 0-2 tahun)
2) Ciri pokok perkembangan berdasarkan tindakan, dan dilakukan selangkah demi selangkah.
3) Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun)
4) Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah penggunanaan symbol atau tanda bahasa, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.
5) Tahap operasional konkret (umur 7/8-11/12 tahun)

6) Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan.
7) Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun).

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan".Seiring pertumbuhan usia, anak akan semakin mampu mengembangkan pola pikirnya menjadi lebih terarah dan sistematis.

b. Teori Belajar menurut Bruner

Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang dalam proses pembelajaran. Menurut teorinya, *free discovery learning,* ia mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara menyusun materi pelajaran dan menyajikannya sesuai dengan tahap perkembangan orang tersebut.

Menurut Bruner pembelajaran yang selama ini diberikan di sekolah banyak menekankan pada perkembangan kemampuan analisis, kurang mengembangkan kemampuan berpikir intuitif. Padahal berpikir intuitif sangat penting untuk mempelajari bidang sains karena setiap disiplin ilmu mempunyai konsep, prinsip, dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang dapat belajar. Cara yang baik untuk belajar adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif dan akhirnya sampai pada suatu kesimpulan (*discovery learning*). Ada beberapa prinsip teori Bruner,yakni:

1) Perkembangan kognitif ditandai dengan adanya kemajuan menanggapi rangsangan.
2) Peningkatan pengetahuan bergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realistis.
3) Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain.

4) Interaksi secara sistematis diperlukan antara pembimbing, guru, dan anak untuk perkembangan kognitifnya.
5) Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif.
6) Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat.
7) Perkembangan kognitif dibagi dalam tiga tahap yaitu *enactive, iconic, symbolic*.
   Enaktif yaitu tahap jika seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya. (gigitan, sentuhan, pegangan). Ikonik, yaitu tahap seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal (anak belajar melalui bentuk perumpamaan dan perbandingan). Simbolik yaitu tahap seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam berbahasa dan logika (anak belajar melalui simbol bahasa, logika, matematika).
8) Model pemahaman dan penemuan konsep.
9) Cara yang baik untuk belajar adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada kesimpulan (*discovery learning*).
10) Siswa diberi kebebasan untuk belajar sendiri melalui aktivitas menemukan (discovery).

Sebagai sebuah konsep, teori belajar kognitif bersifat intuitif yaitu berdasarkan bisikan hati untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menemukan kesimpulan, berupa manfaat atau hasil yang diperoleh.

c. Teori Belajar Ausubel

Menurut Ausubel, belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi siswa. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam bentuk struktur kognitif. Teori ini banyak memusatkan perhatiannya pada konsepsi bahwa perolehan dan retensi pengetahuan baru merupakan fungsi dari struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

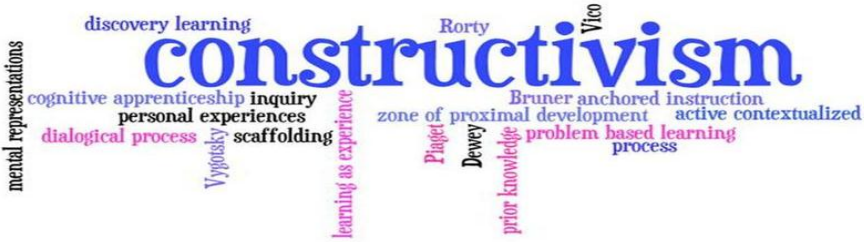
Hakikat belajar menurut teori kognitif merupakan suatu aktivitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi perseptual, dan proses internal. Atau dengan kata lain, belajar merupakan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati atau diukur. Dengan asumsi bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang.

Teori belajar Ausabel dikembangkan berlandaskan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1) Proses belajar akan terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru.
2) Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap dengan memperhatikan stimulus, memahami makna stimulus, menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami.
3) Siswa lebih ditekankan unuk berpikir secara deduktif (konsep *advance organizer*).

Teori kognitif diaplikasikan dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa, materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks. Selain itu, perbedaan individu pada siswa perlu diperhatikan karena faktor ini sangat memengaruhi keberhasilan dalam belajar.

C. Teori Belajar Konstruktivistik



Sumber: www.kaskus.co.id

Gambar 2.3: Pembentukan pengetahuan menurut teori belajar konstruktivistik, memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan.

Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dengan kata lain, teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajar pun memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek 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.

1. Tujuan Teori Belajar Konstruktivistik

Proses pembelajaran yang menggunakan teori belajar konstruktif memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

a. Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
b. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
c. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman suatu konsep secara lengkap.

d. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.
e. Lebih menekankan pada proses tentang bagaimana belajar itu.

Teori konstruktif lebih menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat siswa. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap saja tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses ini, keaktifan seseorang sangat menentukan perkembangan pengetahuannya.

2. Aspek Belajar Konstruktivistik

Ada beberapa aspek yang tidak terpisahkan dalam teori belajar konstruktivistik. Aspek-aspek tersebut adalah proses, peranan siswa, peranan guru, sarana belajar, dan evaluasi hasil belajar. Di bawah ini akan diuraikan aspek-aspek tersebut secara lebih jelas dan lebih gamblang sehingga kita akan lebih memahami keunggulan dari belajar konstruktivistik.

a. Proses

Esensi dari teori konstruktivistik adalah siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Sehingga dalam proses belajar, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Peranan Siswa

Dalam pembelajaran konstruktivistik, siswa menjadi pusat kegiatan dan guru sebagai fasilitator sebab belajar merupakan suatu proses pemaknaan atau pembentukan pengetahuan dari pengalaman secara

konkrit, aktivitas kolaboratif, refleksi serta interpretasi yang harus dilakukan oleh siswa sendiri.

c. Peranan Guru

Guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator artinya membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan proses mengontruksi pengetahuan, agar berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang dimilikinya pada siswa tetapi guru dituntut untuk memahami jalan pikiran atau cara pandang setiap siswa dalam belajar.

d. Sarana Belajar

Sarana belajar dibutuhkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh agar mendapatkan pengetahuan yang maksimal.

e. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi merupakan bagian utuh dari belajar yang menekankan pada ketrampilan proses baik individu maupun kelompok. Dengan cara ini, maka kita dapat mengetahui seberapa besar suatu pengetahuan telah dipahami oleh siswa.

3. Aplikasi Teori Konstruktivistik dalam Pembelajaran

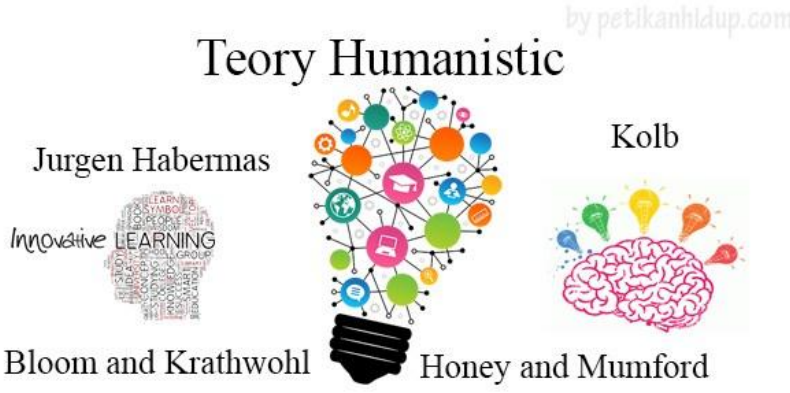
Seringkali proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam waktu dan jam yang telah ditentukan menjadikan peserta didik tidak dapat berkonsentrasi lebih dan sulit untuk memfokuskan diri untuk belajar. Hal ini terjadi karena “menu-menu” yang ditawarkan terasa hambar sehingga peserta didik mengalami kejenuhan. Dalam penerapannya, teori konstruktivistik memiliki perbedaan dalam berbagai hal sebagai berikut:

1. Membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya secara lebih bebas.

2. Menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya interest, untuk membuat hubungan ide-ide atau gagasan-gagasan, kemudian memformulasikan kembali ide-ide tersebut serta membuat kesimpulan-kesimpulan.
3. Guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, di mana terjadi bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi.
4. Guru mengakui bahwa proses belajar serta penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur, dan tidak mudah dikelola.

Aplikasi, penerapan atau penggunaan teori konstruktivistik dalam pembelajaran terbukti memberi nilai lebih dibandingkan dengan teori-teori yang telah ada. Dengan demikian, guru sebagai tenaga pengajar dan siswa sebagai peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

D. Teori Belajar Humanistik



Sumber: petikanhidup.com

Gambar 2.4:Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri serta lebih banyak berbiacara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan serta tentang proses belajar dalam bentuk yang paling ideal.

Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab

itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, daripada bidang kajian psikologi belajar. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri serta lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan serta tentang proses belajar dalam bentuk yang paling ideal.

Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, sebab tanpa motivasi dan keinginan dari pihak pemelajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya. Teori humanistik berpendapat bahwa teori belajar apapun dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar, secara optimal.

Teori humanistik bersifat sangat eklektik yaitu memanfaatkan atau merangkumkan berbagai teori belajar dengan tujuan untuk memanusiakan manusia dan mencapai tujuan yang diinginkan karena tidak dapat disangkal bahwa setiap teori mempunyai kelebihan dan kekurangan.Ada beberapa tokoh aliran humanistik yang mendedikasikan ilmu pengetahuannya melalui pendapat dan pandangan dalam dunia pendidikan seperti Kalb, Honey dan Mumford, Honey dan Mumford serta Bloom dan Krathwohl.

Teori humanistik akan sangat membantu para pendidik dalam memahami arah belajar pada dimensi yang lebih luas sehingga upaya pembelajaran apapun dan pada konteks manapun akan selalu diarahkan dan dilakukan untuk mencapai tujuan. Meskipun teori humanistik sering dikritik karena sulit diterapkan dalam konteks yang lebih praktis dan dianggap lebih dekat dengan bidang filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi daripada bidang pendidikan sehingga sulit diterjemahkan ke dalam langkah-langkah yang lebih konkret dan praktis. Namun sumbangan teori humanistik ini sangat besar bagi dunia pendidikan.

Ide-ide, konsep-konsep, taksonomi-taksonomi tujuan yang telah dirumuskannya dapat membantu para pendidik dan guru untuk memahami hakikat kejiwaan manusia.Dalam praktiknya teori ini

cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir induktif, mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

E. Teori Belajar Sibernetik

Sumber: www.slideshare.net

Gambar 2.5: Menurut teori belajar sibernetik, belajar adalah pengolahan informasi.

Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori yang sudah dibahas sebelumnya. Menurut teori ini, belajar adalah pengolahan informasi. Proses belajar memang penting dalam teori ini, namun yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari siswa.

Asumsi lain adalah bahwa tidak ada satu proses belajar yang ideal untuk segala situasi dan yang cocok untuk semua siswa. Sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.Implementasi teori sibernetik dalam kegiatan pembelajaran telah dikembangkan oleh beberapa tokoh dengan beberapa teori, diantaranya:

1. Teori Pemrosesan Informasi

Pada teori ini, komponen pemrosesan informasi dibagi menjadi tiga berdasarkan perbedaan fungsi, kapasitas, bentuk informasi, serta proses terjadinya. Ketiga komponen itu diantaranya:

a. Sensory Receptor (SR)

*Sensory Receptor (*SR) merupakan sel tempat pertama kali informasi diterima dari luar.

b. Working Memory (WM)

*Working Memory (*WM) diasumsikan mampu menangkap informasi yang diberi perhatian oleh individu. Adapaun karakteristik WM adalah :

1) Memiliki kapasitas yang terbatas, kurang dari 7 slot. Informasi yang didapat hanya mampu bertahan kurang lebih 15 detik apabila tanpa adanya upaya pengulangan (*rehearsal*).

2) Informasi dapat disandi dalam bentuk yang berbeda dari stimulus aslinya baik dalam bentuk verbal, visua, ataupun semantic, yang dipengaruhi oleh peran proses kontrol dan seseorang dapat dengan sadar mengendalikannya.

c. Long Term Memory (LTM)

*Long Term Memory (*LTM) diasumsikan berisi semua pengetahuan yang telah dimilki oleh individu, empunyai kapasitas tidak terbatas. Selain itu, sekali informasi disimpan di dalam LTM ia tidak akan pernah terhapus atau hilang. Persoalan "lupa" hanya disebabkan oleh kesulitan atau kegagalan memunculkan kembali informasi yang diperlukan.

Asumsi yang mendasari teori pemrosesan informasi ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil akumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan *output* dalam bentuk hasil belajar.

Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, (1) motivasi; (2) pemahaman; (3) pemerolehan; (4) penyimpanan; (5) ingatan kembali; (6) generalisasi; (7) perlakuan dan (8) umpan balik.

2. Teori Belajar menurut Landa

Dalam teori ini Landa membedakan ada dua macam proses berpikir, yaitu:

a. Proses Berpikir Algoritmik, *y*aitu proses berpikir yang sistematis, tahap demi tahap, linier, konvergen, lurus, menuju ke satu target tujuan tertentu.

b. Proses Berpikir Heuristik

Yaitu cara berpikir devergen yang menuju ke beberapa target tujuan sekaligus.

Menurut Landa proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran yang hendak dipelajari atau masalah yang hendak dipecahkan diketahui cirri-cirinya. Materi pelajaran tertentu akan lebih tepat disajikan dalam urutan yang teratur, sedangkan materi pelajaran lainnya akan lebih tepat bila disajikan dalam bentuk "terbuka" dan memberi kebebasan kepada siswa untuk berimajinasi dan berpikir.

3. Teori belajar menurut Pask dan Scott

Menurut Pask dan Scott ada dua macam cara berpikir, yaitu:

a. Cara berpikir serialis

Cara berpikir ini hampir sama dengan cara berpikir algoritmik, yaitu berpikir menggunakan cara setahap demi setahap atau linier.

b. Cara berpikir menyeluruh atau wholist

Cara berpikir yang cenderung melompat ke depan, langsung ke gambaran lengkap sebuah sistem informasi atau mempelajari sesuatu dari yang paling umum menuju ke hal yang lebih khusus.

Teori belajar pengolahan informasi termasuk teori kognitif yang mengemukakan bahwa belajar adalah proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan merupakan perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu. Namun memori kerja manusia mempunyai kapasitas yang terbatas.

Tahap sebernetik sebagai teori belajar seringkali dikritik karena lebih menekankan pada sistem informasi yang akan dipelajari, sementara itu bagaimana proses belajar berlangsung dalam diri individu sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari. Teori ini memandang manusia sebagai pengolah informasi, pemikir, dan pencipta. Berdasarkan itu, maka diasumsikan bahwa manusia merupakan makhluk yang mampu mengolah, menyimpan, dan mengorganisasikan informasi.

F. Teori Belajar Revolusi Sosiokultural

Sumber: thinktep.wordpress.com

Gambar 2.6: Menurut teori belajar Piagetin, kegiatan belajar terjadi seturut dengan pola tahap-tahap perkembangan tertentu dan umur seseorang.

Pembahasan pada teori ini diarahkan pada hal-hal seperti teori belajar Piagetin dan teori belajar Vygotsky. Berikut ini pembahasan tentang kedua teori tersebut.

1. Teori Belajar Piagetin

Menurut Piaget, perkembangan kognitif adalah suatu proses genetik, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis dalam bentuk perkembangan syaraf. Kegiatan belajar terjadi seturut dengan pola tahap-tahap perkembangan tertentu dan umur seseorang. Perolehan

kecakapan intelektual akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang mereka rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang mereka lihat suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan.

Untuk memperoleh keseimbangan atau equilibrasi, seseorang harus melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Proses adaptasi terdiri dari asimilasi dan akomodasi. Melalui asimilasi siswa mengintegrasikan pengetahuan baru dari luar ke dalam struktur kognitif yang telah ada dalam dirinya. Sedangkan melalui akomodasi siswa memodifikasi struktur kognitif yang ada dalam dirinya dengan pengetahuan yang baru.

Teori konflik-sosiokognitif Piaget ini mampu berkembang luas dan merajai bidang psikologi dan pendidikan. Namun bila dicermati ada beberapa aspek dari teori Piaget yang dipandang dapat menimbulkan implikasi kontraproduktif pada kegiatan pembelajaran jika dilihat dari perspektif revolusi-sosiokultural saat ini. Dilihat dari asal usul pengetahuan, Piaget cenderung menganut teori psikogenesis. Artinya, pengetahuan berasal dari dalam diri individu. Dalam proses belajar, siswa berdiri terpisah dan berinteraksi dengan lingkungan social. Ia mengkonstruksi pengetahuannya lewat tindakan yang dilakukannya terhadap lingkungan sosial.

Di samping itu, dalam kegiatan belajar Piaget lebih mementingkan interaksi antara siswa dengan kelompoknya. Perkembangan kognitif akan terjadi dalam interaksi antara siswa dengan kelompok sebayanya daripada dengan orang-orang yang lebih dewasa. Pembenaran terhadap teori ini jika diterapkan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran akan kurang sesuai dengan perspektif revolusi-sosiokultural yang sedang diupayakan saat ini.

2. Teori Belajar Vygotsky

Pandangan yang mampu mengakomodasi teori revolusi-sosiokultural dalam teori belajar dan pembelajaran dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Ia mengatakan bahwa jalan pikiran seseorang harus dimengerti berdasarkan latar sosial-budaya dan sejarahnya. Artinya, untuk memahami pikiran seseorang bukan dengan cara menelusuri apa yang ada di balik otaknya dan pada kedalaman jiwanya,

melainkan dari asal usul tindakan sadarnya, dari interaksi social yang dilatari oleh sejarah hidupnya.

Mekanisme teori yang digunakan untuk menspesifikasi hubungan antara pendekatan sosio-kultural dan pemfungsian mental didasarkan pada tema mediasi semiotik, yang artinya adalah tanda-tanda atau lambang-lambang beserta makna yang terkandung di dalamnya berfungsi sebagai penengah antara rasionalitas dalam pendekatan sosio-kultural dan manusia sebagai tempat berlangsungnya proses mental.

Menurut Vygotsky, perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang seturut dengan teori sosiogenesis. Dimensi kesadaran social bersifat primer, sedangkan dimensi individualnya bersifat derivatif yang merupakan turunan dan bersifat sekunder. Artinya, pengetahuan dan perkembangn kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Konsep-konsep penting teori sVygotsky tentang perkembangan kognitif yang sesuai dengan revolusi-sosiokultural dalam teori belajar dan pembelajaran adalah:

a. Hukum genetik tentang perkembangan (genetic law of development)

Menurut Vygotsky, setiap kemampuan seseorang akan tumbuh dan berkembang melewati dua tataran, yaitu tataran sosial tempat orang-orang membentuk lingkungan sosialnya, dan tataran psikologis di dalam diri orang yang bersangkutan. Pandangan teori ini menempatkan intermental atau lingkungan sosial sebagai faktor primer dan konstitutif terhadap pembentukan pengetahuan serta perkembangan kognitif seseorang.

b. Zona perkembangan proksimal (zone of proximal development)

Menurut Vygotsky, perkembangan kemampuan seseorang dapat dibedakan ke dalam dua tingkat, yaitu tingkat perkembangan aktual dan perkembangan potensial. Tingkat perkembangan aktual tampak dari kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas atau memecahkan berbagai masalah secara mandiri. Hal itu, disebut kemampuan intramental.

Sedangkan tingkat perkembangan potensial tampak dari kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas dan memecahkan masalah ketika di bawah bimbingan orang dewasa atau ketika berkolaborasi dengan teman sebaya yang lebih kompeten, ini disebut kemampuan itermental. Jarak antara keduanya, yaitu tingkat perkembangan aktual dan potensial ini disebut zona perkembangan proksimal. Zona perkembangan proksimal diartikan sebagai fungsi-fungsi atau kemampuan-kemampuan yang belum matang yang masih berada pada proses pematangan.

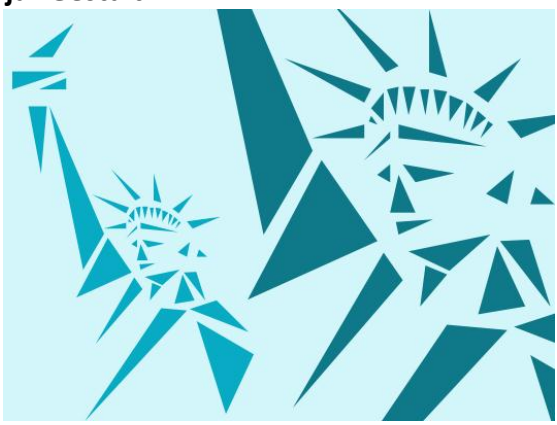
Gagasan Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal ini mendasari perkembangan teori belajar dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Beberapa konsep kunci yang perlu dicatat adalah bahwa perkembangan dan belajar bersifat interdependen atau saling terkait, perkembangan kemampuan seseorang bersifat *context dependent* atau tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial, dan sebagai fundamental dalam belajar adalah partisipasi dalam kegiatan sosial.

c. Mediasi

Ada dua jenis mediasi, yaitu mediasi metakognitif dan mediasi kognitif. Mediasi metakognitif merupakan penggunaan alat-alat semiotik yang bertujuan untuk melakukan regulasi diri, meliputi s*elf planning, self-monitoring, self-checking, dan self-evaluating*. Sedangkan mediasi kognitif adalah penggunaan alat-alat kognitif untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengetahuan tertentu atau *subject-domain problem* serta berkaitan pula dengan konsep spontan (yang bisa salah) dan konsep ilmiah (yang lebih terjamin kebenarannya).

Pendekatan kognitif dalam belajar dan pembelajaran yang ditokohi oleh Piaget yang kemudian berkembang ke dalam aliran konstruktivistik juga masih dirasakan kelemahannya. Teori ini apabila dicermati ada beberapa aspek yang dipandang dapat menimbulkan implikasi kontraproduktif dalam kegiatan pembelajaran, karena lebih mencerminkan ideologi.

G. Teori Belajar Gestalt



Sumber: www.kursusdesaingrafis.net

Gambar 2.7: Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan.

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai "bentuk atau konfigurasi". Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Menurut Koffka dan Kohler, ada tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu :

1. Hubungan bentuk dan latar (*figure and gound relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu *figure* (bentuk) dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan figure dari latar belakang. Apabila figura dan latar bersifat samar-samar, maka akan terjadi kekaburan penafsiran antara latar dan figure.
2. Kedekatan (*proxmity*); yaitu unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu.
3. Kesamaan (*similarity*); yaitu sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.
4. Arah bersama (*common direction*); yaitu unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagi suatu figure atau bentuk tertentu.

5. Kesederhanaan (*simplicity*); yaitu orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan; dan
6. Ketertutupan (*closure*) yaitu orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt, yaitu:

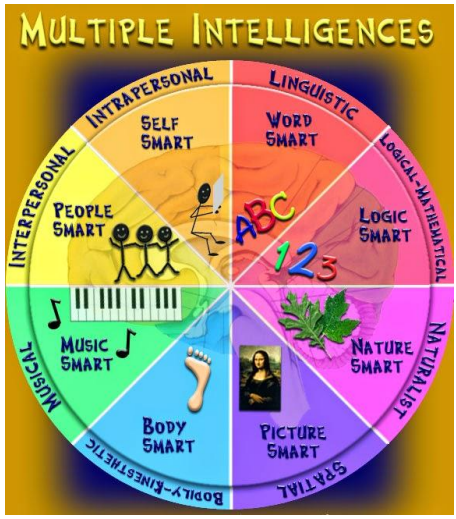
1. Perilaku "Molar"hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku "Molecular". Perilaku "Molecular" adalah perilaku dalam bentuk kontraksi otot atau keluarnya kelenjar, sedangkan perilaku "Molar" adalah perilaku dalam keterkaitan dengan lingkungan luar. Berlari, berjalan, mengikuti kuliah, bermain sepakbola adalah beberapa perilaku "Molar". Perilaku "Molar" lebih mempunyai makna dibanding dengan perilaku "Molecular".
2. Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis ialah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang tampak. Misalnya, gunung yang tampak dari jauh seolah-olah sesuatu yang indah (lingkungan *behavioral*), padahal kenyataannya merupakan suatu lingkungan yang penuh dengan hutan yang lebat (lingkungan geografis).
3. Organisme tidak mereaksi terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa, akan tetapi mereaksi terhadap keseluruhan obyek atau peristiwa. Misalnya, adanya penamaan kumpulan bintang, seperti: sagitarius, virgo, pisces, gemini dan sebagainya adalah contoh dari prinsip ini. Contoh lain, gumpalan awan tampak seperti gunung atau binatang tertentu.
4. Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain :

1. Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.
2. Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal itu sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.
3. Perilaku bertujuan (*pusposive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respon, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.
4. Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan di mana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.
5. Transfer dalam belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat serta menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta

didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya.

H. Teori Belajar Kecerdasan Ganda



Sumber: singularination.blogspot.co.id

Gambar 2.8: Dalam teori belajar gestalt, tidak ada satupun kegiatan manusia yang hanya menggunakan satu macam kecerdasan, melainkan seluruh kecerdasan yang ada.

Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu. Seseorang dikatakan cerdas bila ia dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hidupnya dan mampu menghasilkan sesuatu yang berharga atau berguna bagi dirinya maupun umat manusia.

Howard Gardner memperkenalkan hasil penelitiannya yang berkaitan dengan teori kecerdasan ganda, yaitu teorinya tentang menghilangkan anggapan yang ada selama ini tentang kecerdasan

manusia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak ada satupun kegiatan manusia yang hanya menggunakan satu macam kecerdasan, melainkan seluruh kecerdasan yang ada.

Semua kecerdasan tersebut bekerja sama sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Komposisi keterpaduannya tentu saja berbeda-beda pada masing-masing orang. Namun kecerdasan tersebut dapat diubah dan ditingkatkan. Kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan-kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah. Berikut ini beberapa kecerdasan manusia, yaitu:

1. Kecerdasan verbal/Bahasa (*verbal linguistic intelligence*)
2. Kecerdasan logika/matematik (*logical mathematical intelligence*)
3. Kecerdasan visual/ruang (*visual/spatial intelligence*)
4. Kecerdasan tubuh/gerak tubuh (*body/kinesthic intelligence*)
5. Kecerdasan musical/ritmik (*musical/rhythmic intelligence*)
6. Kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*)
7. Kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*)
8. Kecerdasan naturalis (*naturalistic intelligence*)
9. Kecerdasan spiritual (*spiritualist intelligence*)
10. Kecerdasan eksistensial (*exsistensialist intelligence*)

Pada dasarnya semua orang memiliki semua macam kecerdasan di atas, namun tentu saja tidak semuanya berkembang atau dikembangkan pada tingkatan yang sama, sehingga tidak dapat digunakan secara efektif. Pada umumnya satu kecerdasan lebih menonjol/kuat dari pada yang lain. Tetapi tidak berarti bahwa hal itu bersifat permanen/tetap. Di dalam diri manusia tersedia kemampuan untuk mengaktifkan semua kecerdasan tersebut.

Para pakar kecerdasan sebelum Gardner cenderung memberikan tekanan tehadap kecerdasan hanya terbatas pada aspek kognitif, sehingga manusia telah tereduksi menjadi sekadar komponen kognitif. Gardner melakukan hal yang berbeda, ia memandang manusia tidak hanya sekedar komponen kognitif namun suatu keseluruhan. Melalui kecerdasan ganda (*multiple intelligence*) ia berusaha menghindari adanya penghakiman terhadap manusia dari sudut pandang kecerdasan. Tidak ada manusia yang sangat cerdas dan tidak cerdas untuk seluruh aspek yang da pada dirinya.

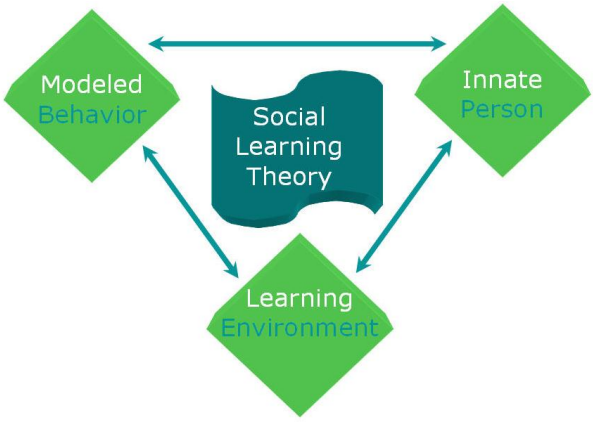
Yang ada adalah ada manusia yang memiliki kecerdasan tinggi pada salah satu kecerdasan yang dimilikinya.

Strategi pembelajaran kecerdasan ganda bertujuan agar semua potensi anak dapat berkembang. Strategi dasar pembelajarannya dapat dimulai dengan:

1. Membangunkan/memicu kecerdasan (*awakening intelligence*), Yaitu upaya untuk mengaktifkan indra dan menghidupkan kerja otak
2. Memperkuat kecerdasan (*amplifying intelligence*), yaitu dengan cara memberi latihan dan memperkuat kemampuan membangunkan kecerdasan;
3. Mengajarkan dengan/untuk kecerdasan (*teaching for with intelligence*), yaitu upaya-upaya mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan manusia
4. Mentransfer kecerdasan (*transferring intelligence*), Yaitu usaha untuk memanfaatkan berbagai cara yang telah dilatihkan di kelas untuk memahami realitas di luar kelas atau pada lingkunga nyata.

Sedangkan kegiatan-kegiatannya dapat dilakukan dengan cara menyediakan studi tour, biografi, pembelajaran terprogram, eksperimen, majalah dinding, serta membaca buku-buku untuk mengembangkan kecerdasan ganda. Upaya untuk mengembangkan siswa dapat berupa *self monitoring* dan konseling atau tutor sebaya akan sangat efektif untuk mengembangkan kecerdasan ganda.

I. Teori Belajar Sosial



Sumber: www.budhii.web.id

Gambar 2.9:

Pijakan awal teori belajar sosial adalah bahwa manusia belajar melalui pen gamatannya terhadap perilaku orang lain.

Dalam dasawarsa terakhir, penganut teori konstruktivisme memperluas fokus tradisionalnya pada pembelajaran individual ke dimensi pembelajaran kolaboratif dan sosial. Konstruktivisme sosial bisa dipandang sebagai perpaduan antara aspek-aspek dari karya Piaget dengan karya Bruner dan karya Vyangotsky. Istilah Konstruktivisme komunal dikenalkan oleh Bryn Holmes di tahun 2001. Dalam model ini, siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran seperti halnya air mengalir melalui saringan namun membiarkan mereka membentuk dirinya.

Dalam perkembangannya muncul istilah Teori Belajar Sosial dari para pakar pendidikan. Pijakan awal teori belajar sosial adalah bahwa manusia belajar melalui pengamatannya terhadap perilaku orang lain. Pakar yang paling banyak melakukan riset teori belajar sosial adalah Albert Bandura dan Bernard Weiner.

Meskipun *classical* dan *operant conditioning* dalam hal-hal tertentu masih merupakan tipe penting dari belajar, namun sebagian besar orang belajar apa yang ia ketahui melalui observasi (pengamatan). Belajar melalui pengamatan berbeda dari *classical* dan *operant conditioning* karena tidak membutuhkan pengalaman personal langsung dengan stimuli, penguatan kembali, maupun

hukuman. Belajar melalui pengamatan secara sederhana melibatkan pengamatan perilaku orang lain, yang disebut model, dan kemudian meniru perilaku model tersebut.

Baik anak-anak maupun orang dewasa banyak belajar dari pengamatan dan imitasi (peniruan). Anak muda belajar bahasa, keterampilan sosial, kebiasaan, ketakutan, dan banyak perilaku lain dengan mengamati orang tuanya atau anak yang lebih dewasa. Banyak orang belajar akademik, atletik, dan keterampilan musik dengan mengamati dan kemudian menirukan gurunya. Menurut psikolog kelahiran Kanada Amerika Serikat Albert Bandura, pelopor dalam studi tentang belajar melalui pengamatan, tipe belajar ini memainkan peran yang penting dalam perkembangan kepribadian anak.

Bandura menemukan bukti bahwa belajar sifat-sifat seperti keindustrian, keramahan, pengendalian diri, keagresifan, dan ketidak sabaran, sebagian meniru dari orang tua, anggota keluarga, dan teman-temannya.

J. Teori Belajar Van Hiele

Sumber: www.tipsbelajarmatematika.com

Gambar 2.10:

Van Hiele adalah seorang guru bangsa Belanda yang mengadakan penelitian dalam pembelajaran geometri.

Dalam pembelajaran geometri terdapat teori belajar yang dikemukakan oleh Van Hiele (1954) yang menguraikan tahap-tahap perkembangan mental anak dalam geometri. Van Hiele adalah seorang guru bangsa Belanda yang mengadakan penelitian dalam pembelajaran geometri. Penelitian yang dilakukan Van Hiele melahirkan beberapa kesimpulan mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif anak dalam memahami geometri. van Hiele menyatakan bahwa terdapat 5 tahap pemahaman geometri yaitu: pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan akurasi.

1.Tahap Visualisasi (Pengenalan)

Pada tingkat ini, siswa memandang suatu bangun geometri sebagai suatu keseluruhan (holistic). Pada tingkat ini siswa belum memperhatikan komponen- komponen dari masing-masing bangun. Dengan demikian, meskipun pada tingkat ini siswa sudah mengenal nama sesuatu bangun, siswa belum mengamati ciri-ciri dari bangun itu. Sebagai contoh, pada tingkat ini siswa tahu suatu bangun bernama persegi panjang, tetapi ia belum menyadari ciri-ciri bangun persegipanjang tersebut.

2.Tahap Analisis (Deskriptif)

Pada tingkat ini siswa sudah mengenal bangun-bangun geometri berdasarkan ciri- ciri dari masing-masing bangun. Dengan kata lain, pada tingkat ini siswa sudah terbiasa menganalisis bagian-bagian yang ada pada suatu bangun dan mengamati sifat-sifat yang dimiliki oleh unsur-unsur tersebut. Sebagai contoh, pada tingkat ini siswa sudah bisa mengatakan bahwa suatu bangun merupakan persegipanjang karena bangun itu “mempunyai empat sisi, sisi-sisi yang berhadapan sejajar, dan semua sudutnya siku-siku.”

3.Tahap Deduksi Formal (Pengurutan atau Relasional)

Pada tingkat ini, siswa sudah bisa memahami hubungan antar ciri yang satu dengan ciri yang lain pada suatu bangun. Contoh, pada tingkat ini siswa sudah bisa mengatakan jika pada segiempat sisi-sisi yang berhadapan sejajar, maka sisi-sisi yang

berhadapan itu sama panjang. Di samping itu, pada tingkat ini siswa sudah memahami perlunya definisi untuk tiap-tiap bangun. Pada tahap ini, siswa juga sudah bisa memahami hubungan antara bangun yang satu dengan bangun yang lain. Misalnya pada tingkat ini siswa sudah bisa memahami bahwa setiap persegi merupakan persegipanjang, karena persegi juga memiliki ciri-ciri persegipanjang.

4.Tahap Deduksi

Pada tingkat ini (1) siswa sudah dapat mengambil kesimpulan secara deduktif, yakni menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat khusus, (2) siswa mampu memahami pengertian-pengertian pangkal, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan terorema-teorema dalam geometri, dan (3) siswa sudah mulai mampu menyusun bukti-bukti secara formal. Dengan demikian bahwa pada tingkat ini siswa sudah memahami proses berpikir yang bersifat deduktif-aksiomatis dan mampu menggunakan proses berpikir tersebut.

Sebagai contoh untuk menunjukkan bahwa jumlah sudut-sudut dalam jajargenjang adalah 360° secara deduktif dibuktikan dengan menggunakan prinsip kesejajaran. Pembuktian secara induktif yaitu dengan memotong-motong sudut-sudut benda jajargenjang, kemudian setelah itu ditunjukkan semua sudutnya membentuk sudut satu putaran penuh atau 360° belum tuntas dan belum tentu tepat. Seperti diketahui bahwa pengukuran itu pada dasarnya mencari nilai yang paling dekat dengan ukuran yang sebenarnya. Jadi, mungkin saja dapat keliru dalam mengukur sudut- sudut jajargenjang tersebut. Untuk itu pembuktian secara deduktif merupakan cara yang tepat dalam pembuktian pada Matematika.

Anak pada tahap ini telah mengerti pentingnya peranan unsur-unsur yang tidak didefinisikan, di samping unsur-unsur yang didefinisikan, aksioma atau problem, dan teorema. Anak pada tahap ini belum memahami kegunaan dari suatu sistem deduktif. Oleh karena itu, anak pada tahap ini belum

dapat menjawab pertanyaan: “Mengapa sesuatu itu perlu disajikan dalam bentuk teorema atau dalil?”

5.Tahap Akurasi (tingkat metamatematis atau keakuratan)

Pada tingkat ini anak sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip- prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Sudah memahami mengapa sesuatu itu dijadikan postulat atau dalil. Dalam matematika diketahui bahwa betapa pentingnya suatu sistem deduktif. Tahap keakuratan merupakan tahap tertinggi dalam memahami geometri.

Pada tahap ini memerlukan tahap berpikir yang kompleks dan rumit, siswa mampu melakukan penalaran secara formal tentang sistem-sistem matematika (termasuk sistem-sistem geometri), tanpa membutuhkan model-model yang konkret sebagai acuan. Pada tingkat ini, siswa memahami bahwa dimungkinkan adanya lebih dari satu geometri. Sebagai contoh, pada tingkat ini siswa menyadari bahwa jika salah satu aksioma pada suatu sistem geometri diubah, maka seluruh geometri tersebut juga akan berubah. Sehingga, pada tahap ini siswa sudah memahami adanya geometri-geometri yang lain di samping geometri Euclides.

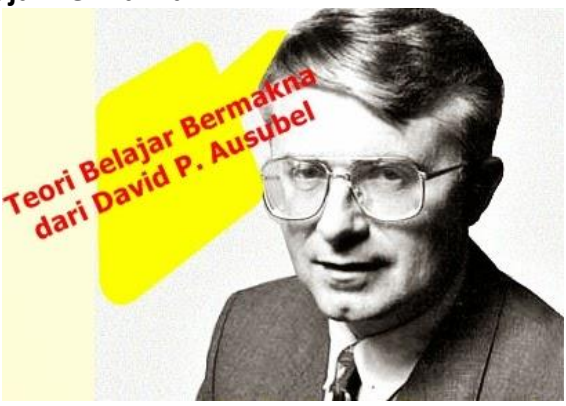
Selain mengemukakan mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif dalam memahami geometri, van Hiele juga mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur yang utama pembelajaran geometri yaitu waktu, materi pembelajaran dan metode orang yang menyusun yang apabila dikelola secara terpadu dapat mengakibatkan meningkatnya kemampuan berpikir anak kepada tahap yang lebih tinggi dari tahap yang sebelumnya.

Menurut Van Hiele, semua anak mempelajari geometri dengan melalui tahap-tahap tersebut, dengan urutan yang sama, dan tidak dimungkinkan adanya tingkat yang diloncati. Akan tetapi, kapan seseorang siswa mulai memasuki suatu tingkat yang baru tidak selalu sama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Proses perkembangan dari tahap yang satu ke tahap berikutnya terutama tidak ditentukan oleh

umur atau kematangan biologis, tetapi lebih bergantung pada pengajaran dari guru dan proses belajar yang dilalui siswa. Apbila dua orang yang mempunyai tahap berpikir berlainan satu sama lain, kemudian saling bertukar pikiran maka kedua orang tersebut tidak akan mengerti.

Menurut Van Hiele seorang anak yang berada pada tingkat yang lebih rendah tidak mungkin dapat mengerti atau memahami materi yang berada pada tingkat yang lebih tinggi dari anak tersebut. Kalaupun anak itu dipaksakan untuk memahaminya, anak itu baru bisa memahami melalui hafalan saja bukan melalui pengertian. Adapun fase-fase pembelajaran yang menunjukkan tujuan belajar siswa dan peran guru dalam pembelajaran dalam mencapai tujuan itu. Fase-fase pembelajaran tersebut adalah: 1) fase informasi, 2) fase orientasi, 3) fase eksplisitasi, 4) fase orientasi bebas, dan 5) fase integrasi.

K. Teori Belajar Bermakna



Sumber: www.karyaku.web.id

Gambar 2.11: Teori belajar Ausubel terkenal dengan belajar bermakna dan pentingnya pengulangan sebelum belajar dimulai.

David Ausubel merupakan seorang ahli psikologi pendidikan. Ausubel memberi penekanan pada proses belajar yang bermakna. Teori belajar Ausubel terkenal dengan belajar bermakna dan pentingnya pengulangan sebelum belajar dimulai.

Menurut Ausubel belajar dapat dikalifikasikan ke dalam dua dimensi. Dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua menyangkut cara bagimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada, yang meliputi fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa.

Pada tingkat pertama dalam belajar, informasi dapat dikomunikasikan pada siswa baik dalam bentuk belajar penerimaan yang menyajikan informasi itu dalam bentuk final, maupun dengan bentuk belajar penemuan yang mengharuskan siswa untuk menemukan sendiri sebagian atau seluruh materi yang akan diajarkan. Pada tingkat kedua, siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan yang telah dimilikinya, dalam hal ini terjadi belajar bermakna. Akan tetapi, siswa itu dapat juga hanya mencoba-coba menghafalkan informasi baru itu, tanpa menghubungkannya pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya, dalam hal ini terjadi belajar hafalan

Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Dalam belajar bermakna informasi baru diasimilasikan pada sub-sub yang telah ada. Ausubel membedakan antara belajar menerima dengan belajar menemukan.

Pada belajar menerima siswa hanya menerima, jadi tinggal menghapalkannya, sedangkan pada belajar menemukan konsep ditemukan oleh siswa, jadi siswa tidak menerima pelajaran begitu saja. Selain itu, terdapat perbedaan antara belajar menghafal dengan belajar bermakna, pada belajar menghapal siswa menghafalkan materi yang sudah diperolehnya, sedangkan pada belajar bermakna materi yang telah diperoleh itu dikembangkan dengan keadaan lain, sehingga prose belajarnya lebih dimengerti.

Menurut Ausubel (dalam Dahar, 1988:116) prasyarat-prasyarat belajar bermakna ada dua sebagai berikut. (1)

materi yang akan dipelajari harus bermakna secara potensial; kebermaknaan materi bergantung dua faktor, yakni materi harus memiliki kebermaknaan logis dan gagasan-gagasan yang relevan, yang harus terdapat dalam struktur kognitif siswa. (2) Siswa yang akan belajar harus bertujuan untuk melaksanakan belajar bermakna. Dengan demikian mempunyai kesiapan dan niat untuk belajar bermakna.

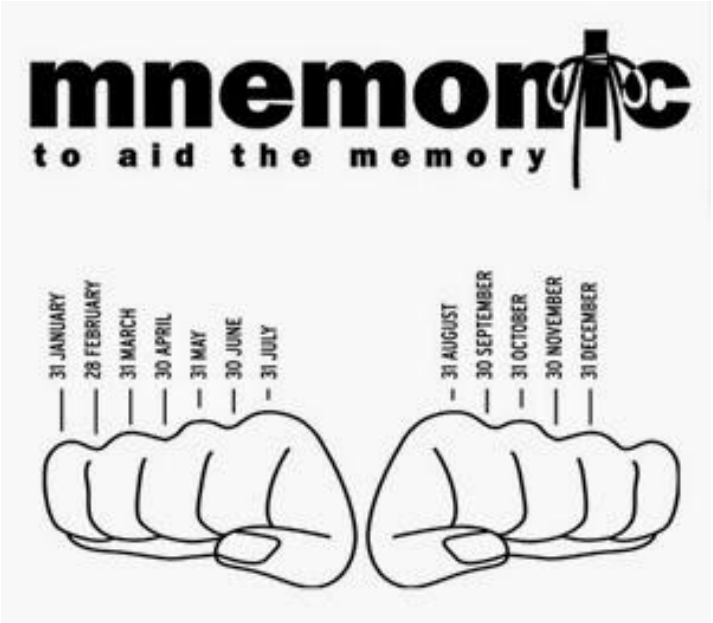
Prinsip-prinsip dalam teori belajar Ausubel (Teori Belajar Bermakna). Menurut Ausubel faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang sudah diketahui siswa. Jadi agar terjadi belajar bermakna, konsep baru atau informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. Penerapan teori Ausubel dalam mengajar, terdapat konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

a. Pengaturan awal (advance organizer). Pengaturan Awal mengarahkan para siswa ke materi yang akan dipelajari dan mengingatkan siswa pada materi sebelumnya yang dapat digunakanm siswa dalam membantu menanamkan pengetahuan baru.
b. Diferensiasi Progresif. Pengembangan konsep berlangsung paling baik jika unsur-unsur yang paling umum, paling inklusif dari suatu konsep diperkenalkan terklebih dahulu, dan kemudian baru diberikan hal-hal yang lebih mendetail dan lebih khusus dari konsep itu. Menurut Sulaiman (1988: 203) diferensiasi progresif adalah cara mengembangkan pokok bahasan melalui penguraian bahan secara heirarkis sehingga setiap bagian dapat dipelajari secara terpisah dari satu kesatuan yang besar.
c. Belajar Superordinat. Selama informasi diterima dan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif (subsumsi), konsep itu tumbuh dan mengalami diferensiasi. Belajar superordinat dapat terjadi apabila konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya dikenal sebagai unsur-unsur dari suatu konsep yang lebih luas, lebih inklusif.

d. Penyesuaian Integratif (Rekonsiliasi Integratif). Mengajar bukan hanya urutan menurut diferensiasi progresif yang diperhatikan, melainkan juga harus diperlihatkan bagaimana konsep-konsep baru dihubungkan pada konsep- konsep superordinat. Guru harus memperlihatkan secara eksplisit bagaimana arti-arti baru dibandingkan dan dipertentangkan dengan arti-arti sebelumnya yang lebih sempit, dan bagimana konsep-konsep yang tingkatannya lebih tinggi, sekarang mengambil arti baru.

Untuk menerapkan teori Ausubel dalam pembelajaran, Dadang Sulaiman (1988) menyarankan agar menggunakan dua fase, yakni fase perencanaan dan fase pelaksanaan. Fase perencanaan terdiri dari menetapkan tujuan pembelajaran, mendiagnosis latar belakang pengetahuan siswa, membuat struktur materi dan memformulasikan pengaturan awal. Sedangkan fase pelaksanaan dalam pembelajaran terdiri dari pengaturan awal, diferensiasi progresif, dan rekonsiliasi integratif.

Bab 3
Teori dan Praktik Pembelajaran Mnemonik



Sumber: shujinkouron.blogspot.co.id

Gambar 3.1: Mnemonik adalahteknik dalam mengingat informasi yang sangat sulit untuk diingat kembali.

Berbagai model pembejaran yang sering dipergunakan dan diterapkan dalam pelaksanaan atau kegiatan belajar mengajar. Penerapan model-model pembelajaran tersebut disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan usia peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk segala jenjang pendidikan dan tingkatan usia, yaitu pembelajaran mnemonik.

Mnemonik berasal dari Bahasa Yunani, “Mnemosyne”, yang berarti Dewi Memori. Mnemonik adalahcara menghafalkan sesuatu dengan “bantuan”. Bantuan tersebut bisa berupa singkatan, pengandaian dengan benda, atau “linking” (mengingat sesuatu berdasarkan hubungan dengan suatu hal lain), dan lain sebagainya. Contoh Mnemonik yang paling populer adalah “MEJIKUHIBINIU” (Merah-Jingga-Kuning-Hijau-Biru-Nila-Ungu) yang digunakan untuk menghafalkan warna pelangi.

Mnemonik adalah teknik dalam mengingat informasi yang sangat sulit untuk diingat kembali. Terdapat tiga prinsip dasar ketika menggunakan mnemonik, yakni imajinasi, asosiasi, dan lokasi. Dengan memadukan ketiganya, kita dapat menggunakan ketiga prinsip ini untuk membangun sistem mnemonik memori yang *powerfull.* Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa mnemonik adalah teknik untuk memudahkan mengingat sesuatu yang dilakukan dengan membuat rumusan atau ungkapan, atau menghubungkan kata, ide, dan khayalan.

Dengan kata lain, mnemonik berarti teknik untuk mendayagunakan daya ingat dengan cara-cara tertentu. Adapun manfaat penggunaan mnemonik karena memudahkan mengingat, tentunya juga akan memudahkan belajar. Hambatan belajar akan hilang dan membangkitkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar, sehingga akhirnya dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

A. Tujuan Pembelajaran Mnemonik

Sumber: segar-bugar.tumblr.com

Gambar 3.2: Pendayagunaan fungsi otak kanan dalam model pembelajaran mnemonik ternyata mampu memberikan manfaat dan hasil yang luar biasa.

Setiap model pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, materi pelajaran yang akan disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik tanpa mengalami kendala, hambatan, kesulitan berarti. Adapun tujuan dari pembelajaran mnemonik, adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah orang dalam mengingat pengetahuan baik itu tempat, orang, tanggal, dengan cara menghubungkan dan mengasosiasikannya dengan suatu kejadian yang ada hubungannya atau dekat dengan dirinya.
2. Mempermudah orang dalam mengambil kembali pengetahuan yang sudah lama sehingga dapat diungkap kembali, apabila diperlukan.
3. Mengefektifkan informasi dari *short-term memory* (memori jangka pendek) menjadi *long-term memory* (memori jangka panjang) dengan berbagai cara yang terdapat didalamnya.

Informasi yang disimpan dalam *short-term memory* (memori jangka pendek) akan mudah hilang dalam ingatan atau terlupakan, dikarenakan dalam mengingat hanya menggunakan otak kiri saja yang salah satu fungsinya menjalankan memori jangka pendek sebagaimana diungkapkan oleh **Roger Sperry** dalam **Mr.SGM**(2008:5) yang menyatakan bahwa "kita memiliki sebuah otak yang terbagi ke dalam dua bagian fisiologis otak kiri dan kanan, yang masing-masing berkaitan dengan fungsi-fungsi mental yang berbeda." Mengingat dengan melibatkan otak kanan akan menjadikan ingatan jangka panjang, sehingga informasi akan tersimpan lebih lama dan mudah untuk dipanggil kembali karena tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term-memory)*.

B. ManfaatBelajar Model Menmonik

Pendayagunaaan dan optimalisasi otak kanan menjadi cara yang digunakan dalam pembelajaran mnemonik. Teknik yang dilakukan adalah peningkatan daya ingat dengan memfungsikan otak kanan untuk diaktifkandengan cara membuat suatu cerita, lagu atau irama serta berimajinasi sehingga seseorang akan mudah mengingat sebuah informasi, catatan, dan lain-lain yang sudah dipelajari.

Ada beberapa manfaat yang didapatkan dengan belajar menggunakan teknik mnemonik yaitu mudah mengingat, mudah belajar, mendukung program pembelajaran, membangkitkan motivasi.

1. MudahMengingat

Teknik-teknik mnemonik dapat memindahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang ada serta membantu siswa mengingat informasi lebih cepat, akurat dan mempertahankannya lebih lama.

2. MudahBelajar

Secara otomatis memberi semangat siswa sehingga tertarik, karena anak dilatih untuk belajar membuat suatu cerita, berimajinasi, irama dan gambar serta mereka dapat memaksimalkan waktu belajar dan mengejar target lebih mudah dan efisien.

3. Mendukung Program Pembelajaran

Mendukung program pembelajaran yang menarik sehingga dapat dan perlu dipraktikkan di kelas yang membuat peserta diri senang dan nyaman dalam proses pembelajaran.

4. Membangkitkan Motivasi

Membangkitkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar secara optimal yang pada akhirnya hambatan belajar akan hilang.

Model pembelajaran mnemonik memudahkan kita untuk belajar berbagai jenis disiplin ilmu. Pendayagunaan fungsi otak kanan dalam model pembelajaran mnemonik ternyata mampu memberikan manfaat dan hasil yang luar biasa. Semua orang dapat menerapkan model pembelajaran ini, lintas usia dan lintas jenjang pendidikan. Keinginan, niat, dan tekad yang kuat menjadi senjata ampuh untuk memacu dan memotvasi kita dalam belajar.

C. Ingatan dan Daya Ingat

Sumber: www.hidayatullah.com

Gambar 3.3: Ingatan tidak hanya kemampuan untuk menyimpan apa yang pernah dialami pada masa lampau tetapi juga termasuk kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan mengeluarkan kembali.

Dalam praktik pembelajaran menggunakan model mnemonik, ingatan dan daya ingat menjadi fokus utama yang harus kita ketahui. Ingatan dalah proses mental yang meliputi pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali informasi dan pengetahuan yang semuanya berpusat dalam otak. Winkel mengatakan bahwa ingatan, adalah suatu aktivitas kognitif di mana manusia menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau.

Berbeda halnya dengan apa yang diungkapkan Abu Ahmadi bahwa ingatan adalah suatu daya yang dapat menerima, menyimpan, dan memproduksi kembali kesan-kesan, tanggapan, dan pengertian. Dengan demikian, ingatan itu tidak hanya kemampuan untuk menyimpan apa yang pernah dialami pada masa lampau tetapi juga termasuk kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan mengeluarkan kembali. Kemampuan mengingat ini tidak hanya di perlukan dalam proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan tetapi juga dalam proses berpikir, kemampuan kognitif, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Dengan kata lain, kecakapan kognitif menuntut seorang anak untuk mempunyai beberapa keahlian yang tepat, salah satunya adalah daya ingat yang baik. Namun, tidak semua ingatan yang baik

dimiliki oleh setiap anak. Hal itu disebabkan karena memori atau ingatan kita dipengaruhi oleh sifat, seseorang, alam sekitar, keadaan jasmani, keadaan rohani (jiwa) dan usia.

Menurut **Atkinson dkk(1987)**, proses mengingat di bagi dalam tiga tahapan yaitu:

1. Memasukkan

Dalam tahap memasukkan, kesan-kesan diterima dan di pelajari baik secara spontan atau disengaja maupun secara sadar atau tidak sadar. Pada tahap memasukkan ini, terjadi pula proses enconding. Enconding adalah proses pengubahan informasi menjadi simbol-simbol atau gelombang-gelombang listrik tertentu sesuai dengan perangkat organisme yang ada.

2. Menyimpan

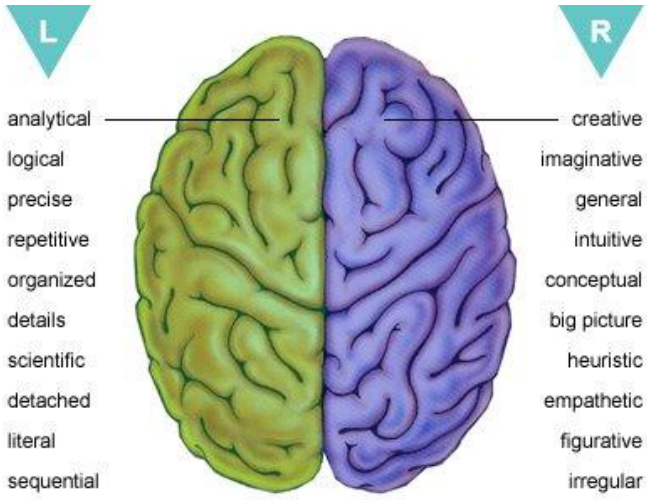
Setelah enconding selesai dilakukan, kemudian dilakukan penyimpanan selama waktu tertentu, pada tahap ini terjadi penyimpanan beberapa catatan, kesan-kesan yang telah diterima dari pengalaman sebelumnya.

3. Mengeluarkan kembali

Tahap ini merupakan tahap untuk mengingat kembali (*remembering*) atau memeroleh kesan-kesan pengalaman yang telah disimpan memori tersebut menunjukkan bahwa informasi tidak hanya disimpan saja, tapi informasi tersebut harus dapat dipanggil kembali, terjadi pada waktu memori kita mengalami kelupaan.

Setiap orang memiliki kemampuan berpikir yang terpusat dalam otak. Untuk itu, kemampuan otak yang luar biasa harus selalu dilatih dan diasah terus menerus. Model mnemonik memberi ruang sebesar-besarnya untuk mendayagunakan fungsi otak kanan yang dimiliki manusia untuk mempelajari segala sesuatu dari berbagai disiplin ilmu.

D. Potensi Otak Manusia



Sumber: antarakojot.blogspot.co.id

Gambar 3.4: Peran dan fungsi otak bagi setiap manusia sangat besar dan berpengaruh terhadap karakteristik dan prilaku setiap individu.

Manusia adalah makhluk yang dianugerahi kesempurnaan lebih dibandingkan makhluk-makhluk lainnya. Di dalam tubuh manusia tersimpan kekuatan yang maha dahsyat. Kekuatan-kekuatan tersebut terdapat di dalam diri manusia secara fisik maupun mental. Apabila kekuatan-kekuatan yang dimiliki tersebut digunakan secara maksimal maka apapun keinginan, cita-cita, harapan dan tujuan hidup akan dapat tercapai.

Salah satu kekuatan luar biasa yang dimiliki manusia yaitu otak. Peran dan fungsi otak bagi setiap manusia sangat besar dan berpengaruh terhadap karakteristik dan prilaku setiap individu. Otak manusia adalah komputer terhebat di dunia. Berdasarkan penelitian para ahli, diketahui bahwa otak manusia terdiri dari 1 trilyun sel otak yang terdiri dari 100 milyar neuron dan 900 milyar sel otak yang saling berhubungan. Adapun setiap neuron terdiri dari 20000 dendrit.

Dengan kekuatan luar biasa yang dimiliki otak manusia tersebut maka dapat dikatakan bahwa kapasitas dan kemampuan otak manusia tidak ada batasnya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh ilmuan terkenal Albert Einstein, yang mengatakan

bahwa ada dua hal yang tidak ada batasnya di dunia ini, yaitu tatasurya dan otak manusia.

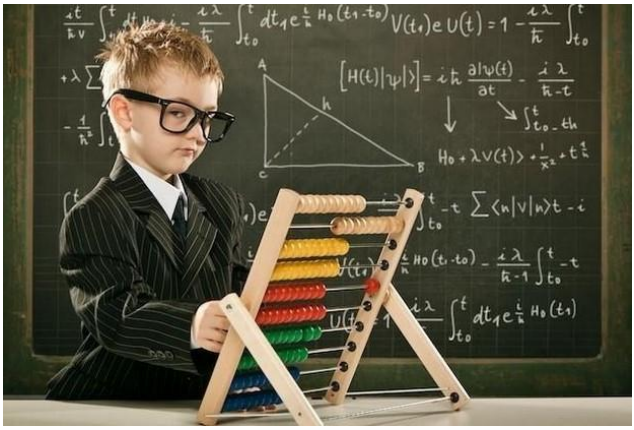
Roger Sperry**,** seorang ilmuan dari Inggris menemukan bahwa otak manusia terdiri atas dua belahan, yaitu otak kiri dan otak kanan yang memiliki fungsi berbeda. Berikut ini adalah fungsi otak kiri dan otak kanan:

Fungsi Otak Kiri	**Fungsi Otak kanan**
Angka	Emosi
Bahasa	Dimensi
Tulisan	Imajinasi
Kata-kata	Kreativitas
Logika	Musik
Hitungan	Bentuk
Analisis	Gambar
Motorik kanan	Warna
	Gestalt
	Motorik kiri

Perlu kita ketahui bersama bahwa otak kiri bersifat *short term memory* (ingatan jangkapendek) dan otak kanan *long term memory* (ingatan jangka panjang). Hal ini dapat dibuktikan dengan banyak fenomena yang terjadi bahwa kita selalu ingat wajah orang tetapi lupa nama orang tersebut. Wajah orang ada di otak kanan, yaitu bentuk atau gambar (*visual*). Sedangkan nama ada di otak kiri, yaitu tulisan.

Banyak di antara kita yang belum memaksimalkan penggunaan otak. Kita hanya menggunakan otak kiri saja, sehingga kita mudah lupa dan tidak konsentrasi. Untuk itu, kita perlu melatih penggunaan otak kanan, sehingga ada keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan. Apabila otak kiri dan otak kanan kita seimbang maka kita akan lebih konsentrasi dalam belajar maupun bekerja.

E. Memori Mnemonik



Sumber: httpmencegahpenyakit.com

Gambar 3.5: Instruksi mnemonik mengacu kepada instruksi atau strategi belajar yang terancang secara khusus untuk mengingatkan memori.

Berpikir dan bertindak menjadi perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Manusia selalu mencoba untuk melakukan sesuatu hal yang baru dalam hidupnya. Namun, sebaliknya memori yang terjadi di masa lalu pun selalu teringat dan terkenang setiap saat. Ilmuwan Yunani Kuno menyatakan bahwa "memori adalah anugerah mengagumkan yang membuat seseorang bisa mengingat masa lalu, mengutarakan keadaan sekarang dan merenungkan masa depan melalui persamaannya dengan masa lalu.

Perwujudan dari kemampuan mengingat bangsa Yunani telihat dalam persembahan kepada para dewa-dewi. Kecanggihan dari teknik mnemonik bisa didapatkan dimana-mana, akan tetapi beberapa hal berikut ini adalah bantuan teknik mnemonik yang sederhana untuk mengingat dan dapat digunakan siapa saja dengan seksama.

Instruksi mnemonik mengacu kepada instruksi atau strategi belajar yang terancang secara khusus untuk mengingatkan memori. Hal ini dimaksudkan untuk memodifikasi atau mengubah informasi yang bisa dipelajari dan bertujuan menghubungkan langsung dengan informasi dimana para pembelajar dapat segera mengetahuinya.

Mnemonik adalah teknik yang teruji ilmiah berdasarkan pengetahuan manusia tentang prinsip-prinsip memori. Terdapat hubungan kata untuk membantu mengingat bahan-bahan, metode pancang, teknik potong, asosiasi (cerita), asosiasi konyol dan penggunaan akronim dan akrostik. Teknik akronim dapat digunakan saat mempelajari warna-warna pelangi, yaitu mejikuhibiniu. Strategi mnemonik terkumpulkan dari berbagai artikel-artikel penelitian yang digunakan untuk mempelajari nama orang, bahasa asing, negara, ibukota, huruf-huruf alphabet dan pengejaan beberapa nama.

Pendidikan sepanjang hayat. Kalimat itu yang harus tertanam dalam diri kita. Kita harus mengisi akal kita dengan ilmu pengetahuan. Sehingga pendidikan dapat memberikan solusi bagi kehidupan kita dan masyarakat sekitar. Fakta menunjukkan bahwa orang yang berjuang dan berkompetisi di dunia pendidikan usianya lebih panjang dibandingkan dengan orang selain mereka. Karena pendidikan memberikan kita kesehatan, kekuatan, dan kebahagiaan. Ilmu yang kita pelajari menuntun kita pada kepuasan batin yang tiada terkira.

Mengetahui kekuatan otak, mengingat cepat untuk jangka panjang (*long term momery)*, cara-cara kreatif dalam pembelajaran adalah beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang di era kompetisi ini. Proses belajar tidak bisa lepas dari proses memorize. Kemampuan kita dalam berargumen, menata konsep tidak bisa lepas dari fakta-fakta yang sudah kita ingat dan kita kuasai, oleh karena itu mampu mengingat menjadi hal mutlak dalam proses pembelajaran.

Dalam *Quantum Learning*, Strategi mnemonik adalah salah satu cara untuk memperkuat memori jangka panjang kita. Dengan cara memfungsikan dua belahan otak kita, strategi ini mampu menyimpan memori dalam waktu yang lama. Dalam proses pembelajaran, metode ini menjadi rujukan untuk digunakan dalam rangka melejitkan daya ingat siswa dan mengefektifkan proses pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan.

Proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik akan membuat mereka berada dalam kondisi yang rileks dan menyenangkan. Dengan kondisi nyaman tersebut maka kemampuan

untuk menyerap materi pelajaran akan lebih mudah, sehingga kegiatan belajar mengajar di dalam atau di luar kelas dapat terlaksana dengan lancar dan memperoleh hasil yang memuaskan.

F. Teknik-teknik Mnemonik

Sumber: www.panduanmengajar.com

Gambar 3.6: Teknik-teknik yang dipergunakan dalam menemonik.

Seringkali kita menghadapi hambatan ketika ingin mempelajari sesuatu karena apa yang telah dimengerti dan dipahami, tiba-tiba hilang dalam ingatan. Kendala tersebut pada dasarnya merupakan hal yang sangat lumrah dalam diri manusia. Namun, apabila kita terus menerus membiarkan hal itu terjadi maka akan sangat mengganggu aktivitas kita sehari-hari. Oleh sebab itu, memperkuat daya ingat menjadi faktor penentu untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Menurut teori **Eric Jeansen** mnemonik merupakan suatu metode untuk membantu mengingat dalam jumlah besar informasi yang melibatkan tiga unsur, yaitu pengkodean, pemeliharaan, dan mengingat kembali. Dengan menerapkan beberapa teknik mnemonik untuk mengingat sesuatu informasi. Proses ingatan akan lebih mudah karena mnemonik selalu menggunakan prinsip asosiasi (penghubung) dengan sesuatu yang lain.

1. Metode Loci

Loci (berarti lokasi) adalah alat mnemonic yang berfungsi dengan mengasosiasikan tempat-tempat atau benda-benda di lokasi yang

dikenal dengan hal-hal yang ingin kita ingat. Untuk memicu ingatan kita agar dapat mengingat serangkaian kunci pokok dalam pidato atau presentasi asosiasikan setiap masalah yang ingin kita bicarakan dengan anggota tubuh. Contohnya, kita dapat mengasosiasikan ucapan pendahuluan dengan (pintu depan rumah). Poin pidato pertama diasosiasikan dengan (ruang tamu), poin kedua dengan (ruang keluarga). Kemudian penutup diasosiasikan dengan (dapur).

1. Kata Penanda

Sistem kata penanda adalah alat mnemonik dengan mengasosiasikan menggunakan objek kongkret. Sistem kata penanda ini sangat membantu dalam mengingat angka. Kata penanda dapat berupa kata-kata yang kita ciptakan sendiri atau kata-kata yang sudah dikenal masyarakat, seperti kata penanda dari lagu dua mata saya. Jadi, dua adalah mata, satu adalah mulut, hidung adalah satu, dan seterusnya.

2. Kata Berkait (Link-Word)

Metode ini digunakan untuk mengingat kata-kata bahasa asing atau konsep abstrak. Metode ini adalah bentuk asosiasi lain yang mengaitkan secara verbal dan visual, kata yang berlatar mirip dengan kata atau konsep yang harus diingat. Misalnya dalam bahasa Spanyol, hola dapat diasosiasikan dengan “oh lah” seperti di terasa olalaa, menyenangkan bertemu denganmu, atau dalam identifikasi kata-kata (misalnya: kota Jambi dihubungkan dengan orang yang memetik pohon Jambu).

3. Chunking atau Pemotongan

Karena memori kerja seseorang memiliki kapasitas yang begitu terbatas, sulit bagi kebanyakan orang untuk mempelajari suatu deretan angka panjang. Namun, apabila nomor itu dapat ditempatkan dalam potongan-potongan, nomor itu akan lebih mudah diingat. Misalnya pada nomor telpon 0318291834 kita akan mengalami kesulitan dalam mengingat. Namun, jika dipotong seperti ini 031-8291834 maka kita akan dapat mudah untuk mengingatnya.

4. Akronim

Akronim adalah satu kata yang terbuat dari huruf pertama dari serangkaian kata. Salah satu akronim yang mudah diingat adalah ASEAN (Association of South East Asian Nations). Namun, sebuah akronim terkadang memasukkan huruf kedua agar singkatan lebih mudah dibaca seperti JABOTABEK. Sebuah akronim tidak selalu membentuk kata tetapi menggunakan imajinasi. Jika diperlukan untuk mengingat lima hal yang harus dilakukan saat pulang ke rumah (Misalnya, bersih-bersih, mencuci, masak, menelepon dan membaca Koran) dan semua itu dapat diingat dengan akronim BC-M2K.

5. Akrostik

Akrostik juga menggunakan huruf kunci untuk membuat konsep abstrak menjadi lebih konkrit sehingga lebih mudah diingat. Namun, akrostik tidak selalu menggunakan huruf pertama dan juga tidak selalu menghasilkan singkatan dalam bentuk satu kata atau frasa, misalnya pelangi “Mejikuhibimu”: merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Dalam ilmu tajwid “Baju di toko” digunakan untuk mengingat huruf Qalqalah yaitu: ta’, jim, dal, tho’ dan qof.

Keenam teknik mnemonik ini merupakan dasar dari metode pembelajaran dengan mengoptimalisasikan fungsi otak kanan. Otak kanan seringkali tidak kita pergunakan secara optimal padahal memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk membantu kita dalam mengingta. Dalam penerapannya, kita dapat mengembangkannya menjadi berbagai metode sesuai dengan kebutuhan.

Bab 4
Inovasi Pembelajaran Mnemonik

Sumber: majalah1000guru.net

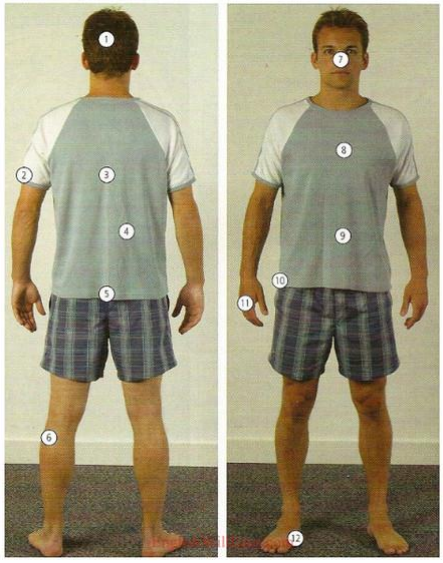
Gambar 4.1: Teknik mengingat adalah suatu cara untuk memasukkan informasi ke dalam otak (mengingat) dengan melibatkan otak kanan.

Sifat dan karakteristik manusia selalu mencoba untuk melakukan segala sesuatu yang baru dalam berbagai hal, sehingga dapat dirasakan manfaat dan keuntungan bagi kehidupannya sendiri maupun orang lain. Inovasi adalah kata yang paling tepat untuk mengapresiasi individu atau sekelompok orang yang menemukan dan menciptakan penemuan baru. Begitupun juga dengan metode pembelajaran yang akan selalu berkembang dengan berbagai teknik-teknik hasil perpaduan dari berbagai metode. Salah satu cara untuk mempermudah kita dalam belajar yaitu dengan teknik mengingat.

Teknik mengingat adalah suatu cara untuk memasukkan informasi ke dalam otak (mengingat) dengan melibatkan otak kanan. Banyak orang mengeluh sering tidak konsentrasi dan kurang daya ingatnya ketika belajar. Hal ini disebabkan karena mereka tidak mengetahui cara untuk berkonsentrasi dan mengoptimalkan daya ingatnya.

Dengan teknik mengingat maka kita dapat melejitkan konsentrasi dan daya ingat, sehingga belajar dapat lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat teknik mengingat diantaranya melejitkan konsentrasi, melejitkan daya ingat, meningkatkan kreativitas, meningkatkan efektivitas belajar, melatih dan mengaktifkan otak kanan, meningkatkan kecerdasan serta meningkatkan kepercayaan diri.

A. Site System



Sumber: httpdaunbuah.com

Gambar 4.2: Tubuh manusia dapat dipergunakan sebagai media untuk menyimpan informasi yang akan diingat.

Site system adalah suatu teknik untuk mengingat informasi secara teratur dengan cara menyimpan informasi yang akan kita ingat (hafal) pada tempat-tempat yang telah ditetapkan. *Site system* sangat berguna dalam membagi ingatan kita menjadi beberapa bagian seperti dalam sebuah perpustakaan.

1. Cara Membuat *Site System*

Untuk membuat *site system*, ada beberapa langkah yang dapat diterapkan, yaitu:

a. Tempat harus dikenal oleh kita.
b. Tempat harus dapat dilihat dengan jelas.
c. Tempat dibagi menjadi beberapa area, misal 5 atau 10 tempat.
d. Tempat harus dapat dibayangkan.

Keempat langkah tersebut akan mempermudah dalam pembuatan *site system*, sehingga kita dapat menyimpan informasi yang akan diingat (dihafal) tanpa adanya penumpukan dan kekacauan.

2. Contoh *Site System*

Penerapan teknik mengingat melaui *site system* dapat dilakukan dengan menggunakan media tubuh manusia dan media rumah. Kedua media ini sangat mudah untuk diingat karena sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari.

a. Menggunakan Media Tubuh Manusia

Seluruh tubuh manusia dapat dipergunakan sebagai media untuk menyimpan informasi yang akan diingat. Ada beberapa anggota tubuh mausia dalam *site system* yang sering dipergunakan untuk menyimpan informasi, sebagai berikut:

1. Kepala
2. Mata
3. Hidung
4. Mulut
5. Telinga
6. Leher
7. Perut
8. Lutut
9. Kaki
10. Tangan

Kesepuluh anggota tubuh manusia tersebut dipergunakan sebagai folder untuk menyimpan *file-file* yang akan kita ingat. Masing-masing anggota tubuh dapat menyimpan beberapa file sesuai dengan kebutuhan.

b. Menggunakan Media Rumah

Rumah adalah tempat tinggal keluarga yang dibangun dengan landasan harmonis menuju kehidupan yang sejahtera. Setiap orang mengiginkan rumah dengan kondisi rapi, bersih, nyaman, dan tenteram. Dalam setiap rumah terdiri dari berbagai susunan dan alat-alat serta perlengkapan yang dipergunakan sehari-hari. Seisi rumah ini dapat digunakan sebagai media untuk menyimpan informasi dalam *site system*, sebagai berikut:

1. Gerbang
2. Taman
3. Kolam

4. Pohon
5. Garasi
6. Pintu masuk rumah
7. Kursi
8. Meja
9. Lukisan dinding
10. Lampu
11. Pintu masuk dapur
12. Washtafel
13. Meja makan
14. Lemari makanan
15. Lemari es
16. Pintu masuk kamar mandi
17. Lantai kamar mandi
18. Bak
19. Keran air
20. Kloset

Menggunakan media rumah sebagai folder untuk menyimpan file-file yang harus diingat akan dengan sangat mudah kita hapalkan. Hal tersebut dapat dilakukan karena rumah tentunya sangat kita kenal dari bentuk, kondisi, dan setiap benda yang ada, baik di luar maupun di dalam rumah.

B. Relation System

Sumber: id.tubgit.com

Gambar 4.3: Salah satu contoh *relation system*, adalah menggunakan pesawat terbang di awan.

Relation system adalah suatu teknik untuk mengingat informasi dengan cara menghubungkan satu informasi dengan informasi lainnya dengan sebuah aksi. Pada sistem ini, aksi merupakan pemicu atau *clue* untuk menarik informasi yang ada di depannya.

Adapun aksinya berupa kata kerja, seperti melempar, menendang, memakai, dan lain-lain. Selain itu, dapat pula ditambahkan dengan unsur penguat, seperti warna, ukuran, dan bunyi. Warna yang mudah diingat oleh otak kita seperti warna yang mencolok yakni merah, hijau, dan kuning. Ukuran bisa diperbesar atau diperkecil. Bunyi sesuaikan dengan aksi.

1. Contoh Relation System

Berikut ini ada beberapa kata yang digabung menjadi sebuah kalimat yang dapat dipergunakan dalam teknik *relation system*, sebagai berikut:

a. Uang **masuk ke dalam** Kipas
b. Roda **menabrak** Ember
c. Burung **menembus** Dinding
d. Jam **dilemparkan ke** Batu
e. Kucing **makan** Rujak
f. Dodol **ada di dalam** Gelas
g. Pesawat **terbang di** Awan
h. Kursi **menghalangi** Jalan
i. Meja **memakai** Sepatu

Kata-kata masuk ke dalam, menabrak, menembus, dilemparkan ke, makan, ada di dalam, terbang di, menghalangi, dan memakai, adalah aksinya. Aksi tersebut berfungsi sebagai *clue* atau pemicu untuk menarik informasi yang ada di depannya, sehingga informasi yang ada di depannya tidak lupa.

2. Cara Mengingat (Menghafal)

Adapun cara untuk mengingat atau menghapal kata-kata yang digabung menjadi sebuah kalimat dalam teknik *relation system*, sebagai berikut:

a. Bayangkan uang masuk ke dalam kipas, sampai uangnya robek dan berhamburan.

b. Bayangkanroda menabrak ember.
c. Bayangkanburung menembus dinding.
d. Bayangkanjam dilemparkan ke batu sampai jamnya pecah.
e. Bayangkan kucing makan rujak, sehingga kucingnya merasakan pedas.
f. Bayangkan dodol ada di dalam gelas.
g. Bayangkan kapal terbang di awan.
h. Bayangkan kursi yang ukurannya besar menghalangi jalan.
i. Bayangkan meja memakai sepatu.

Setelah informasi di atas dapat ingat dengan relation system, selanjutnya isilah titik-titik pada tabel di bawah ini berdasar kata yang terdapat di sebelah kanannya!

1	Uang	…….
2	Roda	…….
3	Burung	…….
4	Jam	…….
5	Kucing	…….
6	Dodol	…….
7	Kapal	…….
8	Kursi	…….
9	Meja	…….

C. Story System

Sumber: www.yokeepo.com

Gambar 4.4: Berbagai informasi dapat dihubungkan menjadi sebuah rangkaian cerita.

Story system adalah suatu teknik untuk mengingat informasi dengan cara menghubungkan informasi yang satu dengan informasi yang lainnya menjadi sebuah rangkaian cerita.

Contoh:
Hafalkan kata-kata di bawah ini!

1. Burung
2. Baju
3. Awan
4. Coca cola
5. Gunung
6. Kelinci
7. Pistol
8. Buaya
9. Pohon
10. Kawah

Cara menghafal
Bayangkan!
Burung memakai **baju** terbang ke **awan** minum **coca cola** lalu terbang ke **gunung** ketemu **kelinci** yang sedang bawa **pistol** untuk menembak **buaya** yang sedang tidur di bawah**pohon** di dekat **kawah.**

Setelah kata-kata tersebut dapat dihafal dengan menggunakan *story system*, selanjutnya tulislah kata-kata yang telah dihafal tersebut pada titik-titik di bawah ini!

1. ……..
2. ……..
3. ……..
4. ……..
5. ……..
6. .....
7. .....
8. .....
9. .....
10. .....

D. Association System

Sumber:resepdanmasakan.com

Gambar 4.5: Pada *association system* kata abstrak dirubah menjadi kata benda konkrit yang dapat dibayangkan, seperti Bandung digambarkan menjadi tape atau peuyeum (makanan).

Association system adalah suatu teknik untuk mengingat (menghafal) informasi yang bersifat abstrak dengan cara merubah kata abstrak tersebut menjadi benda konkrit yang dapat dibayangkan. Perlu kita ketahui bahwa otak kita lebih mudah mengingat (menghafal) benda konkrit dari pada kata-kata yang berbentuk abstrak, contohnya, Indonesia, Jakarta, Singapura atau Bandung

Kata-kata tersebut merupakan kata-kata yang tidak dapat dirasakan dan dipegang (abstrak). Pada sistem ini, cara yang harus dilakukan yaitu dengan merubah kata-kata tersebut menjadi sesuatu yang dapat kita pegang (konkrit). *Association system* dibagi menjadi dua bagian, yaitu sistem gambaran dan sistem persamaan bunyi.

1. Sistem Gambaran

Sistem gambaran adalah suatu teknik untuk mengingat (menghafal) informasi yang bersifat abstrak dengan cara menggambarkan kata-kata tersebut menjadi obyek yang konkrit. Untuk menggambarkannya bisa dengan kegiatan atau dengan sesuatu yang terkenal pada informasi yang kita ingat (hafal) seperti orang, makanan, dan lain-lain.

Contoh sistem gambaran:

a. Gembira digambarkan dengan orang yang sedang gembira (kegiatan).

b. Indonesia digambarkan menjadi Bapak Jokowi, presiden Indonesia (orang).
c. Jakarta digambarkan menjadi Monas.
d. Bandung digambarkan menjadi tape atau peuyeum (makanan).

2. Sistem Persamaan Bunyi

Sistem persamaan bunyi adalah suatu teknik untuk mengingat (menghafal) informasi berdasarkan persamaan bunyinya.
Contoh sistem persmaan bunyi:

a. Singapura menjadi singa
b. Irak menjadi rak

Untuk menghapal kata-kata yang bersifat abstrak maka diperlukan sebuah sistem yang akan mempermudah dalam mengingat. Sistem gambaran dan sistem persamaan bunyi menjadi cara yang sangat tepat untuk menghapal dan mengingat kata-kata yang bersifat abstrak dengan mudah.

3. Menggunakan *Association System*

Perhatikan tabel nama negara berikut ibu kotanya masing-masing di bawah ini!

No	Nama Negara	Ibu Kota
1	Bulgaria	Sofia
2	Honduras	Tegucipala
3	Jamaika	Kingston
4	Amerika	Washington
5	Itali	Roma
6	Irak	Baghdad

Cara mengingat:
Bayangkan!

1. Bulgaria menjadi **orang bule**
   Sofia menjadi **sofa**
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi: Orang bule sedang duduk di sofa.

2. Honduras menjadi **mobil Honda**
   Tegucipala menjadi **teh dan guci**
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi: Di dalam mobil Honda ada teh dan guci.
3. Jamaika menjadi **jam**
   Kingston menjadi **raja** (diambil dari kata **king** bahasa Inggris yang berarti **raja**)
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi: Jam dipakai oleh raja
4. Amerika menjadi **patung liberty**
   Washington menjadi **cuci** (diambil dari kata **wash** bahasa Inggris yang berarti **cuci**)
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi: **Patung liberty** sedang di**cuci**
5. Itali menjadi **tali**
   Roma menjadi **kue merk roma**
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi: **Tali** mengikat **kue merk roma.**
6. Irak menjadi **rak**
   Baghdad menjadi **tas** (diambil dari kata **bag** bahasa Inggris yang berati **tas**)
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi: Di atas rak ada tas

E. Alphabet System

Sumber:rifqi-sains.blogspot.co.id

Gambar 4.6: Pada *alphabet system*, abjad atau huruf dirubah menjadi benda yang dapat dibayangkan. Contohnya, G menjadi gajah.

Alphabet system adalah suatu teknik untuk mengingat informasi berupa abjad atau huruf. Pada sistem ini, abjad atau huruf dirubah menjadi benda yang dapat dibayangkan.

1. Cara Membuat *Alphabet System*

Berikut ini, adalah cara membuat *alphabet system*:

A = Ayam
B = Buaya
C = Cacing
D = Dinosaurus
E = Elang
F = Fox
G = Gajah
H = Harimau
I = Ikan
J = Jerapah
K = Kuda
L = Laba-laba
M = Monyet
N = Nuri
O = Onta
P = Penyu
Q = Qijang
R = Rusa
S = Sapi
T = Tikus
U = Ular
V = Vanda
W = Walet
X = X – tra joss
Y = Yoyo
Z = Zebra

Urutan kata-kata dari benda-benda di atas sesuai dengan *alphabet system* akan memudahkan kita untuk menghapal dan mengingat semua kata.

2. Manfaat *Alphabet System*

Ada dua manfaat menggunakan *alphabet system* untuk mengingat,yaitu dapat dijadikan *clue* untuk menarik informasi yang ada di depannya serta untuk mengingat informasi yang berupa abjad atau huruf.

a. Dijadikan Clue untuk Menarik Informasi yang Ada di Depannya

Contoh:Hafalkan kata-kata di bawah ini!

a. Meja
b. Piring
c. Bunga
d. Piano
e. Tas
f. Pagar
g. Buku
h. Kursi
i. Jendela

Cara menghafal:

a. Bayangkan ayam duduk di meja
b. Bayangkan buaya memecahkan piring
c. Bayangkan cacing merayap di bunga
d. Bayangkan dinosaurus main piano
e. Bayangkan elang membawa tas
f. Bayangkan fox melompat pagar
g. Bayangkan gajah membaca buku
h. Bayangkan harimau duduk di kursi
i. Bayangkan ikan menutup jendela

b. Untuk Mengingat Informasi yang Berupa Abjad atau Huruf

Contoh:Hafalkan plat nomor kendaraan di bawah ini!

Cara menghafal:

1. A dalam *alphabet system*, merupakan ayam
   Gunakan *association system* untuk kata “Banten”, menjadi banteng
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi *ayam diseruduk banteng* (bayangkan).

2. B dalam *alphabet system* merupakan buaya
   Gunakan *association system* untuk kata "Jakarta", menjadi monas
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi *buaya naik monas* (bayangkan).
3. B dalam alphabet system merupakan buaya
   N dalam *alphabet system* adalah nuri
   Gunakan *association system* untuk kata "Bangka", menjadi nangka
   Selanjutnya hubungkan dengan *relation system*, menjadi *buaya dan nuri makan nangka* (bayangkan)

F. Numeric System

Sumber: dolanankayu.com

Gambar 4.7: Angka yang akan kita ingat (hafal) harus dirubah menjadi sesuatu yang mudah diingat dengan cara dijadikan benda.

Numeric system adalah suatu cara untuk mengingat (menghafal) informasi yang berupa angka. Perlu kita ketahui bahwa angka merupakan jenis informasi yang sulit diingat (dihafal). Oleh sebab itu, angka yang akan kita ingat (hafal) harus diubah menjadi sesuatu yang mudah diingat dengan cara dijadikan benda. Mengapa harus benda? Karena benda adalah sesuatu yang mudah diingat (dihafal) oleh otak kita.

Setelah mempelajari *numeric system* maka kita dapat lebih mudah untuk mengingat berbagai hal yang kita perlukan, yaitu:

1. Mengingat (menghafal) angka yang banyak
2. Mengingat (menghafal) tanggal-tanggal penting

3. Tahun-tahun penemuan
4. Tahun-tahun bersejarah
5. Luas suatu Negara
6. Jumlah penduduk suatu negara
7. Nomor rekening
8. Nomor telepon
9. Informasi-informasi lain yang berupa angka

1. Contoh Numeric System

Berikut ini, adalah *numeric system* yang penulis tetapkan:

a. 0 = Bunga

Mengapa 0 = Bunga? Karena 0 apabila diberi pinggiran maka akan terlihat seperti "Bunga".

Sumber: twitter.com

b. 1 = Jet

Mengapa 1 = Jet? Karena 1 apabila dilengkungkan bagian bawahnya< maka akan terlihat seperti huruf J. Kemudian cari benda yang diawali huruf J. Penulis tetapkan benda yang diawali huruf J adalah "Jet".

Sumber: www.artileri.org

c. 2 = Net

Mengapa 2 = Net? Karena 2 apabila diputar ke bawah, maka akan terlihan seperti huruf N. Kemudian cari benda yang diawali huruf N. Penulis tetapkan benda yang diawali huruf N adalah "Net".

Sumber: www.sps-handball.com

d. 3 = Mie

Mengapa 3 = Mie? Karena 3 apabila diputar ke samping kiri, maka akan terlihat seprti huruf M. Kemudian cari benda yang diawali huruf M. Penulis tetapkan benda yang diawali huruf M adalah "Mie".

Sumber: www.hipwee.com

e. 4 = Kursi

Mengapa 4 = Kursi? Karena 4 seperti kursi maka penulis tetapkan bahwa 4 adalah "Kursi".

Sumber: www.jatijeparamebel.com

f. 5 = eS

Mengapa 5 = eS? Karena 5 seperti huruf S, maka penulis tetapkan bahwa 5 adalah “ES”.

Sumber: nationalgeographic.co.id

g. 6 = Pot

Mengapa 6 = Pot? Karena 6 apabila dicerminkan ke atas maka akan terlihat seperti huruf P. Kemudian cari benda yang diawali huruf P. Penulis tetapkan benda yang diawali huruf P adalah “Pot”.

Sumber: www.tokopedia.com

h. 7 = Lidah

Mengapa 7 = Lidah? Karena 7 apabila diputar ke bawah, maka akan terlihat sepert huruf L. Kemudian cari benda yang diawali huruf L. Penulis tetapkan benda yang diawali huruf L adalah "Lidah".

Sumber: bloggerbondowoso24.blogspot.co.id

i. 8 = Roda

Mengapa 8 = Roda? Karena 8 seperti dua roda yang ditumpuk, maka penulis tetapkan bahwa 8 adalah "Roda".

Sumber: ibu-zahraa.blogspot.co.id

j. 9 = Gong

Mengapa 9 = Gong? Karena 9 seperti huruf g maka penulis tetapkan bahwa 9 adalah "Gong".

Sumber: omeka1.grinnell.edu

00 = BoBo	10 = JaBat	20 = NoBita	30 = MoBil	40 = KeBo
01 = Baju	11 = JaJa	21 = NiJi	31 = MeJa	41 = KeJu
02 = Ban	12 = JiN	22 = NoNa	32 = MeNu	42 = KaiN
03 = Bom	13 = JaM	23 = NaMa	33 = MaMa	43 = KoModo
04 = Bak	14 = JoK	24 = NiKi	34 = MiKi	44 = KaKi
05 = Baso	15 = JaS	25 = NaSi	35 = MaS	45 = KeSet
06 = Bapau	16 = JiP	26 = NaPi	36 = MaP	46 = KoPi
07 = Bola	17 = JaLa	27 = NiLa	37 = MiLo	47 = KaLi
08 = Bara	18 = JaRi	28 = NuRi	38 = MaRi	48 = KaRet
09 = Bag	19 = JaGo	29 = NaGa	39 = MuG	49 = KG

50 = SaBut	60 = PaBrik	70 = LaBu	80 = RoBot	90 = GaBah
51 = SaJi	61 = PuJi	71 = LaJa	81 = RaJa	91 = GaJi
52 = SoNy	62 = PeNa	72 = LuNa	82 = RoN	92 = GoNi
53 = SuMo	63 = PoM	73 = LeM	83 = ReMote	93 = GaMe
54 = SiKat	64 = PaKu	74 = LuKa	84 = RaK	94 = GioK
55 = SuSu	65 = PiSau	75 = LaS	85 = RoS	95 = GaS
56 = SaPi	66 = PiPa	76 = LaP	86 = RaPia	96 = GarPu
57 = SuLe	67 = PaLu	77 = LaLa	87 = ReL	97 = GuLa
58 = SuRat	68 = PieR	78 = LaRi	88 = RoRo	98 = GuRu
59 = SoGi	69 = PaGar	79 = LaGu	89 = RaGi	99 = GiGi

Pada tabel tersebut terdapat seratus contoh kata yang dapat dihapal dengan menggunakan numeryc system. Angka 00 menjadi BoBo karena diambil dari numeric system 0 adalah bunga. Selanjutnya mengambil huruf awal bunga adalah B. Maka 00 menjadi B dan B. Selanjutnya B dan B tersebut dibuat menjadi sebuah kata, maka menjadi BoBo.

Kemudian pada 18 menjadi JaRi karena diambil dari numeric system 1 adalah Jet, numeric system 8 adalah Roda. Selanjutnya mengambil huruf awal Jet adalah J dan huruf awal Roda adalah R. Maka 18 menjadi J dan R. Selanjutnya huruf J dan R tersebut dibuat menjadi sebuah kata, maka menjadi JaRi dan seterusnya.

2. Contoh Penggunaan *Numeric System*

Ada beberapa contoh penggunakan *numeric system*, seperti untuk mengingat tahun penemuan, luas negara, diameter planet, nomor telepon, tahun-tahun bersejarah, luas pulau, dan jumlah ruas tulang belakang.

a. Mengingat Tahun Penemuan

Penemuan	Tahun
Helikopter	1909
Mesin Jahit	1846

Cara mengingat (menghafal):

1) Helikopter ditemukan tahun 1909
   - 19 dalam *numeric system* adalah JaGo
   - 09 dalam *numeric system* adalah BaG

   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan story system, menjadi *Di atas helikopter ada ayam JaGo menggendong tas.*
2) Mesin jahit ditemukan tahun 1846
   - 18 dalam numeric system adalah JaRi
   - 46 dalam numeric system adalah KoPi

   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan story system, menjadi *Mesin jahit menjahit JaRi, kemudian diobati pakai kopi.*

b. Mengingat Luas Wilayah Negara

Nama Negara	Luas Wilayah
Laos	236.800 km^2
India	3.287.590 km^2

Cara mengingat (menghafal):

1) Luas negara Laos adalah 236.800 km^2
   - Gunakan *association system* untuk kata "Laos". "Laos" menjadi "Kaos".
   - Gunakan *numeric system* untuk angka 23 = NaMa, 68 = PiR, 00 = BoBo.

   Selanjutnya Hubungkan dengan menggunakan *story system*, menjadi ***Kaos*** *yang ada tulisan* ***NaMa*** *bergambar* ***buah PiR*** *dipakai* ***BoBo****.*
2) India luasnya 3.287.590 km^2
   - Gunakan *association system* untuk kata "India". "India" menjadi "Shahruk Khan (bintang film India)".
   - Gunakan *numeric system* untuk angka 32 = MeNu, 87 = ReL, 59 = SoGi, 0 = Bunga.

   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *story system*, menjadi ***Shahruk Khan*** *membawa* ***MeNu*** *ke* ***ReL*** *diberikan kepada* ***SoGi*** *yang sedang memegang* ***Bunga****.*

c. Mengingat Diameter Planet

Nama Planet	Diameter
Merkurius	4.897 km
Yupiter	141.700 Km

Cara mengingat (menghafal):

1) Merkurius berdiameter 4.897 km.
   - Gunakan *association system* untuk kata "Merkurius". "Merkurius" menjadi "Meri (nama orang)".
   - Gunakan *numeric system* untuk angka 48 = KeRa, 97 = GuLa.

   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan story system, menjadi***Meri*** *berfoto bersama* ***KeRa*** *sambil makan* ***GuLa****.*
2) Yupiter berdiameter141.700 km.
   - Gunakan *association system* untuk kata "Yupiter". "Yupiter" menjadi "Motor Jupiter".
   - Gunakan *numeric system* untuk angka 14 = JoK, 17 = JaLa, 00 = BoBo.

   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *story system*, menjadi ***Motor Jupiter JoKnya*** *dibungkus* ***JaLa****, lalu dipakai* ***BoBo****.*

d. Mengingat Nomor Telepon

Nama	Nomor Telepon
Budi	0813204703
Baron	0857219724

Cara mengingat (menghafal):

1) Budi nomor teleponnya 0813204703.
   Gunakan *numeric system* untuk angka 13 = JaM, 20 = NoBita, 47 = KaLi, 03 = BoM.
   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *story system*, menjadi *Budi memakai **JaM** bergambar **NoBita**, lalu dibuang ke **KaLi** yang ada **BoMnya**.*
   Angka 08 tidak usah dibawa, karena sudah menjadi ketetapan.
2) Baron nomor teleponnya 0857219724.
   Gunakan *numeric system* untuk angka 57 = SuLe, 21 = NiJi, 97 = GuLa, 24 = NiKe.
   Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *story system*, menjadi *Baron dan **SuLe** nonton **NiJi** sambil makan **GuLa** pakai sepatu **NiKe**.*
   Angka 08 tidak usah dibawa, karena sudah menjadi ketetapan.

e. Mengingat Tahun-tahun Bersejarah

1) Perlawanan rakyat Mataram terhadap VOC terjadi tahun 1629.
   Cara Menghafal:
   Asosiasikan Mataram menjadi mata.
   Selanjutnya gunakan *story system* dan *numeric system,* menjadi *Mata sedang melihat mobil JiP dililit NaGa.*
2) Perang Padri terjadi pada tahun 1821-1837.
   Cara Menghafal:
   Asosiasikan Padri menjadi padi.
   Selanjutnya gunakan *story system* dan *numeric system,* menjadi *Padi dipetik menggunakan JaRi NiJi sambil minum MiLo.*
3) *Indische Partij* didirikan pada tanggal 25 Desember 1912.
   Cara Menghafal:
   Asosiasikan Indische Partij menjadi Indi

Selanjutnya gunakan *story system* dan *numeric system,* menjadi *Indi party NaSi* dengan Desi lauk pauknya ayam JaGo, lalu diusir JiN.

f. Mengingat Luas Pulau

Nama Pulau	Luas Area (Km^2)
Jawa	127.569
Bali dan Nusa Tenggara	73.137
Sumatera	480.847
Sulawesi	191.617
Kalimantan	574.194
Maluku dan Papua	443.336

Cara Menghafal:

a. Orang Jawa bisa melihat JiN yang sedang mengelas PaGar.
b. Jeruk Bali dilumuri LeM kemudian ditempelkan di JaM bergambar Lidah.
c. Mantra KeRa bisa membuat BaRa di KaLi.
d. Solar punya ayam JaGo dituangkan ke mobil JiP supaya meLaJu kencang.
e. Di kali ada Sule sedang makan KeJu, tangannya memakai gelang GioK.
f. Papa malu KaKinya dipukul MaMa karena salah beli MaP.

g. Mengingat Jumlah Ruas Tulang Belakang

Jumlah Ruas Tulang Belakang:

a. Tulang leher 7 ruas
b. Tulang punggung 12 ruas
c. Tulang pinggang 5 ruas
d. Tulang kelangkang 5 ruas

e. Tulang ekor 4 ruas

Cara Menghafal:

Bayangkan!

a. Di leher ada gambar lidah
b. Punggung dipukul jin
c. Pinggang ditempeli es
d. Kelangkang ditempeli es
e. Ekor disimpan di kursi

Dengan menggunakan *numeric system* maka kesulitan mengingat berbagai angka atau nomor berapapun jumlah angka atau nomor yang harus kita ketahui akan dapat teratasi secara mudah.

G. Key Word System

Sumber: definisi.info

Gambar 4.8: Untuk menghapal pengertian ekologi, dapat dilakukan dengan *key word system*.

Key word system adalah suatu teknik untuk menghafal informasi berupa kalimat.Adapun langkah-langkah dalam membuat *key word system*, sebagai berikut:

1. Baca seluruh kalimat, sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal.
2. Tentukan kata kunci.
3. Imajinasikan kata kunci tersebut.
4. Bacalah kalimat yang akan diingat sambil membayangkan kata kuncinya.

5. Hubungkan kata kunci tersebut dengan *relation system*, *story system* atau simpan dengan menggunakan *site system*.

Untuk lebih memahami bagaimana cara penggunaaan *key word system,* berikut ini ada beberapa contoh dan cara menghapal dengan menggunakan *key word system*.

Contoh 1

Fungsi Air:

1. Membersihkan kotoran dan keringat yang melekat pada tubuh
2. Menyiram bunga supaya tidak layu
3. Mencuci pakaian supaya bersih
4. Mencuci kendaraan bermotor
5. Menggerakkan kincir air
6. Sebagai sarana transportasi air

Cara Menghafal :

1. Baca seluruh kalimat, sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal.
2. Tentukan kata kunci:
   - Kata kunci kalimat pertama adalah kotoran dan keringat.
   - Kata kunci kalimat kedua adalah bunga.
   - Kata kunci kalimat ketiga adalah pakaian.
   - Kata kunci kunci kalimat ke empat adalah kendaraan.
   - Kata kunci kalimat kelima adalah kincir air.
   - Kata kunci kalimat ke enam adalah Transportasi air.
3. Baca kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
4. Simpan kata kunci tersebut di toilet (berhubungan dengan air)
   - Bayangkan dipintu toilet ada orang yang penuh kotoran dan keringat.
   - Bayangkan di lantai toilet ada bunga.
   - Bayangkan di bak ada pakaian.
   - Bayangkan di keran air ada kendaraan.
   - Bayangkan di kloset ada kincir air.
   - Bayangkan di atap ada perahu (transportasi air).

Contoh 2

Ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Cara Menghafal:

1. Baca seluruh kalimat, sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal.
2. Tentukan kata kunci:
   Kata kuncinya adalah Timbal Balik
3. Baca kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
   Ekologi = Eko
   Timbal Balik = Timbel
4. Hubungkan dengan *Relation System* maka menjadi Eko makan Timbel

Contoh 3

Asteroid adalah benda langit yang mirip dengan planet-planet, yang terletak diantara orbit Mars dan Yupiter

Cara Menghafal:

1. Baca seluruh kalimat, sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal.
2. Tentukan kata kunci :
   Kata kuncinya adalah Langit, Mars, Yupiter
3. Baca kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
   Asteroid = Astrid
   Langit = Langit
   Mars = Kue Mari
   Yupiter = Motor Jupiter
4. Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan Story System maka menjadi Astrid terbang ke Langit sambil makan kue mari pakai motor Jupiter

Contoh 4

Chauvinisme adalah paham kecintaan terhadap bangsa dan negara secara berlebihan yang menganggap bangsa sendiri lebih unggul dalam segala hal dari bangsa lain.

Cara menghafal:

1. Baca seluruh kalimat sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal.
2. Tentukan kata kunci :
   Kata kuncinya adalah kecintaan, bangsa, berlebihan, unggul.
3. Baca kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
   Chauvinisme = Cau
   Kecintaan = Hati
   Bangsa = Abang
   Berlebihan = Lebah
   Unggul = Ungu
4. Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *Story System* maka menjadi Cau berbentuk hati dimakan oleh abang, kemudian abangnya disengat lebah yang berwarna ungu.

Contoh 5

Anemia adalah penyakit yang disebabkan karena darah tidak mampu membawa oksigen yang cukup bagi tubuh.

Cara Menghafal:

1. Bacalah seluruh kalimat, sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal
2. Tentukan kata kunci:
   Kata kuncinya adalah anemia, oksigen
3. Bacalah kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
   Anemia menjadi Ani (nama orang).
   Oksigen menjadi tabung oksigen.
4. Selanjutnya hubungan dengan relation system, maka menjadi **Ani** tidak membawa **tabung oksigen**.

Contoh 6

Isi Konferensi Meja Bundar:

1. Belanda mengakui kedaulatan Republik Indonesia Serikat.
2. Dibentuk Uni Indonesia Belanda.
3. Republik Indonesia Serikat mengembalikan hak milik Belanda dan memberikan izin baru terhadap perusahaan Belanda di Indonesia.
4. Republik Indonesia Serikat membayar utang-utang pemerintah Hindia Belanda.

5. Irian Barat ditunda penyelesaiannya dalam jangka waktu 1 tahun kemudian.

Cara Menghafal:

1. Baca seluruh kalimat sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal
2. Tentukan kata kunci:
   - Kata kunci kalimat pertama adalah kedaulatan.
   - Kata kunci kalimat ke dua adalah Uni.
   - Kata kunci kalimat ke tiga adalah Hak Milik.
   - Kata kunci kalimat ke empat adalah Utang.
   - Kata kunci kalimat ke lima adalah Irian Barat
3. Baca kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
   - Kedaulatan = daun yang ada ulatnya
   - Uni = Uni nama orang
   - Hak Milik = sepatu berHAK
   - Utang = uang
   - Irian Barat = Orang Irian
4. Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *story system* maka menjadi di atas meja bundar ada daun yang ada ulatnya diambil oleh uni yang memakai sepatu berHAK tinggi bergambar uang pemberian dari orang Irian.

Contoh 7

Fungsi Rangka:

1. Memberi bentuk tubuh
2. Menegakkan berdirinya tubuh
3. Tempat melekatnya otot
4. Melindungi organ-organ tubuh yang sangat penting
5. Tempat pembuatan sel darah merah dan sel darah putih

Cara Menghafal:

1. Baca seluruh kalimat, sehingga mendapatkan gambaran umum dari kalimat yang akan dihafal
2. Tentukan kata kunci:
   - Kata kunci kalimat pertama adalah bentuk.
   - Kata kunci kalimat ke dua adalah berdiri.
   - Kata kunci kalimat ke tiga adalah otot.

- Kata kunci kalimat ke empat adalah organ.
- Kata kunci kalimat ke lima adalah darah.

3. Baca kalimat tersebut sambil membayangkan kata kuncinya
4. Selanjutnya hubungkan dengan menggunakan *story system*, menjadi **rangka** yang **berbentuk** sedang **berdiri** sambil memperlihatkan **otot**, lalu main **organ** yang penuh dengan **darah.**

Mengimajinasikan kata-kata atau kalimat menjadi sangat penting dalam teknik mengingat termasuk *keyword system.* Berlatihlah untuk memvisualisasikan setiap kata atau kalimat karena apapun bentuk visual akan lebih mudah diingat dan dihapal.

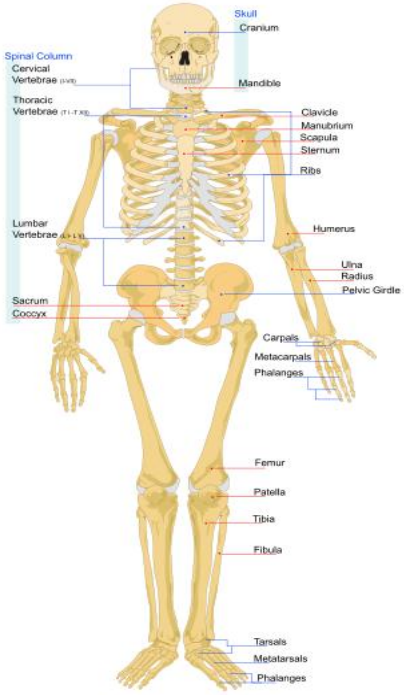
H. Picture System

Sumber: www.seputarpengetahuan.com

Gambar 4.9: Bagian-bagian rangka manusia dapat dihapalkan dengan mempergunakan teknik *picture system*.

Picture system adalah suatu cara untuk mengingat (menghafal) informasi yang berupa gambar, seperti rangka manusia, bagian-bagian mata, bagian-bagian kulit, bagian-bagian telinga, dan lain sebagainya.

Contoh: Hafalkan rangka manusia di bawah ini!



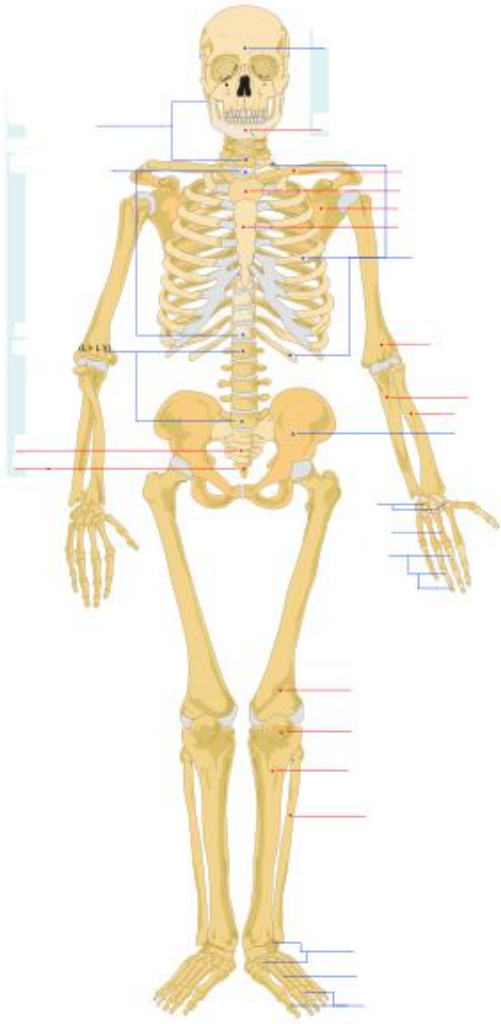
Cara menghafal:

Gunakan *association system* untuk kata-kata tersebut.

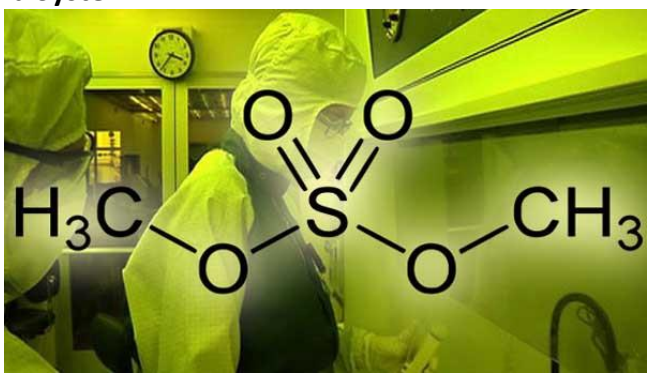
- Cranium menjadi keran air
- Mandibula menjadi mandi bola
- Cervical menjadi Cepi (nama orang)
- Clavicula menjadi drakula
- Vertebrae menjadi per
- Manubrium menjadi manuk (burung, dalam bahasa sunda)
- Scapula menjadi skop
- Sternum menjadi strum
- Ribs menjadi uang seribu
- Humerus menjadi humoris (sule)
- Ulna menjadi ular
- Radius menjadi radio
- Carpal menjadi kapal
- Metacarpal menjadi mata kapal
- Femur menjadi mur
- Patela menjadi ketela

- Tibia menjadi tv
- Fibula menjadi bulan
- Tarsal menjadi tarzan
- Metatarsal menjadi mata tarzan
- Phalanges menjadi es

Selanjutnya letakkan asosiasi-asosiasi tersebut pada tempatnya. Setelah dapat menghafalnya, coba tulis kembali rangka manusia di bawah ini!



I. Formula System



Sumber:sains.me

Gambar 4.9: Teknik formula system dapat dipergunakan untuk menghapal berbagai jenis rumus dengan mudah.

Banyak orang sering merasa kesulitan untuk menghapal rumus dari berbagai disiplin ilmu karena rumus memang merupakan sesuatu yang sulit diingat (dihafal). Untuk itu, diperlukan teknik untuk mengingat atau menghafalnya. *Formula system* adalah suatu cara untuk mengingat (menghafal) berbagai jenis rumus tersebut.

1. Langkah-langkah Menghafal Rumus

Berikut ini langkah-langkah untuk menghapal rumus dalam *formula system.*

a. Buatlah kode-kode untuk komponen yang terdapat dalam rumus.
b. Rangkaikan kode-kode tersebut menjadi cerita.
c. Bayangkan cerita tersebut dengan jelas.

2. Kode-kode untuk Komponen yang Terdapat dalam Rumus

Ada beberapa kode untuk komponen yang terdapat dalam rumus, sebagai berikut:

g. Kode Penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan ….
   + = memeluk/berpelukan
   _ = mendorong/hilang
   X = memukul
   : = memberi
   / = menginjak/menduduki
h. Kode Abjad (Alphabetik)

No.	Abjad	Kode
1.	a	Ayam
2.	b	Buaya
3.	c	Cacing
4.	d	Dinosaurus
5.	e	Elang
6.	f	Fox
7.	g	Gajah
8.	h	Harimau
9.	i	Ikan
10	j	Jerapah
11.	k	Kuda
12.	l	laba-laba
13.	m	Monyet
14.	n	Nuri
15.	o	Onta
16.	p	Penyu
17.	q	Kijang
18.	r	Rusa
19	s	Sapi
20.	t	Tikus
21.	u	Ular
22.	v	Vanda
23.	w	Walet
24.	x	x tra joss
25.	y	Yoyo
26.	z	Zebra

3. Contoh-contoh Penerapan *Formula System*

Untuk memahami bagaimana penggunaan *formula system*, berikut ini ada beberapa contoh penerapan *formula system.*

Contoh 1

Cara menghafal Rumus KUARTIL data bergolong

$$Qi = bi + l \left(\frac{\frac{1}{4}N - F}{f} \right)$$

Selain dengan teknik tersebut di atas, bisa juga dengan menggunakan *story system* secara langsung.

Contoh 2

Menghapal rumus selimut tabung.
1) Diketahui Luas selimut tabung = $2\pi rt$
2) Cara mengingat (menghafal)
   - π menjadi buah pir
   - Rt menjadi pak rt

   Selanjutnya gunakan *story system*, menjadi *tabung pakai selimut bergambar dua buah pir punya pak rt*.

Contoh 3

Menghapal rumus luas permukaan tabung
1) Diketahui Luas permukaan tabung = $2\pi r^2 + 2\pi rt$
2) Cara menghafal:

   Di permukaan tabung ada dua buah pir dimakan oleh rusa bertanduk dua yang sedang memegang dua buah pir punya pka rt.

Contoh 4

Menghapal rumus luas selimut kerucut.
1) Diketahui Luas selimut kerucut = πrs
2) Cara mengingat (menghafal):
   - rs menjadi rumah sakit
   - Bayangkan!
   - Kerucut pakai selimut bergambar buah pir dari rumah sakit.

Contoh 5

Menghapal rumus luas permukaan kerucut.
1) Diketahui Luas permukaan kerucut = $\pi r^2 + \pi rs$

2) Cara menghafal:
   - Bayangkan!
   - Di permukaan kerucut ada buah pir dimakan oleh rusa bertanduk dua yang sedang memegang buah pir dari rumah sakit.

Contoh 6

Menghapal rumus luas permukaan kulit bola.

1) Diketahui rumus Luas permukaan kulit bola = $4\pi r^2$
2) Cara menghapal:
   - Bayangkan!
   - *Di permukaan bola ada empat buah pir dimakan oleh rusa bertanduk dua.*

Bab 5
Karakteristik Siswa dan Metode Pembelajaran yang Sesuai dengan Jenjang Pendidikan

Sumber: www.patinews.com

Gambar 5.1: Sifat dan karakteristik siswa akan berkembang seiring waktu yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Setiap orang memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda satu sama lain. Perbedaan sifat dan karakteristik tersebut terlihat dalam setiap sikap dan perilaku serta pembawaannya sehari-hari. Seringkali kita melihat seorang anak yang pembawaannya sangat aktif ketika sedang belajar atau bermain. Sebaliknya, ada anak yang tidak terlalu aktif dan bersikap secara wajar. Bahkan, ada pula anak yang pembawaannya sangat pendiam ketika sedang belajar atau bermain. Sifat dan karakteristik ini akan berkembang seiring waktu yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Metode pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah formal maupun nonformal tentunya berbeda-beda pula. Metode pembelajaran ini harus disesuaikan dengan usia dan jenjang pendidikan anak. Mencari, menemukan, dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat merupakan tanggung jawab sebuah lembaga pendidikan. Metode pembelajaran ini menjadi acuan dan rujukan bagi guru sebagai pemegang mandat dalam proses belajar mengajar. Penerapan metode pembelajaran yang tepat sesuai jenjang pendidikan akan bersinergi dengan hasil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

A. Pengertian Karakteristik Siswa

Sumber: www.hipwee.com

Gambar 5.2: Karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

Karakteristik siswa merupakan salah satu variabel dari kondisi pengajaran. Variabel ini didefinisikan sebagai aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa. Aspek-aspek ini bisa berupa bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, dan kemampuan awal (hasil belajar) yang telah dimilikinya. Karakteristik siswa akan sangat mempengaruhi dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pengajaran, agar sesuai dengan karakteristik perseorangan siswa (Uno, 2010:158).

Karakteristik siswa merupakan ciri atau sifat dan atribut yang melekat pada siswa yang menggambarkan kondisi siswa, misalnya kemampuan akademis yang telah dimiliki, gaya dan cara belajar serta kondisi sosial ekonomi (Pribadi, 2009:211).Karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

1. Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi

yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Inteligensi sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar (Slameto, 2003:56).

2. Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Untuk menjamin hasil belajar yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan belajar tidak menjadi perhatian siswa maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak suka belajar (slameto, 2003:56).

3. Minat

Minat adalah kecendrungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan secara terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena apabila bahan pelajaranyang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan menarik bagi kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari (Slameto, 2003:57).

4. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan baru terealisasikan menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Bakat itu sangat mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa labih senang belajar dan pastilah selanjutnya pasti lebih giat dalam belajar (Slameto, 2003:57-58).

5. Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan perlu tindakan, sedangkan yang menjadi penyebab tindakan adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.Dalam belajar haruslah memperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memutuskan perhatian, merencanakan, dan melaksanankan kegiatan yang berhubungan untuk menunjang pelajaran (Slameto, 2003:59).

6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum bearti anak melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Deangan kata lain anak yang sudah siap belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar (Slameto, 2003:59).

7. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan , karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik (Slameto, 2003:59).

Telah dijelaskan sebelumnya, bahwa karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya yang akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar di sekolah. Untuk itu, seorang guru harus mampu mengelola setiap karakteristik yang dimiliki anak-anak didiknya. Dengan demikian, ia akan mampu menjalankan peran dan fungsinya dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Karakteristik Siswa TK, SD, dan SMP

Mengenyam pendidikan dasar menjadi hak setiap orang yang hidup, tinggal, dan menetap di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pendidikan dasar yang harus dicapai oleh setiap warga negara ini berjenjang dari tingkat Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Pertama. Program pendidikan dasar ini menjadi tanggung jawab insan-insan pendidikan, baik individu atau lembaga.

Dalam proses pendidikan, peserta didik merupakan salah satu komponen manusia yang menempati posisi sentral. Peserta didik menjadi pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua transformasi yang disebut pendidikan. Oleh sebab itu, dalam proses pendidikan maka seorang guru dituntut mampu memahami perkembangan peserta didik, sehingga guru dapat memberikan pelayanan pendidikan atau menggunakan strategi pembelajaran yang relevan, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa tersebut.

1. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak (TK)

Sumber: pgtk--darunnajah.blogspot.co.id

Gambar 5.3: Perkembangan pada usia taman kanak-kanan mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, serta bahasa.

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan satu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus-menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung

secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik maupun psikis.

Sistematis, berarti perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergantungan atau saling memengaruhi antara bagian-bagian organisme. Progresif, berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat, dan mendalam (meluas) baik secara kuantitatif (fisik) maupun kualitatif (psikis). Berkesinambungan, berarti perubahan pada bagian atau fungsi organisme itu berlangsung secara bertahap dan berurutan.

Perkembangan memiliki prinsip-prinsip diantaranya 1) perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti. 2) semua aspek perkembangan saling mempengaruhi. 3) perkembangan mengikuti pola atau arah tertentu. 4) perkembangan terjadi pada tempat yang berlainan. 5) setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas. 6) setiap individu yang normal akan mengalami tahapan/fase perkembangan.

Fase perkembangan dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu. Para ahli mengemukakan pendapat yang berbeda tentang pembabakan atau periodisasi perkembangan ini. Pendapat-pendapat tersebut secara garis besar dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu berdasarkan analisis biologis, didaktis, dan psikologis.

Perkembangan anak usia TK yang terentang antara usia empat sampai dengan enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, serta bahasa. Ketika anak mencapai tahapan usia TK (3 sampai 6 tahun), terdapat ciri yang sangat berbeda dengan bayi. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat dan panjang badan, serta keterampilan yang mereka miliki.

Dilihat dari tahapan menurut Piaget, anak usia TK berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan di mana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui

kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Pada tahap ini emosi anak usia prasekolah lebih rinci atau terdiferensiasi, anak cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering mereka perlihatkan dan sering berebut perhatian guru.

Perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar, bukan hanya sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya. Bagi anak prasekolah, kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak semakin berkembang.

Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti bertanya, berdialog, dan menyanyi. Sejak usia dua tahun anak sangat berminat untuk menyebut nama benda. Minat tersebut terus berlangsung sehingga dapat menambah perbendaharaan kata.

Sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, seorang anak akan lebih berkembang jika dimasukkan dalam pendidikan PAUD atau Taman Kanak-kanak. Mereka belajar bermain dan bersosialisasi dengan anak-anak seusianya dalam sebuah lingkungan yang nyaman dan menyenangkan. Mereka belajar sambil bermain, sehingga mengetahui berbagai hal dengan pengawasan guru. Kreativitas anak semakin terasah dan terlatih serta akan siap ketika memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar.

2. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar (SD)

Sumber: www.cekpremi.com

Gambar 5.4: Karakteristk anak usia sekolah dasar, adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Pendidikan dasar sembilan tahun yang dicanangkan pemerintah di mulai dari pendidikan sekolah dasar. Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut *Havighurst*, tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
b. Membina hidup sehat.
c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
e. Belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
g. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
h. Mencapai kemandirian pribadi.

Dalam upaya mencapai setiap tugas perkembangan tersebut, guru dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

a. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.
d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

Masa belajar selama enam tahun di sekolah dasar merupakan proses perkembangan anak-anak di mana mereka dibekali berbagai materi pelajaran. Selain itu, lingkungan pergaulan di sekolah akan membentuk sikap, kepribadian, dan karakteristik mereka. Untuk itu, diperlukan pendidik yang berkualitas, lingkungan sekolah memadai serta fasilitas yang lengkap akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak.

3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Sumber: www.rmolsumsel.com

Gambar 5.5: Perkembangan anak pada usia sekolah menengah pertama ditandai dengan eksplorasi dari setiap individu anak yang ingin mengenal segala sesuatu yang mereka lihat dan rasakan.

Pendidikan usia anak di sekolah menengah pertama merupakan tantangan yang cukup besar bagi para peserta didik. Hal itu terjadi karena pada rentang usia ini merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju remaja. Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia sekolah menengah (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun). Terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP ini, yaitu:

a. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
c. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orangtua.
d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan serta keadilan Tuhan.
f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.

g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
h. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Adanya karakteristik anak usia sekolah menengah yang demikian maka guru diharapkan untuk:

a. Menerapkan model pembelajaran yang memisahkan siswa pria dan wanita ketika membahas topik-topik yang berkenaan dengan anatomi dan fisiologi.
b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan hobi dan minatnya melalui kegiatan-kegiatan yang positif.
c. Menerapkan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual atau kelompok kecil.
d. Meningkatkan kerjasama dengan orangtua dan masyarakat untuk mengembangkan potensi siswa.
e. Tampil menjadi teladan yang baik bagi siswa.
f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggung jawab.

Perkembangan anak pada usia sekolah menengah pertama ditandai dengan eksplorasi dari setiap individu anak yang ingin mengenal segala sesuatu yang mereka lihat dan rasakan. Masa perkembangan mereka harus benar-benar mendapat perhatian yang lebih baik dari orang tua maupun guru. Suasana sekolah harus benar-benar dikondisikan dengan baik, agar tercipta lingkungan belajar yang sehat secara fisik maupun nonfisik.

C. Metode Pembelajaran Pendas (PAUD, TK, SD, dan SMP)

Prestasi yang diraih anak didik dalam proses pembelajaran adalah tolok ukur keberhasilan metode pembelajaran yang ditetapkan dan diterapkan serta dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan. Metode pembelajaran adalah metode yang digunakan pendidik dalam mengajar. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan pendidik untuk mengajarkan anak, agar mencapai kompetensi yang ditetapkan.

1. MetodePembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Sumber: www.elabscibubur.net

Gambar 5.6: Belajar sambil bermain yang menyenangkan menjadi fokus utama pembelajaran anak usia dini.

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa pendidikan pada jenjang usia dini lebih difokuskan bagaimana anak-anak dapat merasakan lingkungan sosial dan bergaul dengan teman-teman sebayanya dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Untuk itu ada beberapa model pembelajaran yang cocok dan sesuai diterapkan dalam pendidiakan usia dini.

a. Model Pembelajaran dengan Pendekatan Kelompok

Pembelajaran berdasarkan kelompok dengan kegiatan pengaman, merupakan pola pembelajaran di mana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi (tiga) kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian dengan tuntas.

Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya maka anak tersebut dapat menentukan kegiatan lain sejauh kelompok lain tersedia tempat. Namun, apabila tidak tersedia tempat maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada

kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.

1) Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas yang meliputi penataan ruangan maupun pengorganisasian peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dan program yang direncanakan akan membantu pencapaian pembelajaran yang optimal. Untuk itu hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas adalah:

a) Penataan perabot di ruangan harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
b) Pengelompokan meja dan kursi anak disesuaikan dengan kebutuhan sehingga ruang gerak peserta didik leluasa. Susunan meja kursi dapat berubah-ubah. Pada waktu mengikuti kegiatan, anak tidak selalu duduk di kursi, tetapi dapat juga duduk di tikar/karpet.
c) Dinding dapat digunakan untuk menempelkan informasi yang dipergunakan sebagai sumber belajar dan hasil kegiatan anak, tetapi jangan terlalu banyak sehingga dapat mengganggu perhatian anak.
d) Peletakan dan penyimpanan alat bermain diatur sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya sehingga dapat melatih anak untuk pembiasaan yang ingin dicapai seperti kemandirian, tanggung jawab, membuat keputusan, kebiasaan mengatur kembali peralatan dan sebagainya.

Alat bermain untuk kegiatan pengaman diatur dalam ruangan, sehingga dapat berfungsi apabila diperlukan oleh peserta didik.

2) Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan/ Awal (+ 30 menit)

Kegiatan pendahuluan/awal dilaksanakan secara klasikal artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama. dan sifatnya pemanasan, misalnya berdoa, presensi, bernyanyi sesuai tema, bertepuk tangan, berdiskusi dan tanya jawab tentang tema dan sub tema atau pengalaman yang dialami anak. Jika pada waktu diskusi terjadi kejenuhan diharapkan pendidik membuat variasi kegiatan, misalnya dilanjutkan dengan kegiatan fisik/motorik kasar atau permainan yang melatih pendengaran anak.

b) Kegiatan Inti (+ 60 menit)

Sifat dari kegiatan ini adalah kegiatan yang mengaktifkan perhatian, kemampuan dan sosial emosi anak. Kegiatan terdiri dari bermacam-macam kegiatan bermain yang dipilih dan disukai anak agar dapat bereksplorasi, bereksperimen, meningkatkan pengertian-pengertian, konsentrasi, memunculkan inisiatif, kemandirian dan kreativitasnya serta dapat membantu dan mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik.

Pada kegiatan ini anak terbagi beberapa kegiatan kelompok, artinya dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Pengorganisasian anak saat kegiatan pada umumnya dengan kegiatan kelompok, namun adakalanya diperlukan menggunakan kegiatan klasikal maupun individual.

Sebelum anak dibagi menjadi kelompok, pendidik menjelaskan kegiatan atau hal-hal yang berkaitan dengan tugas masing-masing kelompok secara klasikal. Pada kegiatan inti dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Pendidik bersama anak dapat memberi nama masing-masing kelompok. Anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang ada pada kelompok yang diminatinya dan tempat yang disediakan. Semua anak hendaknya secara bergantian mengikuti kegiatan-kegiatan yang direncanakan oleh pendidik. Setelah anak dapat mengikuti secara teratur, maka anak boleh memilih kegiatan sendiri dengan tertib.

Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya dapat meneruskan kegiatan di kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat, anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman. Fungsi kegiatan pengaman adalah:

- Sebagai tempat kegiatan anak yang telah menyelesaikan tugasnya lebih cepat sehingga tidak mengganggu teman lain.
- Untuk memotivasi anak agar cepat menyelesaikan tugasnya
- Untuk mengembangkan aspek emosional, sosial, kemandirian, kerjasama dan kreativitas anak.
- Sebagai alat peraga

Sebaiknya alat-alat yang disediakan pada kegiatan pengaman lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.Pada waktu kegiatan kelompok berlangsung, pendidik tidak berada di satu kelompok saja melainkan juga memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan walaupun peserta didik tersebut berada di kelompok lain.

c) Istirahat/Makan (+ 30 menit)

Kegiatan ini kadang-kadang dapat digunakan untuk mengisi indikator/kemampuan yang hendak dicapai yang berkaitan dengan kegiatan makan, misalnya tata tertib makan, jenis makanan bergizi, rasa sosial dan kerjasama. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan di luar kelas yang bertujuan mengembangkan fisik/motorik.

d) Penutup (+ 30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan penutup bersifat menenangkan anak dan diberikan secara klasikal, misalnya membaca cerita dari buku, pantomim, menyanyi, atau apresiasi musik dari berbagai daerah. Kegiatan ini diakhiri dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang berlangsung, sehingga anak mengingat dan memaknai kegiatan yang dilaksanakan dan kemudian dilanjutkan dengan pesan-pesan dan berd'a.

3) Penilaian dalam Model Pembelajaran dengan Pendekatan Kelompok

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung guru hendaknya mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap program kegiatannya maupun terhadap perkembangan peserta didik. Segala catatan pendidik digunakan sebagai bahan masukan bagi keperluan penilaian.

Model pembelajaran dengan pendekatan kelompok memberi ruang dan kesempatan kepada anak-anak untuk berlatih bagaimana bekerja sama dengan orang lain. Penerapan model pembelajaran dengan pendekatan kelompok akan memberikan dampak positif terhadap anak bahwa kerja sama sangat penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, setiap anak akan merasakan bahwa kepentingan bersama harus menjadi utama dengan meminimalisir sikap egois. Tentunya model pembelajaran ini harus disesuaikan dengan perkembangan usia anak-anak yang berkisar tiga sampai lima tahun.

b. Model Pembelajaran dengan Pendekatan Sudut

Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang mirip dengan model pembelajaran area, karena memperhatikan minat anak. Jumlah sudut yang disediakan 5 sudut dalam penggunaannya disesuaikan dengan program yang direncanakan dengan kisaran 2 sampai 5 sudut. Dalam kondisi tertentu dimungkinkan 1 sudut lebih dari 1 kegiatan. Alat-alat yang disediakan pada sudut-sudut kegiatan selayaknya lebih bervariasi dan sering diganti, disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.

1) Aspek-Aspek Pendekatan Sudut di PAUD

Sudut-sudut kegiatan yang dimaksud adalah :

a) *Sudut Ketuhanan,* Alat-alat yang ditempatkan adalah tempat ibadah, peralatan ibadah, gambar-gambar, dan alat lainnya yang sesuai dengan keagamaan.
b) *Sudut Keluarga,* Alat-alat pada sudut keluarga terdiri dari kursi tamu, meja makan, peralatan dapur, peralatan ruang kamar tidur, boneka berbagai jenis, dan peralatan lain di ruang tamu.

c) *Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan.* Alat-alat pada sudut alam sekitar dan pengetahuan terdiri dari akuarium, meja/rak untuk benda-benda obyek pengetahuan, kulit kerang, biji-bijian, batu-batuan, kaca pembesar, timbangan, magnet dan alat-alat untuk menyediliki alam sekitar, gambar-gambar tentang alam sekitarnya dan gejala alam.
d) *Sudut Pembangunan.* Alat-alat yang ditempatkan pada sudut ini diantaranya alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok, keping geometri, alat pertukangan, dan minatur/model berbagai jenis kendaraan, plastisin, pledog, tanah liat.
e) *Sudut Kebudayaan.* Alat-alat yang ditempatkan pada sudut kebudayaan diantaranya peralatan musik/perkusi, rak-rak buku, buku perpustakaan, alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, simbol-simbol, alat untuk kreativitas, rumah adat, pakaian adat, tokoh-tokoh pewayangan.

Keberadaan sudut-sudut kegiatan tersebut dapat ditempatkan di dalam kelas maupun di ruang sendiri sesuai keadaan dan kondisi PAUD masing-masing. Pada waktu kegiatan di sudut berlangsung, pendidik tidak hanya berada di salah satu sudut saja, tetapi juga memberikan bimbingan kepada peserta didik yang membutuhkan atau mengalami kesulitan.

2) Pengelolaan Kelas pada Model Sudut

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas pada model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan adalah:

a) Pengaturan alat bermain dan perabot di ruangan, termasuk meja, kursi dan luasnya ruangan, disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, khususnya pada sudut-sudut kegiatan.
b) Sumber belajar dan hasil kegiatan anak dapat dipajang di papan atau didinding ruangan. Hasil karya anak, dapat juga disimpan di laci masing-masing anak sebagai portofolio.
c) Setelah digunakan untuk pembelajaran, alat bermain dirapikan dan disimpan sedemikian rupa sehingga dapat melatih anak untuk pembiasaan yang ingin dicapai seperti kemandirian, tanggung jawab, membuat keputusan, kebiasaan mengatur kembali peralatan dan sebagainya.

3) Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pendekatan Sudut

Langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran melalui pendekatan sudut dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Di sela-sela kegiatan tersebut, untuk menghindari rasa jenuh atau bosan diselingi oleh istirahat dan makan bersama. Dengan demikian, anak-anak akan lebih *fresh* ketika mengikuti kegiatan berikutnya.

a) Kegiatan Awal (+ 30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan yaitu bernyanyi, berdoa, mengucap salam, membicarakan tema/sub tema, diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu menggunakan fisik/ motorik.

b) Kegiatan Inti (+ 60 menit) secara individual di sudut-sudut kegiatan

Sebelum melakukan kegiatan inti, pendidik bersama anak membicarakan tugas-tugas yang diprogramkan di sudut-sudut kegiatan. Setelah itu pendidik menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan di setiap sudut kegiatan yang diprogramkan. Sudut yang dibuka setiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana/alat pembelajaran yang ada. Kemudian anak dibebaskan untuk memilih sudut kegiatan yang disukai sesuai dengan minatnya. Anak dapat berpindah sudut kegiatan sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh pendidik, pendidik memberi motivasi.

c) Istirahat/Makan (+ 30 menit)

Kegiatan makan bersama menanamkan pembiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berbagi bekal dengan teman, membereskan dan merapikan alat-alat makan dan sebagainya. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain di dalam atau di luar kelas.

d) Kegiatan Akhir (+ 30 menit)

Kegiatan akhir dilaksanakan secara klasikal, misalnya dengan bercerita, bernyanyi, gotong royong membersihkan kelas, diskusi

kegiatan sehari yang telah dilakukan, informasi kegiatan esok hari, berdoa, dan mengucapkan salam.

4) Penilaian pada Pembelajaran dengan Pendekatan Sudut

Penilaian yang dilakukan pada pembelajaran ini sama dengan penilaian pada model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian.

c. Model Pembelajaran dengan Pendekatan Area

Dalam model pembelajaran dengan pendekatan area ini anak diberi kesempatan untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat mereka. Pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keragaman budaya yang menekankan pada prinsip (1) pengalaman pembelajaran pribadi setiap anak, (2) membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan, dan (3) keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran. Keterlibatan keluarga dalam pembelajaran itu sendiri dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut :

1. Anggota keluarga dilibatkan secara sukarela dalam kegiatan pembelajaran, misalnya orang tua dilibatkan dalam mempersiapkan pengaturan media pembelajaran atau menjadi model dalam pembelajaran tertentu.
2. Anggota keluarga bermitra dengan PAUD dalam membuat keputusan tentang anak, misalnya orang tua diminta memberikan pertimbangan perihal kebutuhan layanan khusus individual untuk anak.
3. Anggota keluarga dapat berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan di PAUD, misalnya orang tua diminta membantu persiapan kegiatan tertentu di sekolah.

Dalam menciptakan lingkungan dan bahan ajar yang menunjang pembelajaran, pendidik mendasarkan diri pada pengetahuan yang dimilikinya tentang perkembangan anak. Selain

itu, dalam menyusun tujuan pembelajaran pendidik memperhatikan keunikan masing-masing anak, menghargai kelebihan-kelebihan dan kebutuhan-kebutuhan setiap anak, menjaga keingintahuan alami yang dimiliki anak dan mendukung pembelajaran bersama.

Pembelajaran area ini mencakup tiga pilar utama, yaitu; (1) konstruktivitas; (2) sesuai dengan perkembangan, dan (3) pendidikan progresif. Konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekelilingnya. Pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan. Anak membangun pemahaman mereka sendiri atas dunia dan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya dengan membangun pemahaman-pemahaman baru dan pengalaman/ pemahaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran area ini menggunakan metode yang selaras dengan tahap perkembangan anak. Setiap anak berkembang melalui tahapan yang yang berbeda, namun pada saat yang sama, setiap anak merupakan makhluk individu dan unik. Dengan demikian pendidik harus mencermati dan menyimak perbedaan antara keterampilan dan minat tertentu dari anak-anak yang berusia sama. Semua kegiatan dalam pembelajaran ini didasarkan pada minat anak, tingkat perkembangan kognitif dan kematangan sosio-emosional, mendorong rasa ingin tahu alamiah anak, kegembiraan terhadap pengalaman-pengalaman panca indera dan keinginan untuk menjelajahi gagasan-gagasan baru anak itu sendiri. Pelaksanaan pendidikan progresif dibangun berdasarkan prinsip-prinsip perkembangan anak dan konstruktivisme ini.

d. Model Pembelajaran Sentra

Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat di mana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau arena bermain anak yang dilengkap dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkaran yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi

dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang. Sentra yang dibuka setiap harinya disesuaikan dengan jumlah kelompok di setiap PAUD.

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia PAUD dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak). Berikut pemaparan dari setiap jenis bermain.

1) Bermain Sensorimotor atau Main Fungsional

Istilah ini diambil dari kerja Piaget dan Smilansky (1968). Yakni anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka disediakan kesempatan untuk berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan.

Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di meja dan di kursi. Kebutuhan bermain sensorimotor anak didukung bila lingkungan baik di dalam maupun di luar ruangan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda dan mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

Anak dengan kemampuan gerakan yang terbatas seharusnya ditempatkan dalam berbagai cara sepanjang hari agar mereka dapat berhubungan penuh dengan kesempatan bermain. Bergantung pada berat ringannya kondisi yang membatasi gerak dan daya penggerak, pengasuh yang telah dilatih untuk anak dengan “kebutuhan khusus” mampu memberikan sebanyak mungkin kesempatan untuk menambah macam-macam gerakan dan meningkatkan perkembangan sensormotorik.

Setiap usaha dibuat untuk menyediakan serangkaian penuh pengalaman sensormotorik masing-masing anak. Contohnya, tempat tidur ayunan dan ayunan luar yang digunakan untuk memberikan

kesempatan kepada anak yang tertantang secara fisik untuk berayun di samping teman yang tidak dengan kebutuhan khusus. Adapun tahapan main sensorimotor adalah sebagai berikut:

a) Sensorimotor 1

Mengulang gerakan beberapa kali untuk melanjutkan tanggapan pancaindera; reaksi perputaran pertama; anak hanya terlibat dengan badannya; mainan dan benda lain tidak digunakan. Contoh: memercikkan air dengan tangan, menepuk pasir, bertepuk atau melambaikan tangan.

b) Sensorimotor 2

Mengulang-ulang gerakan dengan benda, atau beberapa, beberapa waktu untuk menjaga beberapa lingkungan yang menarik pandangan, pendengaran, atau yang terkait dengan perabaan; berbeda dengan sensorimotor empat bahwa beberapa gerakan diulang-ulang; ini merupakan reaksi perputaran kedua. Contoh: memukul-mukul sekop dalam pasir, menuang air dari wadah melalui tangan, dan memercikkan sebuah mainan ke dalam air.

c) Sensorimotor 3

Mengulang-ulang urutan sebab akibat sederhana yang menjadi tujuan pertama yang dipilihnya, kemudian memilih cara untuk mencapainya. Mengosongkan/mengisi, menyembunyikan/ menemukan, membangun/merobohkan. Contoh: (1) mengisi keranjang atau wadah lainnya menggunakan sekop dan/atau tangan (anak terlihat memiliki tujuan mengisi wadah dan menggunakan urutan sebab/akibat yang sederhana [misalnya: mengisi sekop dan menuangkannya ke dalam wadah] untuk mencapai tujuan). (2) menuangkan air ke dalam teko dengan tujuan mengisi penuh teko tersebut. (3) menyembunyikan dan menemukan benda di dalam air atau pasir. (4) menyusun balok-balok ke atas, kemudian merobohkannya kembali.

d) Sensorimotor 4

Percobaan coba-coba dan salah. Tema atau tujuan umum bermain di pertahankan, tetapi perilaku untuk mencapai tujuan sifatnya luwes, cara dilakukan oleh anak selama pengulangan berubah-ubah. Perilaku mungkin memiliki perasaan "Saya sedang mencoba memahami ini". Contoh: (1) anak mengisi keranjang dengan pasir menggunakan sebuah sekop, tetapi menggunakan sekop dengan berbagai cara selama main dan (2) anak mengosongkan teko air, dengan cara menuangkan dengan berbagai cara sambil mengamati air yang dituang. Jika anak terlibat main peran, tubuh anak atau benda berpura-pura digunakan. Perencanaan yang melibatkan gerakan atau bahasa, maka digunakan penilaian main peran.

2) Main Peran (Mikro dan Makro)

Main peran juga disebut main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun (Vygosky, 1967; Erikson, 1963). Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi (Gowen, 1995).

Main peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Mutu pengalaman main peran bergantung pada variabel di bawah ini:

a) Cukup waktu untuk bermain (penelitian menyarankan paling sedikit satu jam).
b) Ruang yang cukup, sehingga perabotan tidak penuh sesak, alat-alat mudah dijangkau, dan paling sedikit empat sampai enam anak dapat bermain dengan nyaman.
c) Alat-alat untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.
d) Orang dewasa yang dapat memberi pijakan bila dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan main peran anak.

Hubungan sosial yang dibangun hingga menjadi main peran pada anak usia 12 – 36 bulan sebaiknya didukung untuk anak yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Orang dewasa harus peduli terhadap ekspresi wajah bahwa wajah sebagai mainan pertama, menjawab dengan senyuman, hubungan timbal balik, ekspresi seluruh badan, rasa cemas terhadap orang-orang yang tidak dikenal, dan permainan dengan gerakan badan inilah menjadi dasar yang penting pada main peran selanjutnya.

Erikson (1963) menjelaskan dua jenis main peran: mikro dan makro. Main peran mikro anak memainkan peran dengan menggunakan alat bermain berukuran kecil, contoh mainan kandang hewan dan mainan anak kecil. Main peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan untuk menciptakan dan memainkan peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng.

2. Metode Pembelajaran Taman Kanak-kanak (TK)

Sumber: tk-islam-chiara-depok.blogspot.co.id

Gambar 5.7: Metode tanya jawab digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, dan mendorong keberanian anak untuk mengemukakan pendapat.

Berbeda halnya dengan jenjang pendididkan anak usia dini, usia pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka. Bermain sambil belajar menjadi fokus utama yang harus diberikan kepada mereka. Ada beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia taman kanak-kanak untuk diterapkan di lingkungan pendidikan.

a. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan penjelasan tentang suatu cerita kepada anak secara lisan. Penjelasan dan penyampaian dalam bentuk cerita lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak karena mereka akan masuk ke dalam cerita melalui tokoh-tokoh yang memerankannya.

b. Metode Bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak.Bercakap-cakap dapat dilaksanakan dalam bentuk:

1) bercakap-cakap bebas
2) bercakap-cakap menurut tema
3) bercakap-cakap berdasarkan gambar seri

Dalam bercakap-cakap kegiatannya bebas tidak terikat pada tema tetapi pada kemampuan yang diajarkan. Bercakap-cakap menurut tema terikat, dilaksanakan dengan mengambil satu tema yang dirasakan menarik bagi anak-anak.Bercakap-cakap berdasarkan gambar seri digunakan sebagai bahan pembicaraan.

c. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic*, yaitu pada saat yang sama terjadi dialog antara pendidik dan anak. Pendidik bertanya anak menjawab atau anak bertanya pendidik menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara pendidik dan peserta didik.

Metode Tanya Jawab dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertentu kepada anak. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, dan mendorong keberanian anak untuk mengemukakan pendapat.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam metode tanya jawab ini, sebagai berikut:

1) Tujuan yang akan dicapai dari metode tanya jawab

Ada beberapa tujuan yang harus tercapai dalam metode tanya jawab, yaitu:

a) Untuk mengetahui sampai sejauhmana materi pelajaran yang telah dikuasai oleh siswa.
b) Untuk merangsang siswa berfikir.
c) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan masalah yang belum dipahami.

2) Jenis pertanyaan

Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan, yakni pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran:

a) Pertanyaan ingatan, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada siswa. Biasanya pertanyaan berpangkal kepada apa, kapan, di mana, berapa, dan yag sejenisnya.
b) Pertanyaan pikiran, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan. Biasanya pertanyaan ini dimulai dengan kata mengapa, bagaimana.

3) Teknik mengajukan pertanyaan

Berhasil tidaknya metode tanya jawab, sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaanya. Metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila:

a) Bermaksud mengulang bahan pelajaran.
b) Ingin membangkitkan siswa relajar.
c) Tidak terlalu banyak siswa.
d) Sebagai selingan metode ceramah.

Dalam pembelajaran menggunakan metode tanya jawab terjadi interaksi antara guru dengan murid. Pertanyaan yang diajukan

guru akan merangsang siswa untuk berpikir, agar dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Siswa pun dirangsang untuk berpikir, menanyakan materi pembelajaran yang masih kurang dimengerti atau tidak mereka pahami kepada guru.

d. Metode Karyawisata

Metode karyawisata merupakan metode yang dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi obyek-obyek yang sesuai dengan tema yang akan dibahas. Di tempat obyek wisata tersebut anak-anak digali keingintahuannya dengan apa yang mereka lihat.

e. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara menunjukkan cara atau memperagakan suatu cara atau suatu ketrampilan.Tujuannya agar anak dapat memahami dan dapat melakukan dengan benar,misalnya mengupas buah,memotong rumput,menanam bunga, mencampur warna,meniup balon kemudian melepaskannya,menggosok gigi,mencuci tangan,dan lain-lain.

f. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran

Metode sosiodrama merupakan cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran ,yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.Misalnya ,bermain jual beli sayur-mayur, bermain menolong orang yang jatuh,bermain menyayangi keluarga dan lain-lain.

g. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberikan perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Misalnya ,balon ditiup ,warna yang dicampur,air dipanaskan, tanaman disiram dan tidak disirami dan lain-lain.

h. Metode Proyek

Metode proyek merupakan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui bebagai kegiatan.

i. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru.

Dalam penerapannya metode pembelajaran di atas dapat dilakukan dengan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran secara lebih terperinci.

Dalam setiap jenjang pendidikan, seorang guru atau pendidik menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Sesuai dengan usia mereka maka peran dan fungsi guru yang mampu mengayomi anak-anak sangat dibutuhkan dalam kegitan belajar mengajar. Untuk itu, para guru yang mengajar di lingkungan sekolah Taman Kanak-kanak harus memiliki perhatian lebih dan mampu menyelami kondisi psikologis anak yang sangat membutuhkan perhatian penuh.

3. Metode Pembelajaran Sekolah Dasar (SD)

Sumber: www.muhammadiyah.or.id

Gambar 5.8: Metode *collaborative learning* disebut juga dengan belajar kolaboratif, yaitu kegiatan kelompok yang bekerja sama memecahkan suatu masalah secara bersama untuk menempuh satu tujuan.

Seorang guru profesional, merupakan guru yang memiliki kapabilitas dan mampu memberikan materi pelajaran dengan baik terhadap anak didiknya di sekolah dasar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan usaha dan kerja keras karena pada usia sekolah dasar, anak-anak masih dikategorikan sebagai anak kecil. Kadangkala, ketika pembelajaran berlangsung, masih ada anak yang keluyuran di luar kelas atau mengganggu temannya. Oleh karena itulah, guru perlu memiliki sifat sabar dan mempelajari model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk anak sekolah dasar.

a. Pengertian Metode Pembelajaran Sekolah Dasar (SD)

Metode pembelajaran sendiri adalah rangkaian kesatuan antara pendekatan, strategi, taktik atau metode dalam pembelajaran. Metodepembelajaran anak sekolah dasar juga bisa dikatakan sebagai desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa untuk bisa berinteraksi dengan aktif yang akan membuat mereka mengalami pengembangan diri.

b. Metode Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

Metode pembelajaran yang digunakan untuk anak SD harus disesuaikan dengan materi dan tingkat pendidikan yang dihadapi. Model pembelajaran mengenai pelajaran anak SD biasanya lebih bersifat menyenangkan. Ada beberapa metode pembelajaran yang diterapkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sebagai berikut:

1) Metode Pakemi

Pakemi adalah singkatan dari pendidikan aktif kreatif dan menyenangkan islami. Model ini menuntut anak agar bisa aktif dan kreatif dan menanamkan nilai-nilai keislaman.

2) Metode CTL

CTL atau *Contekstual Teaching Learning* adalah sebuah pembelajaran yang terdiri dari sejumlah kegiatan seperti *kontruksivisme*, bertanya, inkuiri, pemodelan, masyarakat belajar, refleksi serta penilaian. Metode ini menuntut anak juga untuk berpikir kreatif dengan membangun sendiri materi yang akan mereka dapatkan.

3) Metode Collaborative Learning

Metode ini disebut juga dengan belajar kolaboratif, yaitu kegiatan kelompok yang bekerja sama memecahkan suatu masalah secara bersama untuk menempuh satu tujuan.

4) Metode Quantum Learning

Metode ini adalah metode yang bisa diandalkan untuk menanggulangi masalah yang paling sulit untuk diselesaikan di sekolah, yaitu kebosanan siswa.

Dalam penerapan metode-metode pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan menyenangkan melalui kegiatan bersama. Setiap anak dirangsang untuk berpikir kreatif tetapi dalam bingkai kebersamaan bersama teman-temannya. Guru harus mampu menguasai metode-metode yang diterapkan dan mengarahkan serta membimbing peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Teknik-Teknik Bimbingan untuk Anak Sekolah Dasar

Selain memberikan materi pelajaran di dalam atau di luar kelas, seorang guru harus mampu membimbing peserta didiknya, layaknya orang tua mereka. Ada beberapa teknik untuk membimbing anak-anak pada jenajang pendidiakn sekolah dasar, sebagai berikut:

1) *Directive Counseling,* konselor akan membuka jalan pemecahanan yang dihadapi oleh anak.
2) *NondirectiveCounseling,*yaitu pelayanan bimbingan difokuskan untuk anak-anak yang bermasalah.
3) *Elective Counseling*, yaitu pelayanan sendiri tidak dipusatkan pada pembimbing atau si klien, namun masalah yang dihadapi itulah yang perlu ditangani.

Ada banyak hal yang harus dilakukan oleh seorang pendidik yang mengajar di sekolah dasar. Kategori usia mereka yang masih anak-anak sangat memengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang sedang dilakukan. Oleh sebab itu, kegiatan belajar mengajar yang penuh improvisasi akan membuat anak merasa nyaman dan menyenangkan. Sesekali berikan mereka *reward* jika bisa meraih ranking atau hasil yang bagus dengan membelikan berbagai hadiah yang akan membuat mereka menjadi lebih

bersemangat. Ketika mereka bersemangat, pendidik pun akan lebih mudah memberikan pelajaran kepada mereka.

4. Metode Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Sumber: smp1kampak.weebly.com

Gambar 5.9: Ada tiga model pembelajaran yang dapat digunakan untuk karakteristik anak usia SMP, yaitu metode pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran berdasarkan masalah.

Perkembangan anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap memasuki masa remaja. Hal itu ditandai dengan adanya berbagai perubahan secara fisik dan nonfisik yang terjadi pada mereka. Perubahan-perubahan tersebut tentunya sangat berdampak dan berpengaruh terhadap karakteristik masing-masing. Berdasarkan beragam metode pembelajaran, secara umum ada tiga model pembelajaran yang dapat digunakan untuk karakteristik anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu metode pembelajaran langsung, metode pembelajaran kooperatif, dan metode pembelajaran berdasarkan masalah.

a. Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)

Pengetahuan dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu konsep. Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana seseorang

melakukan sesuatu. Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan pengetahuan prosedural maupun pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari langkah demi langkah.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini yang lebih dominan adalah tanya jawab, ceramah, dan lain sebagainya. Model ini harus dikemas melibatkan terjadinya interaksi multi arah. Model pembelajaran langsung mempunyai fase-fase penting, yaitu:

1) *Fase pendahuluan,* pada fase ini guru menyampaikan kompetensi apa yang harus dicapai siswa setelah proses pembelajaran, memotivasi belajar, mengingatkan materi prasyarat.
2) *Fase Presentasi materi,*guru dengan menggunakan metode ceramah dan resitasi (mengecek pemahaman dengan tanya jawab).
3) *Fase Akhir*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, menyimpulkan hasil belajar dan memberikan umpan balik terhadap keberhasilan siswa.

Interaksi pada model pembelajaran langsung menjadi ciri-ciri yang sangat dominan dalam model pembelajaran langsung. Interaksi tersebut tidak hanya terbatas dua arah tetapi juga melibatkan semua komponen siswa dalam satu kelas atau multi arah. Kemampuan guru dalam mengatur dan mengelola kelas menjadi syarat utama yang harus dimiliki untuk mencapai keberhasilan dan tujuan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerja dalam suatu tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama. Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensinya dengan menekankan kerjasama antarsiswa. Dengan demikian, metode mengajar yang digunakan guru adalah diskusi kelompok. Adapun ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

1) Untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan, siswa belajar dalamkelompok.

2) Kelompok dibentuk dari siswa dengan memperhatikan kemampuan, gender, ras, budaya dan suku.
3) Penghargaan diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tujuan penting, yaitu :

1) Hasil belajar akademik. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan proses konstruksi siswa terhadap pengetahuan yang dipelajarinya.
2) Penerimaan terhadap keberagaman. Menumbuhkembangkan interaksi sosial bagi siswa. Siswa akan lebih mudah menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang.
3) Pengembangan ketrampilan sosial. Mengembangkan saling percaya dengan berbagi tugas dalam kelompok, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mempresentasikan dan lain-lain.

Adapun langkah dan kegiatan guru dalam "Model Pembelajaraan Kooperatif", yaitu:

1) Apersepsi guru menyampaikan kompetensi yang harus ditunjukkan siswa, memotivasi siswa, mengingatkan materi prasyarat
2) Menyajikan informasi guru menyampaikan informasi secukupnya, berupa cara kerja, atau cara menyelesaikan tugas
3) Membentuk kelompok guru memberikan arahan cara membentuk kelompok
4) Membimbing kelompok bekerja guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang memerlukan
5) Evaluasi guru melakukan kesimpulan akhir, evaluasi proses maupun hasil belajar
6) Memberikan penghargaan guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok maupun individual

Sesuai dengan pengertian, kata kooperatif memiliki makna bersifat kerjasama atau bersedia membantu. Dalam model pembelajaran kooperatif dituntut kerjasama siswa dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Kerjasama antarsiswa dalam kelompoknya menjadi nilai lebih yang

harus ditanamkan terhadap setiap individu. Setiap individu dalam satu kelompok harus ambil bagian dan turut serta untuk menyelesaikan tugas.

c. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction)

Model PBM (*Problem Based Instruction*), adalah suatu metode yangdiajarkan dengan melihat fakta yang berkembang atau berdasarkanmasalah yang ada kemudian akan dilakukan diskusi dan pemecahan masalah tersebut. Model Pembelajaran berdasarkan pada masalah tertentu, bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar menjadi peranan sebagai orang dewasa, dan belajar mandiri.

Pelaksanaan model pembelajaran berdasarkan masalah dapat dilakukan, sebagai berikut:

1) Penetapan tujuan. Guru mendeskripsikan tujuan model pembelajaran masalah.
2) Merancang situasi masalah. Guru merumuskan masalah yang akan dipelajari/ diselidiki siswa. Masalah tersebut harus otentik, dan bermakna bagi siswa.
3) Organisasi sumber daya dan rencana logistik.Guru menyiapkan atau menginformasikan material, sarana atau sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa dalam memecahkan masalah yang ada.
4) Orientasi siswa pada masalah. Siswa diberikan pengertian bahwa tujuan pembelajaran berdasarkan masalah tidak untuk memperoleh informasi baru dalam jumlah besar, melainkan siswa harus melakukan penelitian terhadap masalah penting untuk biasa belajar mandiri.
5) Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Mengembangkan keterampilan kerjasama antarsiswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bergotong royong. Guru membantu siswa yang memerlukan dalam merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan.

6) *Assessment* dan evaluasi. Sistem *assessment* yang dilakukan adalah penilaian otentik yang menyangkut penilaian proses berfikir siswa dan juga penilaian hasil belajar.

Mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar sebagai orang dewasa, dan belajar mandiri, fokus utama dari model pembelajaran berdasarkan masalah. Usia peserta didik yang sedang berkembang dan beranjak menjadi remaja sangat cocok untuk mengenal dirinya sendiri. Dengan demikian, mereka akan belajar memiliki tanggung jawab yang lebih besar karena harus terlibat dalam sebuah penelitian, penyelidikan sebagai bagian dari tugas pelajaran yang harus diselesaikan.

Bab 6
Kualifikasi dan Kompetensi Guru

Sumber: www.bantennews.co.id

Gambar 6.1: Guru menjadi tokoh sentral dalam dunia pendidikan karena peran dan fungsi mereka sangat besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pahlawan tanpa tanda jasa, begitulah istilah dan julukan yang disematkan pada seorang guru. Gelar pahlawan terhadap guru yang telah memberikan sumbangsihnya terhadap bangsa dan negara dalam pendidikan sangat layak dan tidak ada seorangpun yang berani membantahnya. Para pemimpin bangsa dimanapun tidak akan dapat menjadi seorang tokoh yang dikagumi dan disegani tanpa adanya sosok guru yang telah mendidik mereka. Guru menjadi tokoh sentral dalam dunia pendidikan karena peran dan fungsi mereka sangat besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tugas dan tanggung jawab seorang guru sangat berat untuk mengantarkan anak-anak bangsa menjadi insan-insan yang berkualitas serta siap meneruskan tongkat estafet dalam pembangunan nasional. Untuk dapat menjalankan tugasnya dengan baik maka seorang guru selayaknya memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi yang berkaitan dengan tugas dan tanggung jawabnya. Dengan adanya kualifikasi dan kompetensi tersebut diharapkan

seorang guru menjadi tenaga pendidik dan pengajar yang profesional.

A. Guru Sebagai Profesi

Sumber: httpprakarsa-jatim.com

Gambar 6.2: Sudah selayaknya apabila kita menaruh perhatian besar terhadap keberadaan guru agar dapat berkiprah secara profesional sesuai harapan semua pihak.

Ada beragam jenis profesi yang dapat dijadikan pilihan untuk dijalankan oleh manusia dalam kehidupannya. Profesi yang banyak diminati, ialah tenaga pendidik satu diantarnya guru. Untuk meraih profesi sebagai tenaga pendidik, harus melalui tahapan pendidikan formal sehingga layak mendapatkan identitas sebagai seorang guru.

Guru memegang peranan strategis terutama dalam membentuk karakter bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan. Peran dan posisi guru tidak dapat digantikan oleh apapun. Begitu penting arti guru, sehingga sudah selayaknya apabila kita menaruh perhatian besar terhadap keberadaan guru supaya berkiprah secara profesional sesuai harapan semua pihak.

1. Arti, Fungsi, Peran, dan Posisi Guru

Menurut UUGD No. 14 Tahun 2005, pasal 1, ayat 1, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Guru memiliki peranan yang sangat strategis sebagai pengemban kurikulum pendidikan yang turut menentukan masa depan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Upaya-upaya nyata guru sebagai sentuhan pelaksanaan peran strategis yaitu memberikan dan membekali peserta didik dengan ilmu disertai kasih sayang, agar anak menjadi seorang yang berilmu dengan kehalusan budi pekerti. Oleh sebab itu, guru harus berbobot, memiliki penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang memadai, kemampuan profesional yang baik, idealisme dan pengabdian yang tinggi, dan keteladan yang diikuti serta dijadikan tuntunan semua orang.

Guru adalah pelaku pendidikan yang paling mengetahui dan mengerti keadaan peserta didik. Guru seharusnya menjadi orang pertama yang merasakan kegundahan peserta didik saat ia sulit menangkap isi pelajaran atau saat menghadapi masalah di luar pembelajaran. Dalam hal ini, Guru tidak saja berperan sebagai *teacher*, tetapi juga dapat berperan sebagai sahabat, di mana ia mampu berperan sebagai pengganti orang tua peserta didik.

Dalam posisinya sebagai guru, peran sebagai orang tua tentulah memberikan implikasi yang lain.Selain memberikan pembinaan dengan kasih sayang, gurupun harus mampu menghadapi dan memberikan solusi terbaik berdasarkan pendekatan edukatif, yang salah satunya dapat menggunakan pendekatan metodologis khas sebagai wujud profesi guru yang tidak dimiliki oleh profesi lain.

Caraguru mengimplementasikan kemampuan metodologisnya dengan penuh kasih sayang disertai tanggungjawab profesional akan berpengaruh terhadap prestasi, sikap dan perilaku peserta didik. Kemampuan tersebut akanditempa secara alami dalam praktik di lapangan pendidikan. Pengalaman akan membentuk mereka menajdi

sosok guru yang ideal dan semakin terasah serta matang dalam menjalani profesinya sebagai pendidik.

2. Arti, Fungsi, Karakteristik, dan Persyaratan Profesi Guru

Profesi guru merupakan pekerjaan atau jabatan yang menuntut keahlian, tanggung jawab, dan kesetiaan terhadap profesi. Dapat dikatakan bahwa profesi guru merupakan jabatan profesional yang memiliki tugas pokok dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang yang tidak dilatih dan disiapkan untuk itu. Dengan demikian, tugas pokok itu hanya dapat dilaksanakan secara profesional apabila persyaratan profesional yang ditetapkan terpenuhi.

Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, bab XI, pasal 39, bahwa guru sebagai pendidik profesional bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian sederhana dan pengabdian kepada masyarakat. Suatu pekerjaan dapat dikatakan sebagai suatu profesi apabila memenuhi karakteristik profesi.

Supriadi (1998:96), menjelaskan karakteristik profesi sebagai berikut:(1) pekerjaan itu mempunyai fungsi dan signifikansi sosial karena diperlukan mengabdi kepada masyarakat. Jadi pengakuan masyarakat merupakan syarat mutlak suatu profesi, jauh lebih penting dari pengakuan pemerintah; (2) profesi menuntut keterampilan tertentu yang diperoleh lewat pendidikan dan latihan yang ”lama” dan intensif serta dilakukan dalam lembaga tertentu yang secara sosial dapat dipertanggungjawabkan (*accuntable*); (3) profesi didukung oleh suatu disiplin ilmu (*a systematic body of knowledge*), bukan sekedar serpihan atau hanya *common sense*; (4) ada kode etik yang menjadi pedoman perilaku anggotanya beserta sanksi yang jelas dan tegas terhadap pelanggar kode etik; (5) sebagai konsekuenasi dari layanan yang diberikan kepada masyarakat maka anggota profesi secara perseorangan ataupun kelompok memperoleh imbalan finansial atau material.

Profesi guru merupakan profesi yang sedang tumbuh (*emerging proffesion*) dan akan semakin kukuh dengan adanya

legalitas formal yang telah tersurat dalam peraturan perundangan. Diharapkan tidak akan ada lagi yang mempertanyakan pekerjaan guru sebagai ”semi profesional” tetapi sepenuhnya menjadi profesional yang dinyatakan dalam kinerjanya sehari-hari yang dinilai tanpa keraguan oleh masyarakat seperti pengakuan masyarakat terhadap profesi yang sudah sangat eksis

Pengabdian seorang guru dalam mencerdaskan kehidupan bangsa harus mendapat apresiasi dari semua elemen masyarakat. Profesi mereka tidak berbeda halnya dengan profesi lain tetapi memiliki nilai lebih karena tanggung jawab kehidupan berbangsa bernegara dan bermasyarakat berada di pundak mereka sebagai insan pendidik yang akan menciptakan sumberdaya manusia Indonesia yang cerdas dan berkualitas sebagai modal dasar pembangunan nasional.

B. Kualifikasi Akademik Guru

Sumber: www.kompasiana.com

Gambar 6.3: Kualifikasi akademik adalah keahlian atau kecakapan khusus dalam bidang pendidikan baik sebagai pengajar pelajaran, administrasi pendidikan, dan seterusnya yang diperoleh dari proses pendidikan.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, kualifikasi adalahpendidikan khusus untuk memperoleh suatu keahlian atau keahlian yang diperlukan untuk mencapai sesuatu (menduduki jabatan). Sedangkan akademik memiliki arti akademis. Jadi kualifikasi akademik adalah keahlian atau kecakapan khusus dalam bidang

pendidikan baik sebagai pengajar pelajaran, administrasi pendidikan, dan seterusnya yang diperoleh dari proses pendidikan.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, kualifikasi akademik diartikan sebagai tingkat pendidikan minimal yang harus dipenuhi oleh seorang pendidik yang dibuktikan dengan ijazah dan/atau sertifikat keahlian yang relevan sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku (Pasal 28 ayat 2). Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 kualifikasi akademik yang harus dimiliki oleh guru meliputi:

1. Kualifikasi akademik guru PAUD / TK / RA Guru pada PAUD, TK, RA harus memiliki kualifikasi akademik minimum Diploma 4 (D4) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini atau psikologi yang diperolah dari program studi yang terakreditasi.
2. Kualifikasi akademik guru SD / MI guru pada SD dan MI harus memiliki kualifikasi akademik minimum Diploma 4 (D4) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan SD/MI atau psikologi yang diperoleh dari program studi yang ter akreditasi.
3. Kualifikasi akademik guru SMP / MTS guru pada SMP dan MTS harus memiliki kualifikasi akademik minimum Diploma 4 (D4) atau sarjana (S1) program studi yang sesuai dengan mata pelajaran yang di ajarkan serta diperoleh dari program studi yang terakreditasi.
4. Kualifikasi akademik guru SMA/MA guru pada SMA dan MA harus memiliki kualifikasi akademik minimum Diploma 4 (D4) atau sarjana (S1) program studi yang sesuai dengan mata pelajaran yang di ajarkan serta diperoleh dari program studi yang terakreditasi
5. Kualifikasi akademik guru SDLB/ SMPLB/SMALB guru pada SDLB, SMPLB dan SMALB harus memiliki kualifikasi akademik minimum Diploma 4 (D4) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan khusus atau program studi yang sesuai dengan mata pelajaran yang di ajarkan serta diperoleh dari program studi yang ter akreditasi.
6. Kualifikasi akademik guru SMK/MAK guru pada SMA dan MAK harus memiliki kualifikasi akademik minimum Diploma 4 (D4) atau sarjana (S1) program studi yang sesuai dengan mata pelajaran

yang diajarkan serta diperoleh dari program studi yang terakreditasi.

Untuk memperoleh predikat dan menjalani profesi sebagai seorang guru terlebih dahulu harus menempuh pendidikan tinggi secara khusus. Rentang waktu dalam menempuh pendidikan tersebut merupakan sebuah perjuangan, sehingga berhasil memperoleh persyaratan dan ketentuan untuk dapat mengajar dan menjadi seorang guru.

C. Pengertian Kompetensi dan Standar Kompetensi Guru

Sumber: rustamalis.blogs.uny.ac.id

Gambar 6.4: Kompetensi guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam melaksanakan profesi keguruannya.

Banyak pihak yang mempertanyakan kemampuan seorang guru dalam mendidik di lingkungan sekolah, baik formal maupun nonformal. Untuk menjawab pertanyaan tersebut terdapat kompetensi dan standar kompetensi guru. Kompetensi berarti kekuasaan (kewenangan) untuk menentukan atau memutuskan sesuatu hal. Pengertian dasar kompetensi (*competency*), yakni kemampuan atau kecakapan.

Kompetensi didefinisikan dalam Surat Keputusan Mendiknas nomor 045/U/2002. Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk

dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu.

Robert A. Roe (2001) mengemukakan definisi dari kompetensi yaitu *Competence is defined as the ability to adequately perform a task, duty or role. Competence integrates knowledge, skills, personal values and attitudes. Competence builds on knowledge and skills and is acquired through work experience and learning by doing. K*ompetensi dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk melaksanakan satu tugas, peran atau tugas, kemampuan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan-keterampilan, sikap-sikap dan nilai-nilai pribadi, dan kemampuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan yang didasarkan pada pengalaman dan pembelajaran yang dilakukan.

Adapun kompetensi guru adalah *the ability of teacher to responsibility perform has or her duties oppropriately*. Kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara tanggung jawab dan layak. Secara singkat kompetensi bagi guru dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam melaksanakan profesi keguruannya.

1. Kompetensi Profesional

Guru profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal. Atau dengan kata lain, guru profesional adalah orang yang terdidik dan terlatih dengan baik, serta memiliki pengalaman yang kaya di bidangnya yang dimaksud dengan terdidik dan terlatih bukan hanya memperoleh pendidikan formal tetapi juga harus menguasai berbagai strategi atau teknik di dalam kegiatan belajar mengajar serta menguasai landasan-landasan kependidikan seperti yang tercantum dalam kompetensi guru yang profesional.

Terdapat banyak pendapat tentang kompetensi yang seharusnya dikuasai guru sebagai suatu jabatan profesional. Ada ahli yang menyatakan ada sebelas kompetensi yang harus dikuasai guru, yaitu:

a. Menguasai bahan ajar.
b. Menguasai landasan-landasan kependidikan.
c. Mampu mengelola program belajar mengajar.
d. Mampu mengelola kelas.
e. Mampu menggunakan media/sumber belajar lainnya.
f. Mampu mengelola interaksi belajar mengajar.
g. Mampu menilai prestasi peserta didik untuk kepentingan pengajaran.
h. Mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan.
i. Mengenal penyelenggaraan administrasi sekolah.
j. Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran, dan
k. Memiliki kepribadian yang tinggi.

Uzer Usman (1995) berpendapat bahwa kompetensi profesional seorang guru diantaranya mencakup:

a. Menguasai landasan kependidikan.
b. Menguasai bahan pengajaran.
c. Mampu menyusun program pengajaran.
d. Mampu melaksanakan program pengajaran.
e. Mampu menilai hasil dan proses belajar mengajar.

Profesionalitas menjadi tantangan bagi seorang guru dan harus selalu ditunjukkan dalam setiap kesempatan. Dalam kegiatan belajar mengejar, seorang guru harus memiliki loyalitas terhadap profesi yang diembannya disertai tanggung jawab terhadap tugas-tugasnya untuk mencerdaskan anak bangsa.

2. Kompetensi Pedagogik

Kemampuan pedagogik pada dasarnya merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu jenis kompetensi yang harus dikuasai guru. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi khas yang membedakan guru dengan profesi lainnya. Kompetensi pedagogik diperoleh melalui upaya belajar secara terus menerus, dan sistematis, baik pada masa pra jabatan maupun selama dalam jabatan, yang didukung oleh

minat, bakat, dan potensi keguruan lainnya dari masing-masing individu yang bersangkutan.

Adapun aspek yang terdapat dalam kompetensi pedagogik, yaitu menguasai karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, mengembangkan kurikulum, menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, mengembangkan potensi peserta didik, melakukan komunikasi dengan peserta didik, menilai dan mengevaluasi pembelajaran.

a. Menguasai Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik terkait dengan aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Indikator yang muncul dari penguasaan karakteristik peserta didik, yaitu:

1) Guru dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik di kelasnya.
2) Guru dapat mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran.
3) Guru memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4) Guru dapat mengatur kelas untuk memberikan kesempatan yang sama pada semua peserta didik.
5) Guru membantu mengembangkan potensi dan mengatasi kekurangan peserta didik.
6) Guru mencoba mengetahui penyebab penyimpangan perilaku peserta didik untuk mencegah agar peilaku tersebut tidak merugikan peserta didik lainnya.

Karakteristik yang berbeda dari setiap siswa dalam satu kelas harus dihadapi oleh seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan mengidentifikasi karakteristik siswa merupakan tantangan tersendiri yang harus dijalankan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki strategi jitu untuk menguasai karakteristik semua peserta didik.

b. Menguasai Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran

Guru mampu menetapkan berbagai model pembelajaran yang mendidik secara kreatif dan efektif. Guru mampu menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mampu memotivasi mereka untuk belajar. Indikator yang muncul dari aspek ini, sebagai berikut:

1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguasai materi sesuai usia dan kemampuan belajarnya melalui pengaturan proses pembelajaran dan aktivitas yang bervariasi.
2) Guru dapat menjelaskan alasan pelaksanaan kegiatan yang dilakukannya, baik yang sesuai maupun yang berbeda dengan rencana terkait keberhasilan pembelajaran.
3) Guru menggunakan berbagai teknik untuk memotivasi kemauan belajar peserta didik.
4) Guru merencanakan kegiatan pembelajaran yang saling terkait satu sama lain, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran maupun proses belajar peserta didik.

Hambatan dan kendala akan selalu menyertai dalam setiap proses pembelajaran, sehingga diperlukan penguasaan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar. Model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa akan mampu memotivasi siswa untuk giat dan rajin belajar.

c. Mengembangkan Kurikulum

Dalam mengembangkan kurikulum guru harus mampu menyusun silabus sesuai dengan tujuan dan membuat serta menggunakan RPP sesuai dengan tujuan dan lingkungan pembelajaran. Indikator yang akan muncul dalam pengembangan kurilum ini, yaitu:

1) Guru merancang rencana pembelajaran yang sesuai silabus untuk membahas materi ajar tertentu agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.
2) Guru menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik.
3) Guru memilih materi pembelajaran yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran.

Kurikulum adalah pedoman penyelenggaraan pendidikan nasional dari berbagai jenjang pendidikan yang harus diikuti oleh setiap lembaga pendidikan. Selain memahami seluruh aspek yang terkait dalam kurikulum, seorang guru harus mampu mengembangkannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan melalui metode dan model pembelajar'an yang tepat dan terarah.

d. Menyelenggarakan Pembelajaran yang Mendidik

Guru mampu menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang mendidik secara lengkap. Guru mampu menyusun dan menggunakan berbagai materi pembelajaran dan sumber belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Jika relevan, guru memanfaatkan teknologi informasi komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Indikator dari aspek ini, yaitu:

1) Guru menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium maupun lapangan.
2) Guru Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan.
3) Guru memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, mempraktekkan dan berinteraksi dengan peserta didik lain.
4) Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

Penyelenggaraan pembelajaran yang mendidik tidak dapat dilepaskan dari ketersediaan sarana dan prasarana serta fasilitas pendidikan yang memadai. Namun, hal tersebut bukan menjadi masalah utama dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Kreativitas seorang guru diperlukan untuk memanfaatkan sarana dan prasarana serta fasilitas pendidikan yang tersedia dengan sebaik-baiknya.

e. Mengembangkan Potensi Peserta Didik

Guru dapat menganalisis potensi pembelajaran setiap peserta didik dan mengidentifikasi pengembangan potensi peserta didik melalui

program pembelajaran yang mendukung untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya.

f. Melakukan Komunikasi dengan Peserta Didik

Guru mampu berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik serta bersikap antusias dan positif. Guru mampu memberikan respon yang lengkap dan relevan atas pertanyaan atau komentar peserta didik.

g. Menilai dan Mengevaluasi Pembelajaran

Guru mampu menyelenggarakan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan. Guru melakukan evaluasi atas efektivitas proses dan hasil belajar serta menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remidial dan pengayaan. Guru mampu menggunakan hasil analisis penilaian dalam proses pembelajarannya.

Pelaksanaan pembelajaran dalam lingkungan pendidikan terkait dengan berbagai faktor yang memengaruhinya. Keberadaan seorang guru dalam mengelola kelas dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk itu, seorang guru harus memiliki kemampuan atau kompetensi pedagogik yang memadai.

3. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Kepribadian yang mantap dan stabil memiliki indikator esensial, yakni bertindak sesuai dengan norma hukum, bertindak sesuai dengan norma sosial, bangga sebagai guru, dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma. Kepribadian yang dewasa memiliki indikator esensial, yakni menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik dan memiliki etos kerja sebagai guru.

Kepribadian yang arif memiliki indikator esensial, yakni menampilkan tindakan yang didasarkan pada kemanfaatan peserta

didik, sekolah, dan masyarakat serta menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak. Kepribadian yang berwibawa memiliki indikator esensial, yakni memiliki perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik dan memiliki perilaku yang disegani.

Kepribadian yang berakhlak mulia dan dapat menjadi teladan memiliki indikator esensial, yakni bertindak sesuai dengan norma religius (iman dan taqwa, jujur, ikhlas, suka menolong), dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik.Didalamnya juga diharapkan tumbuhnya kemandirian guru dalam menjalankan tugas serta senantiasa terbiasa membangun etos kerja. Sehingga semua sifat ini memberikan pengaruh positif terhadap kehidupan guru dalam kesehariannya.

Seorang guru harus mempunyai kemampuan yang berkaitan dengan kemantapan dan integritas kepribadian seorang guru. Sehingga guru dituntut mampu mengajarkan siswa tentang kedisiplinan, belajar membaca, mencintai buku, menghargai waktu, belajar bagaimana cara belajar, mematuhi aturan atau tata tertib, dan belajar bagaimana harus berbuat. Semua itu akan berhasil jika guru juga disiplin dalam melaksanakan tugas dsn kewajibannya. Kemampuan pribadi meliputi:

1) Kemampuan mengembangan kepribadian,
2) Kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi,
3) Kemampuan melaksanakan bimbingan dan penyuluhan.

Jika kita mengacu kepada standar nasional pendidikan, kompetensi kepribadian guru meliputi:

1) Memiliki kepribadian yang mantap dan stabil, yang indikatornya bertindak sesuai dengan norma hukum, norma sosial. Bangga sebagai pendidik, dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma,
2) Memiliki kepribadian yang dewasa, dengan ciri-ciri menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik yang memiliki etos kerja,
3) Memiliki kepribadian yang arif, yang ditunjukkan dengan tindakan yang bermanfaat bagi peserta didik, sekolah dan masyarakat serta menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak,

4) Memiliki kepribadian yang berwibawa, yaitu perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik dan disegani,
5) Memiliki akhlak mulia dan menjadi teladan, dengan menampilkan tindakan yang sesuai dengan norma religius (iman dan takwa, jujur, ikhlas, suka menolong), dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik.

Kepribadian seorang guru akan tercermin dari sikap dan tindakan sehari-hari dalam mengajar anak didiknya. Seorang guru harus selalu mengedepankan sikap-sikap keimanan, ketakwaan, kejujuran, keikhlasan, ketegasan, dan kedisiplinan. Seorang guru harus bersikap adil dan menyayangi seluruh anak didiknya tanpa membeda-bedakan mereka. Sikap-sikap itulah yang akan menjadi teladan bagi anak-anak didiknya.

4. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara harmonis dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Indikasinya, guru mampu berkomunikasi dan bergaul secara harmonis peserta didik, sesame pendidik, dan dengan tenaga kependidikan, serta dengan orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Menurut Adam (1983) menyimpulkan tiga komponen yang memungkinkan seseorang membangun dan menjalani hubungan yang positif dengan teman sebaya, yaitu pengetahuan tentang keadaan emosi yang tepat untuk situasi sosial tertentu (pengetahuan sosial), kemampuan untuk berempati dengan orang lain (empati), dan percaya pada kekuatan diri sendiri (*locus of control*).

Sedangkan La Fontana dan Cillesen (2002) menuliskan bahwa kompetensi sosial dapat dilihat sebagai perilaku prososial, altruistik, dan dapat bekerja sama. Anak-anak yang sangat disukai dan yang dinilai berkompetensi sosial oleh orang tua dan guru-guru pada umumnya mampu mengatasi kemarahan dengan baik, mampu merespon secara langsung, melakukan cara-cara yang dapat meminimalisasi konflik yang lebih jauh dan mampu mempertahankan hubungannya (Fabes dan Eisenberg dalam Papalia dkk, 2002).

Sementara itu Rydell dkk. (1997) menuliskan bahwa berdasarkan hasil berbagai penelitian, kompetensi sosial merupakan fenomena unidemensional. Hal-hal yang paling disepakati oleh para ahli psikologi sebagai aspek kompetensi sosial anak adalah perilaku prososial atau *prosocial orientation* (suka menolong, dermawan, empati) dan *initiative taking versus social withdrawal* dalam kontek interaksi sosial atau disebut juga sebagai *social initiative* (Waters dkk dalam Rydell, 1997).

Aspek *prosocial orientation* terdiri dari kedermawanan (*generosity*), empati (*empaty*), memahami orang lain (*understanding of others*), penanganan konflik, (*conflict handling*), dan suka menolong (*helpfulpness*). Aspek Sosial Initiative terdiri dari aktif untuk melakukan inisiatif dalam situasi interaksi sosial dalam situasi tertentu (Rydell dkk, 1997).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa aspek kompetensi sosial adalah aspek *prosocial orientation* (perilaku prososial) yang terdiri dari kedermawanan (*generosity*), empati (*empaty*), memahami orang lain (*understanding of others*), penanganan konflik (*conflik handling*), dan suka menolong (*helpfulness*) serta aspek sosial (*social intiative*) yang terdiri atas aktif untuk melakukan inisiatif dalam situasi sosial dan *withdawal behavior* (perilaku yang menarik) dalam situasi tertentu.

Menurut Panduan Serftifikasi Guru Tahun 2006 bahwa terdapat empat indikator untuk menilai kemampuan sosial seorang guru, yaitu:

a. Bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
b. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
c. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
d. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Dalam dunia pendidikan, tidak dipungkiri lagi bahwa guru menempati posisi yang sangat penting. Guru merupakan tonggak pendidikan yang akan mencetak manusia-manusia pada masa yang akan datang. Dalam profesinya, guru harus memiliki kompetensi-kompetensi yang telah terstandar. Semua itu dilakukan supaya menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yaitu kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi tersebut memiliki indikator-indikator sendiri dan sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Berdasarkan keempat kompetensi tersebut diharapkan guru bisa meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Guru harus bisa memiliki keempat kompetensi tersebut dan bersinergi ke dalam dunia pendidikan.

Manusia sebagai makhluk sosial akan selalu membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupannya di dunia. Manusia tidak dapat hidup sendiri dan akan selalu bergantung pada lingkungan tempat tumbuh dan berkembang bersama manusia lainnya. Lingkungan sekolah adalah tempat bernaung dan menjalin interaksi antara guru dengan guru, guru dengan siswa, guru dengan orang tua, dan semua elemen yang terkait dengan dunia pendidikan. Kompetensi sosial inilah yang harus dikembangkan oleh seorang guru, agar menjadi seorang pendidik yang berkualitas dan profesional.

Bab 7
Permasalahan dalam Pembelajaran dan Solusinya

Sumber: socialtextjournal.co

Gambar 7.1: Belajar adalah salah satu aktivitas siswa yang terjadi di lingkungan sekolah.

Proses pembelajaran tidak selalu dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Terdapat berbagai masalah yang akan timbul, sehingga menghambat kegiatan belajar mangajar di sekolah. Masalah tersebut disebabkan oleh berbagai faktor yang secara langsung dan tidak langsung memengaruhi aktivitas belajar. Tujuan belajar bagi siswa sendiri, yaitu untuk mencapai atau memperoleh pengetahuan yang tercantum melalui hasil belajar yang optimal sesuai dengan kecerdasan intelektual yang dimilikinya.

Permasalahan yang muncul dan mangganggu proses pembelajaran harus segera diantisipasi, agar tidak berlarut-larut dan menimbulkan permasalahan yang lebih besar. Oleh sebab itu, berhasil tidaknya suatu tujuan pendidikan bergantung bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Seorang guru dituntut untuk teliti dalam memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

A. Masalah-masalah dalam Pembelajaran

Sumber: httpwww.pakmono.com

Gambar 7.2:: Kurangnya motivasi belajar siswa akan berdampak negatif dan memengaruhi proses belajar.

Masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran berbeda-beda sesuai dengan sifat dan karakteristinya masing-masing. Pada dasarnya ketika peserta didik mengalami masalah maka akan membuat mereka tidak dapat secara maksimal menyerap ilmu yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik. Diantara peserta didik di sekolah, ada siswa yang berprestasi tetapi tidak sedikit pula siswa yang kurang berprestasi. Peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar, membutuhkan penanganan sistematis untuk mengubah mereka menjadi anak-anak berprestasi.

1. Keterampilan Akademik

Keadaan siswa yang diperkirakan memiliki intelegensi yang cukup tinggi, tetapi tidak dapat memanfaatkannya secara optimal. Seharusnya kegiatan exstra harus dimanfaatkan secara baik oleh guru dan orang tua, karena keterampilan setiap peserta didik berbeda-beda, sehingga bisa mengeluarkan dan memulai keterampilannya sejak kecil dan diharapkan bisa dikembangkan.

2. Keterampilan dalam Belajar

Keadaan siswa yang memiliki IQ 130 atau lebih tetapi masih memerlukan tugas-tugas khusus untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan belajar yang amat tinggi. Keterampilan dalam belajar bisa menunjang prestasi belajar siswa karena siswa akan lebih banyak mendapatkan ilmu pengetahuan tambahan dari proses pembelajaran yang semestinya.

3. Sangat Lambat dalam Belajar

Keadaan siswa yang memiliki akademik yang kurang memadai dan perlu dipertimbangkan untuk mendapatkan pendidikan atau pengajaran khusus. Sebenarnya setiap siswa mempunyai akal yang sama, tetapi kemampuan setiap siswa yang satu dengan siswa yang lain sangat berbeda dan disinilah letak kerja exstra guru dalam memberikan pengajaran yang lebih, agar siswa yang kurang mampu dalam menerima pelajaran tidak tertinggal jauh dibandingkan dengan siswa yang penerimaan terhadap pelajaran sangat cepat.

4. Kurang Motivasi dalam Belajar

Keadaan siswa yang kurang bersemangat dalam belajar mereka seolah-olah tampak jera dan malas. Hal itu disebabkan dari beberapa hal yang meliputi lingkungan sekolah, keluarga maupun dari lingkungan pergaulan anak, jika lingkungan anak memang sejak kecil diberi semangat belajar yang tinggi, pastinya siswa tersebut bisa termotivasi untuk menjadi anak yang pintar, namun sebaliknya, kurangnya motivasi belajar siswa, bisa memengaruhi proses belajar dan akhirnya menjadi salah satu dari sekian banyak masalah-masalah dalam pembelajaran.

5. Bersikap dan Berkebiasaan Buruk dalam Belajar

Kondisi siswa yang kegiatan atau perbuatan belajarnya sehari-hari antagonistic dengan yang seharusnya, seperti suka menunda-nunda tugas, mengulur waktu, membenci guru, tidak mau bertanya untuk hal-hal yang tidak diketahuinya dan sebagainya, maka sikap dan kebiasaan yang baik bisa menunjang kelancaran proses belajar anak.

Hal ini menjadikan anak cenderung rajin belajar dari pada siswa yang mempunyai sikap dan kebiasaan yang buruk.

Berbagai masalah yang dihadapi peserta didik seperti dijelaskan di atas harus dapat dipahami sebagai sebuah tantangan bagi seorang guru. Tugas dan kewajiban guru untuk mengatasi permasalahan yang dialami anak-anak didiknya, sehingga mereka mampu belajar dengan baik dan lancar seperti sedia kala. Selain itu, peran orang tua tidak dapat dikesampingkan begitu saja. Mereka harus dapat memberikan motivasi yang tinggi kepada anak-anaknya untuk tekun, giat, dan rajin belajar.

B. Faktor-faktor Penyebab Masalah Belajar

Sumber: www.belajarbagus.net

Gambar 7.3: Suasana lingkungan akan memengaruhi motivasi belajar siswa.

Masalah dalam belajar tidak muncul dengan sendirinya tetapi beberapa faktor yang memengaruhi. Apabila digeneralisasikan, penyebab masalah belajar adalah karena faktor intern dan faktor ekstern. Sebagian siswa dapat mengatasi sendiri permasalahan tersebut tetapi tidak sedikit yang merasa kesulitan untuk mengatasinya. Oleh sebab itu, peran dan fungsi guru sangat dominan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1) Faktor Intern

Dalam belajar siswa mengalami beragam masalah, jika mereka dapat menyelesaikannya maka mereka tidak akan mengalami masalah atau kesulitan dalam belajar. Terdapat berbagai faktor intern dalam diri siswa sebagai berikut:

a) Sikap terhadap belajar.
b) Motivasi belajar.
c) Konsentrasi belajar.
d) Kemampuan mengolah bahan ajar.
e) Kemampuan menyimpan perolehan hasil ajar.
f) Menggali hasil belajar yang tersimpan.
g) Kemampuan berprestasi.
h) Rasa percaya diri siswa.
i) Intelegensi dan keberhasilan belajar.
j) Kebiasaan belajar.
k) Cita-cita siswa.

Masalah belajar yang muncul dari faktor intern berasal dari siswa itu sendiri. Hal ini seringkali berhubungan dengan kondisi psikologis mereka yang sedang menurun, sehingga berdampak pada motivasi belajar yang menyusut.

2) Faktor Ekstern

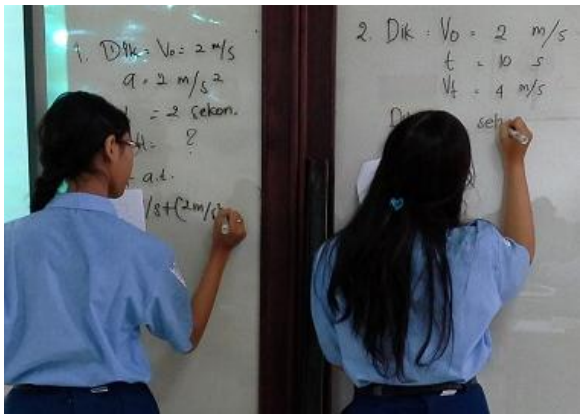
Proses belajar didorong oleh motivasi intrinsik siswa. Disamping itu, proses belajar juga dapat terjadi atau menjadi bertambah kuat, apabila didorong oleh lingkungan siswa. Dengan kata lain aktivitas belajar dapat meningkat bila program pembelajaran disusun dengan baik. Program pembelajaran sebagai rekayasa pendidikan guru di sekolah merupakan faktor eksternal belajar.

Ditinjau dari segi siswa maka ditemukan beberapa faktor eksternal yang berpengaruh pada aktivitas belajar. Faktor-faktor eksternal tersebut, sebagai berikut:

a. Guru sebagai pembina siswa dalam belajar.
b. Sarana dan prasarana pembelajaran.
c. Kebijakan penilaian.
d. Lingkungan sosial siswa di sekolah.
e. Kurikulum sekolah.

Selain faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, masalah belajar disebabkan pula oleh faktor dari luar yang secara langsung maupun tidak langsung akan memengaruhi belajar siswa. Faktor penyebab masalah belajar yang berasal dari luar ini harus diatasi dengan memperbaiki semua elemen yang terkait dengan proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

C. Langkah-langkah Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran



Sumber: www.mediafunia.com

Gambar 7.4: Kebiasaan belajar yang baik sangat menunjang dalam segala aspek pembelajaran siswa.

Murid yang mengalami masalah belajar perlu mendapatkan bantuan agar masalahnya tidak berlarut-larut, dan siswa yang mengalami masalah belajar ini dapat berkembang secara optimal. Masalah-masalah dalam pembelajaran harus segera dipecahkan karena bisa menjadi titik kelemahan lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia. Pemecahan masalah ini bisa dilihat dari faktor-faktor yang memengaruhi adanya masalah-masalah tersebut.

Pembelajaran yang baik tentunya sangat memerlukan pengelolaan yang baik juga, dan untuk mencapainya harus dengan intropeksi pada hal-hal yang menyebabkan timbulnya masalah. Berdasarkan uraian faktor yang ada di atas, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Pengajaran Perbaikan

Pengajaran perbaikan merupakan suatu bentuk layanan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok siswa yang mengalami masalah-masalah belajar dengan maksud untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam proses dan hasil belajar siswa. Dengan pengajaran perbaikan ini, diharapkan bisa memecahkan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran siswa untuk meningkatkan prestasi siswa maupun prestasi sekolah tersebut.

Saat ini, metode belajar yang populer di Indonesia yang dikenal dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Aktif, artinya ketika proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif untuk bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Inovatif, artinya bagaimana guru menciptakan pembelajaran yang bisa membuat siswanya berpikir bahwa *learning is fun*, sehingga tertanam didalam pikiran siswanya tidak akan ada lagi perasaan tertekan dengan tenggat waktu pengumpulan tugas dan rasa bosan tentunya. Kreatif, artinya agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Efektif, artinya bagaimana guru mampu menciptakan apa yang harus dikuasai oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa menyia-nyiakan waktu. Menyenangkan, artinya suasana belajar-mengajar yang menyenangkan, sehingga pusat perhatiannya tinggi pada belajar, sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi.

2) Program Pengayaan

Kegiatan pengayaan merupakan suatu bentuk layanan yang diberikan kepada seseorang atau beberapa orang siswa yang sangat cepat dalam belajar. Sebagai seorang pendidik, tidak harus memperhatikan siswa yang kurang mampu saja, akan tetapi siswa yang cepat dalam belajar juga sangat penting untuk diperhatikan, hal ini nantinya tidak ada kesenjangan satu dengan yang lain, harapannya siswa yang cepat dalam menerima pelajaran bisa mengimbangi dan mungkin bisa membantu siswa yang kurang cepat dalam menerima pelajaran.

3) Peningkatan Motivasi Belajar

Guru bidang studi, guru pembimbing, dan staf sekolah lainnya berkewajiban membantu siswa meningkatkan motivasi dalam belajar. Salah satunya dengan cara menyesuaikan pengajaran dengan bakat, minat, dan kemampuan. Peningkatan motivasi belajar sangatlah penting untuk diberikan kepada semua siswa, hal ini bisa memberikan semangat belajar yang tinggi bagi semua siswa dalam hal mengeluarkan semua bakat dan minat siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki secara individu maupun secara kelompok.

Motivation is an essential condition of learning. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi, sebagai berikut:

a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik yang tidak serasi dengan tujuan.

Motivasi menjadi kata kunci untuk membuat seorang siswa memilki semangat untuk belajar. Motivasi bukan hanya berasal dari diri sendiri tetapi juga dapat diperoleh dari orang lain. Kepedulian dari orang-orang sekitar diharapka mampu mendongkrak motivasi dan membakar semangat siswa untuk belajar. Kemampuan praktisi pendidikan di sekolah dalam menyelami kondisi psikologis siswa akan memberikan dampak positif terhadap mereka untuk belajar lebih giat dan tekun.

4) Pengembangan Sikap dan Kebiasaan Belajar yang Baik

Setiap siswa diiharapkan menerapkan sikap dan kebiasaan belajar yang efektif karena prestasi belajar yang baik diperoleh melalui usaha atau kerja keras. Kebiasaan belajar yang baik sangat menunjang dalam segala aspek pembelajaran siswa, ketika siswa sudah melaksanakan hal-hal yang baik, mulai dari pengembangan sikap, disiplin, rajin dan ada tanggung jawab bersama, maka proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan harapan bersama, dan bisa memberikan pengaruh yang besar dalam peningkatan prestasi siswa.

Mengajar sebagai proses pemberian atau penyampaian pengetahuan saja tidak cukup, tetapi harus diiringi dengan mendidik. Artinya guru secara tidak langsung harus dapat membimbing siswa untuk melakukan dan menyadari etika, budaya serta moral yang berlaku di tempat siswa tinggal. Guru bukan sebagai pemberi informasi sebanyak-banyaknya kepada para siswa, melainkan guru sebagai fasilitator, teman dan motivator. Oleh karena itu, pengajaran minimal harus dipandang sebagai suatu proses sistematis dalam merencanakan, mendesain, mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan pembelajaran secara efektif dalam jangka waktu yang layak.

5) Layanan Konseling Individual

Dalam hubungan tatap muka antara konselor dengan klien (siswa) pada kegiatan konseling diupayakan adanya pengentasan masalah-masalah klien yang telah disampaikan pada konselor. Sebagai seorang konselor sebaiknya bisa mengatasi masalah itu dari proses/sebab yang memengaruhi adanya hal-hal yang bisa menyebabkan masalah-masalah pembelajaran.

Adanya masalah itu pasti juga adanya sebab yang memengaruhinya, maka layanan konseling diberikan kepada setiap siswa yang merasa dirinya kurang dalam aspek-aspek yang ada pada proses pembelajaran di sekolah atau diri sendiri. Guru bimbingan konseling juga memiliki peranan yang cukup besar dalam hal memotivasi siswa, guru secara berkelanjutan memberikan

penyuluhan dan motivasi kepada siswa baik secara perorangan (individu) maupun secara kelompok.

Setiap masalah yang mengganggu dalam proses pembelajaran memerlukan pemecahan dan solusi terbaik dari semua pihak. Keberadaan guru dan elemen-elemen yang terkait dengan pembelajaran di sekolah diperlukan oleh peserta didik. Peserta didik tidak selalu memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Berbagai faktor yang memengaruhi mereka akan berdampak pada penurunan motivasi belajar. Untuk itu, diperlukan kerjasama dari semua pihak untuk meningkatkan kembali motivasi siswa dalam belajar.

Seorang guru tidak hanya bertugas memberikan materi pelajaran kepada murid-muridnya. Lebih jauh dari itu, seorang guru harus bersikap seperti orang tua yang menyayangi dan mengayomi mereka seperti anak sendiri. Masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam belajar menjadi tantangan harus diatasi dan dipecahkan serta memberikan solusi terbaik, agar mereka dapat kembali belajar sebagaimana mestinya.

Bab 8
Pembelajaran Tematik dan Integratif

Sumber: pd.pps.uny.ac.id

Gambar 8.1: Antusiasme belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di sekolah.

Pembelajaran yang memudahkan anak didik mengerti dan memahami materi pembelajaran menjadi tantangan semua insan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Pengembangan metode pembelajaran dengan berbagai kombinasi model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang bersinergi terhadap kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran.

Salah satu pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, ialah pembelajaran tematik dan integratif. Pembelajaran ini sangat cocok diberikan pada anak usia sekolah dasar. Beberapa mata pelajaran dipadupadankan dengan tema yang membuat anak tertarik untuk mengetahui dan

memahami materi pelajaran yang diberikan. Dengan demikian, mereka lebih termotivasi untuk belajar lebih giat, rajin, dan tekun.

A. Konsep Dasar Pembelajaran Tematik

Sumber: www.sekolahdasar.net

Gambar 8.2: Pembelajaran tematik memungkinkan siswa, secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Dalam bukunya, *Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation*, Jacob (1989) menjelaskan bahwa tumbuh kembangnya minat dan kebutuhan atas kurikulum terpadu (*integrative curriculum*) dipicu oleh sejumlah hal berikut ini.

1) Perkembangan Pengetahuan

Perkembangan pengetahuan tumbuh sangat pesat dalam berbagai bidang. Kemajuan tersebut tidak serta merta dapat diadopsi dalam kurikulum. Akibatnya, apa yang sedang dan telah dipelajari siswa kerap basi dan usang karena telah tertinggal jauh oleh perkembangan yang terjadi.

2) Fragmentasi Jadwal Pembelajaran (*Fragmented Schedule*)

Merancang dan melaksanakan pembelajaran di sekolah dibentengi oleh satuan waktu yang disebut menit. Karena waktunya sudah habis, kegiatan yang sedang berlangsung terpaksa harus diputus, dan segera berpindah pada pelajaran yang baru. Para siswa belajar dengan terpenggal-penggal dan terputus-putus tanpa mempedulikan ketuntasan dan keutuhan.

3) Relevansi Kurikulum

Kegiatan pembelajaran yang dialami anak menjadi membosankan dan tidak berguna, ketika mereka tidak mengerti untuk apa mempelajari Matematika, IPS, IPA, dan sebagainya. Pembelajaran hanya dilakukan demi pelajaran itu sendiri, atau sekedar menghadapi tes dan ujian. Padahal, ketika bangun di pagi hari atau begitu menamatkan sekolah, anak dihadapkan pada sekeranjang masalah kehidupan nyata yang memerlukan pemecahan secara baik dan dari berbagai sudut pandang. Persoalan tersebut kerap memicu perdebatan tentang apa tujuan pendidikan sekolah, apa yang harus dialami dan dipelajari anak, dan bagaimana semestinya pendidikan itu dilaksanakan. Kurikulum menjadi relevan dan bermakna ketika pelajaran-pelajaran yang harus dikuasai siswa terkait satu sama lain.

4) Respons Masyarakat terhadap Fragmentasi Pembelajaran

Ketika seorang calon dokter dididik menjadi dokter, ia tidak hanya diajar tentang hal-hal yang bersifat fisik, biologis, dan media, ia pun diajari pula tentang filosofi manusia, psikologi, etika, dan komunikasi yang dapat membekalinya dengan penyikapan terhadap manusia secara utuh. Spesialisasi memang penting, tetapi pendulum akan tetap bergerak dan mengarah pada keseimbangan. Karena itu pula,

interdisiplin akan membantu siswa untuk dapat lebih baik dalam mengintegrasikan pengetahuan dan strategibelajarnya guna menghadapi kompleksitas dunia.

Sifat keterhubungan antar-disiplin itu pada kenyataannya melahirkan sejumlah vasiasi yang memiliki makna yang tidak persis sama (Jacob, Ed., 1989, dan Pitts, dkk., 1991), di antaranya adalah sebagai berikut:

a. *Paralel disiplin*: Pembelajaran yang mengurutkan suatu pelajaran dengan pelajaran lain berkenaan dengan suatu isu atau konsep yang sama.
b. *Lintas disiplin atau crossdisclinary*: Pembelajaran yang memandang suatu bidang studi dari perspektif bidang studi lain.
c. *Pluridisiplin*: Pembelajaran yang menghubungkan antardua bidang studi yang berbeda dengan menggunakan sebuah tema.
d. *Multidisiplin:* Pembelajaran yang bertolak dari suatu tema dengan mengusung satu bidang studi inti, dan menyertakan pula bidang studi lain. Tak ada upaya untuk menghubungkan antarbidang studi.
e. *Interdisiplin*: Pembelajaran yang secara sadar menghubungkan tujuan, isi, dan kegiatan belajar dari berbagai bidang studi yang berbeda untuk menggali sebuah tema.
f. *Keterpaduan hari atau integradet-day*: Program pembelajaran sehari (*full-day* program) yang didasarkan atas tema utama dan masalah yang muncul dari dunia anak. Penekanannya pada pendekatan organik terhadap kehidupan kelas yang berfokus pada kurikulum yang digali dari pertanyaan dan minat anak.
g. *Program lengkap atau complete program*: pembelajaran yang bertolak dari kurikulum yang bersumber dari kehidupan sehari-hari siswa. Hal itu merupakan bentuk terekstrem dari interdisiplin dan program integratif yang total karena kehidupan siswa sama dengan sekolah.

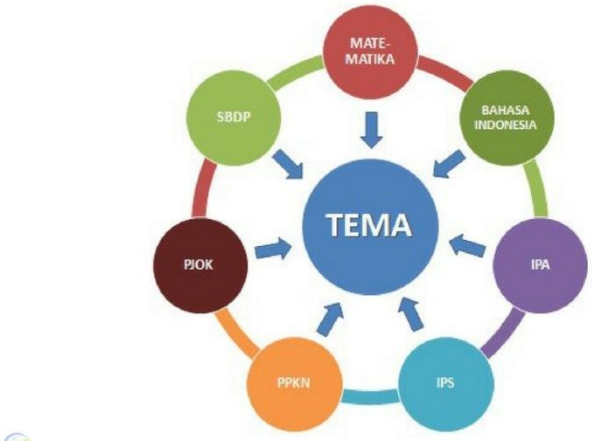
Dari berbagai istilah tersebut, Jacob lebih menyukai istilah interdisiplin sebagai payung karena memandang pengetahuan dan pendekatan kurikulum yang menerapkan secara sadar metodologi dan bahasa lebih dari satu disiplin untuk menguji relevansi dan kebermaknaan tema sentral, isu, masalah, topik, atau pengalaman.

Pada dasarnya pembelajaran terpadu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang di dalamnya siswa sendiri aktif secara mental membangun pengetahuannya yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya. Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Penekanan tentang belajar dan mengajar lebih berfokus pada suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka, bukan ketepatan siswa dalam melakukan replikasi atas apa yang dilakukan pendidik.

Menurut aliran progresif, anak merupakan satu kesatuan yang utuh, perkembangan emosi dan sosial sama pentingnya dengan perkembangan intelektual. Dewey mengungkapkan bahwa *Education is growth, development, and life*. Hal demikian berarti bahwa proses pendidikan itu tidak mempunyai tujuan di luar dirinya tetapi terdapat dalam pendidikan itu sendiri. Proses pendidikan juga bersifat kontinu dan merupakan reorganisasi, rekonstruksi, dan pengetahuan pengalaman hidup.

Pengalaman seringkali menjadi jembatan untuk menggugah memori seseorang terhadap segala sesuatu. Memori yang memiliki kesan sangat dalam akan selalu teringat dan tidak terlupakan sampai kapanpun. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik untuk selalu mengingat apa yang telah dipelajari. Kesan menyenangkan dan gembira ketika mengikuti kegiatan belajar membuat peserta didik akan mudah mengingat materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan kulitas belajar.

B. Manfaat Pembelajaran Tematik



Sumber: rumahjuara.com

Gambar 8.3: Pembelajaan tematik adalah pembelajaran tepadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran tepadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan adanya tema tersebut diharapkan akan memberikan banyak keuntungan terhadap peserta didik dan pendidik, sebagai berikut:

1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
2) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarmatapelajaran dalam tema yang sama.
3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5) Siswa mampu lebih merasakan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain.

7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan.Waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Hasil belajar yang dicapai menjadi tujuan akhir dari setiap kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kualitas hasil belajar ini sangat terkait dengan bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tematik memberikan manfaat ganda terhadap peserta didik dan pendidik sebagai komponen dasar pembelajaran. Tema sebagai instrumen pembelajaran dapat dikembangkan menjadi hal yang menarik minat siswa untuk belajar.

C. Landasan Pembelajaran Tematik

Sumber: www.eurekapendidikan.com

Gambar 8.4: Keaktifan siswa diwujudkan oleh rasa ingin tahu, sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.

Landasan dapat diartikan sebagai tumpuan, pijakan, dasar untuk memulai melakukan segala sesuatu. Landasan pembelajaran tematik dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Ketiga landasan ini saling terkait dan

berhubungan satu sama lain, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi terbaik terhadap proses pembelajaran.

1) Landasan Filosofis

Ada beberapa aliran yang digunakan sebagai landasan filosofis pembelajaran tematik yang digunakan sebagai acuan atau arah pengembangan. Aliran-aliran tersebut, yaitu aliran progresivisme, aliran konstruktivisme, dan aliran humanis.

2) Aliran Progresivisme

Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa.

3) Aliran Konstruktivisme

Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuan.

4) Aliran Humanisme

Aliran konstruktivisme melihat siswa dari segi keunikan atau kekhasan, potensi, dan motivasi yang dimiliki.

Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI), filosofis diartikan sebagai berdasarkan filsafat. Landasan filosofis pembelajaran tematik difokuskan terhadap sikap, perilaku, dan karakteristik peserta didik ketika melakukan aktivitas belajar. Materi pembelajaran yang diberikan menjadi stimulus untuk dikembangkan oleh peserta didik dengan pemahaman yang mereka miliki.

2) Landasan Psikologis

Dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

3) Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

Setiap siswa memiliki kemampuan belajar berbeda-beda yang tidak dapat disamaratakan. Landasan pembelajaran tematik memberi wadah untuk menghimpun kemampuan-kemampuan belajar yang berbeda-beda tersebut dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan mengesankan bagi semua siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik-baiknya.

D. Arti Penting Pembelajaran Tematik

Sumber: www.m-edukasi.web.id

Gambar 8.5: Salah satu ciri khas pembelajaran tematik, adalah membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh sebab itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan memengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik). Ada beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik, yaitu:

1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu:

1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan karena tumpang tindih materi dapat dikurangi, bahkan dihilangkan.
2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah.
4) Dengan adanya pemaduan antarmata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Peningkatan kualitas dari seorang peserta didik menjadi harapan dalam setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran tematik memenuhi kriteria pengembangan sikap dan cara belajar dari seorang siswa karena kegiatan belajar lebih bermakna dan

mengesankan, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat bertahan lebih lama.

E. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sumber: www.sekolahdasar.net

Gambar 8.6: Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*).

Pengembangan model pembelajaran ditujukan untuk memeroleh hasil belajar secara optimal melalui proses yang efektif dan efisien. Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik yang sesuai dengan kompetensi dari siswa atau peserta didik.

1) Berpusat pada Siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar moderen yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan Pengalaman Langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan MataPelajaran Tidak Begitu Jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan Konsep dari Berbagai MataPelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6) Hasil Pembelajaran Sesuai dengan Minat dan Kebutuhan Siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7) Menggunakan Prinsip Belajar Sambil Bermain dan Menyenangkan

Situasi dan kondisi lingkungan belajar sangat mendukung siswa dalam menyerap materi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran tematik menekankan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Dengan cara seperti itu maka peserta didik akan

lebih mudah menyerap pelajaran karena dikondisikan untuk bermain yang menyenangkan hati mereka.

Model pembelajaran tematik menjadi pembeda dengan model-model pembelajaran lainnya karena memiliki karekateristik tertentu yang lebih terpusat terhadapa peserta didik. Pengembangan model pembelajaran tematik diharapkan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kegiatan belajaran mengajar yang menjadi kendala bagi seorang pendidik dan anak-anak didiknya.

Glosarium

Abjad : kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yg lazim dl bahasa tertentu.
Abstrak : tidak berwujud; tidak berbentuk; mujarad; niskala.
Adaptasi : penyesuaian thd lingkungan, pekerjaan, dan pelajaran.
Afektif : mempengaruhi keadaan perasaan dan emosi.
Akronim : kependekan yg berupa gabungan huruf atau suku kata.
Analisis : penyelidikan thd suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yg sebenarnya.
Angka : tanda atau lambang sbg pengganti bilangan; nomor.
Area : wilayah geografis yg digunakan untuk keperluan khusus
Asimilasi : penyesuaian (peleburan) sifat asli yg dimiliki dng sifat lingkungan sekitar.
Asosiasi : perkumpulan orang yg mempunyai kepentingan bersama.
Bakat : dasar (kepandaian, sifat, dan pembawaan) yg dibawa sejak lahir.
Biologis : bersangkutan dng biologi.
Budaya : sesuatu yg sudah menjadi kebiasaan yg sudah sukar diubah.
Ceramah : pidato oleh seseorang di hadapan banyak pendengar, mengenai suatu hal.
Cerdas : sempurna perkembangan akal budinya (untuk berpikir, mengerti, dsb); tajam pikiran.
Cerita : tuturan yg membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal.
Dahsyat : hebat; amat sangat.
Deduksi : penarikan kesimpulan dr keadaan yg umum; penyimpulan dr yg umum ke yg khusus
Desain : kerangka bentuk; rancangan.
Didaktis : bersifat mendidik
Disiplin : ketaatan (kepatuhan) kpd peraturan.
Dominan : bersifat sangat menentukan krn kekuasaan, pengaruh.
Egois : orang yg selalu mementingkan diri sendiri.
Eksperimen : percobaan yg bersistem dan berencana.
Ekuilibrasi : penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi.
Emosi : luapan perasaan yg berkembang dan surut dl waktu singka

Empati : keadaan mental yg membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dl keadaan perasaan atau pikiran yg sama dng orang atau kelompok lain.

Enconding: proses pengubahan informasi menjadi simbol-simbol atau gelombang-gelombang listrik tertentu sesuai dengan perangkat organisme yang ada.

Esensi : hakikat; inti; hal yg pokok.

Etika : ilmu tt apa yg baik dan apa yg buruk dan tt hak dan kewajiban moral (akhlak).

Evaluasi : penilaian:

Fakta : hal (keadaan, peristiwa) yg merupakan kenyataan; sesuatu yg benar-benar ada atau terjadi

Fase : tingkatan masa (perubahan, perkembangan, dsb)

Feedback : umpan balik

Fenomena : hal-hal yg dapat disaksikan dng pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah.

Filosofi : filsafat

Fokus: unsur yg menonjolkan suatu bagian kalimat sehingga perhatian pendengar (pembaca) tertarik pd bagian itu.

Folder: selebaran (barang cetakan) yg dilipat sedemikian rupa sehingga bagian yg tercetak tidak terkena lipatan.

Formal : sesuai dng peraturan yg sah; menurut adat kebiasaan yg berlaku.

Frasa : gabungan dua kata atau lebih yg bersifat nonpredikatif.

Fundamental : bersifat dasar (pokok); mendasar.

Geometri : cabang matematika yg menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang;

Giat : rajin, bergairah, dan bersemangat

Global : secara umum dan keseluruhan; secara bulat; secara garis besar:

Hafal : telah masuk dl ingatan.

Hobi : kegemaran; kesenangan istimewa pd waktu senggang, bukan pekerjaan utama.

Huruf : tanda aksara dl tata tulis yg merupakan anggota abjad yg melambangkan bunyi bahasa.

Ibadah: perbuatan untuk menyatakan bakti kpd Allah, yg didasari ketaatan mengerjakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Ide : rancangan yg tersusun di dl pikiran; gagasan; cita-cita.
Identik : sama benar; tidak berbeda sedikit pun.
Implementasi : pelaksanaan; penerapan:
Indikator : sesuatu yg dapat memberikan (menjadi) pe-tunjuk atau keterangan
Induktif : bersifat (secara) induksi.
Inovasi : pemasukan atau pengenalan hal-hal yg baru; pembaharuan:
Instruksi : perintah atau arahan (untuk melakukan suatu pekerjaan atau melaksanakan suatu tugas)
Interaksi : hal saling melakukan aksi, berhubungan, mem-pengaruhi; antarhubungan;.
Inti : bagian yg utama, yg penting peranannya dl suatu proses atau pelaksanaan kerja
Kategori : bagian dr sistem klasifikasi.
Kognitif : berdasar kpd pengetahuan faktual yg empiris.
Kompetensi : kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan (memutuskan sesuatu).
Kompleks : mengandung beberapa unsur yg pelik, rumit, sulit, dan saling berhubungan
Komponen : bagian dr keseluruhan; unsur:
Kondusif : memberi peluang pd hasil yg diinginkan yg bersifat mendukung.
Konkret : nyata; benar-benar ada
Krusial : menentukan
Layak : wajar; pantas; patut:
Logika : jalan pikiran yg masuk akal.
Luwes : tidak kaku; tidak canggung; mudah disesuaikan.
Materi : sesuatu yg menjadi bahan (untuk diujikan, dipikirkan, dibicarakan, dikarangkan, dsb).
Media : alat (sarana) komunikasi.
Mediasi : proses pengikutsertaan pihak ketiga dl penyelesaian suatu perselisihan sbg penasihat.
Memori : kesadaran akan pengalaman masa lampau yg hidup kembali; ingatan.
Metode: cara kerja yg bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yg ditentukan.
Minat : kecenderungan hati yg tinggi thd sesuatu; gairah; keinginan.

Motivasi: dorongan yg timbul pd diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dng tujuan tertentu.

Mutu : (ukuran) baik buruk suatu benda; kadar; taraf atau derajat, kualitas.

Negatif : kurang baik; menyimpang dr ukuran umum.

Niat : maksud atau tujuan suatu perbuatan.

Otak : alat berpikir; pikiran; benak.

Otomatis : dng bekerja sendiri; dng sendirinya;

Permanen : tetap (tidak untuk sementara waktu); berlangsung lama (tanpa perubahan yg berarti).

Perspektif : sudut pandang; pandangan.

Populer : dikenal dan disukai orang banyak.

Progresif : ke arah kemajuan

Psikis : berhubungan dng psike.

Psikomotorik : berhubungan dng aktivitas fisik yg berkaitan dng proses mental dan psikologi.

Ras : golongan bangsa berdasarkan ciri-ciri fisik; rumpun bangsa.

Refleksi : cerminan; gambaran.

Rekonstruksi : penyusunan (penggambaran) kembali.

Relatif : tidak mutlak; nisbi.

Relevan : kait-mengait; bersangkut-paut; berguna secara langsung.

Retensi : penyimpanan; penahanan

Semiotik : segala sesuatu yg berhubungan dng sistem tanda dan lambang dl kehidupan manusia

Sentra : tempat yg terletak di tengah-tengah (bandar dsb); titik pusat;

Sibernetik: ilmu pengetahuan tt komunikasi dan pengawasan yg khususnya berkenaan dng studi bandingan atas sistem pengawasan otomatis (spt sistem saraf dan otak)

Silabus : ikhtisar suatu pelajaran

Simbolis : sbg lambang; menjadi lambang; mengenai lambang:

Sistematis : teratur menurut sistem; memakai sistem; dng cara yg diatur baik-baik.

Spasial : berkenaan dng ruang atau tempat.

Stimulus : perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif.

Sub : bawah; agak; dekat

Tajwid : cara membaca Alquran dng lafal atau ucapan yg benar

Tutor: orang yg memberi pelajaran (membimbing) kpd seseorang atau sejumlah kecil siswa (di rumah, bukan di sekolah)

Variasi : bentuk (rupa) yg lain; yg berbeda bentuk (rupa)

Visual : dapat dilihat dng indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan:

Warga : anggota (keluarga, perkumpulan, dsb)

Wisata : bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan.

Yuridis : menurut hukum; secara hukum

Zona : daerah (dl kota) dng pembatasan khusus; kawasan

Indeks

Abjad
Abstrak
adaptasi
afektif
akomodasi
akronim
akrostik
aktif
aktivitas
alat
alphabet
anak
analisis
angka
area
asimilasi
asosiasi
assessment
auditorial
bakat
behavioristik
biologis
budaya
ceramah
cerdas
cerita
checking
circle
closure
conflik
dahsyat
dasar
deduktif
definisi
desain
deskripsi
dewa
dewi
didaktis
disiplin
diskusi
dokter
dominan
driver
efisien
egois
ekonomi
eksperimen
eksternal
ekuilibrasi
emosi
empaty
enconding
esensi
etika
evaluasi
fakta
fase
feedback
fenomena
file
filosofi
fisik
fokus
folder
formal
frasa
fundamental
fungsi
gaya
gender
generosity
geometri
giat
global
guru
hafal
handling
helpfulpness
hilang
hobi
holistic
humanistik
huruf
ibadah
ide
identik
Implementasi
Indikator
individu
induktif
informasi
inkuiri
Inovasi
Instruction
Instruksi
instrumen
integratif
intelektual
interaksi
interdependen
interest

internal
inti
intiative
intuitif
jenjang
jiwa
karakteristik
kata
kategori
kinestik
kognitif
kolaboratif
kompetensi
kompleks
komponen
komunikasi
kondisi
kondusif
konfigurasi
konkrit
konseling
konsentrasi
konsep
konsepsi
konseptual
konstruksi
konyol
kreativitas
krusial
kuantitatif
layak
linking
loci
logika
luwes
makhluk
manusia
materi
media
mediasi
memori
mental
menu
metode
minat
mnemonik
monitoring
motivasi
mutu
negatif
niat
nomor
optiimal
otak
otomatis
output
PAIKEM
PAUD
perabot
peran
permanen
perseptual
perspektif
planning
pokok
pola
populer
posisi
positif
potensi
powerfull
prestasi
pribadi
prinsip
program
progresif
prosedural
proses
proxmity
psikis
psikologi
psikomotorik
ranking
ras
refleksi
rekonstruksi
relatif
relevan
rentang
respon
retensi
revolusi
reward
rohani
sekolah
semiotik
sentra
sesak
sibernetik
sifat
sikap
silabus
simbol
simbolik
simplicity
sistematis
siswa
slot

social
spasial
spesifik
stabil
stimulus
story
strategi
struktur
sub
subsumsi
subyek
sudut
suku
sumber
tajwid
teaching
tekad
teknologi
teladan
tema
tematik
teori
tertib
times
tokoh
tuntas
tutor
understanding
variasi
visual
warga
warna
wisata
yuridis
zona

Daftar Pustaka

Bashori, Khoiruddin, dkk. 2015. *Pengembangan Kapasitas Guru.* Jakarta: Alvabet.

Bluestein, Jane. 2013. *Manajemen Kelas: Teknik-Teknik Manajemen Kelas yang Memberdayakan Anda dan Para Siswa!.* Jakarta: Indeks.

Dalton, Stephanie Stoll. 2017. *Pengajaran yang Efektif bagi Semua Pebelajar.* Jakarta: Indeks.

M Kustawan Dedy. 2013. *Pembelajaran yang Ramah, Merancang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.* Jakarta: Luxima.

Fadlillah, dkk. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Grafura, Lubis, & Wijayanti, Ari. 2017.*100 Masalah Pembelajaran.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Gunawan, Hindra. 2008. *Rahasia Mendapat Nilai 100.* Jakarta: Sinotif Publishing.

Gunawan, W. Adi. 2003. *Born to be Genius*. Jakarta: Gramedia.

H. Idris, Meity. 2014. *Peran Guru dalam Mengelola Keberbakatan Anak.* Jakarta: Luxima.

H. Idris, Meity. 2014. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan.* Jakarta: Luxima.

Harefta, Andrias. 2000. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: Kompas.

Haryono. 2017. 101 *Jurus Jitu Menjadi Guru Hebat.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini.* Jakarta: Luxima.

Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif - Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Luxima.

Jensen, Eric. 2008. *Brain Based Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kisworo, Marsudi Wahyu. 2016. *Revolusi Mengajar: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan*. Jakarta: Asik Generation.

Latif, Mukhtar. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.* Jakarta: Prenada Media Group BP.

Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran (BK).* Bandung: Rosda.
Marzano, Robert J.. 2013. *Seni dan Ilmu Pengajaran*. Jakarta: Indeks.
Muliawan, Jasa Ungguh. 2012. *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah.* Yogyakarta: Flash Books.
Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Mulyasa, H. E. . 2010. *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Mulyasa, H. E.,. 2013. *Uji Kompetensi Dan Penilaian Kinerja Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Mulyasa, H. E.. 2014. *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Olivia, Femi. 2009. *Visual Thinking.* Jakarta: Elex Media Komputindo
P. Putra, Yovan. 2008. *Memory dan Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widy.
Pangkalan Ide. 2008. *Menyeimbangkan Otak Kiri dan Otak Kanan.* Jakarta : Elex Media Komputindo.
Purna, Rozi Sastra., Kinasih, Arum Sukma. 2015. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Indeks.
Risaldy, Sabil., H.Idris, Meity. 2014. *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini.* Jakarta: Luxima.
Rudiana. 2011. *Be 100% of Your Brain*. Bandung: Nuansa.
Runtukahu, J. Tombokan. 2017. *Analisis Perilaku Terapan Untuk Guru.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Sanjaya,Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.
Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Indeks.
Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Suyadi., Ulfah, Maulidya. 2013.*Konsep Dasar Paud.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Suyono, dkk. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syarbini, Amirulloh. 2017. *Guru Hebat Indonesia (Buku Panduan).* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Syukur, Freddy Faldi. 2010. *Menjadi Guru Dahsyat Guru Yang Memikat.* Simbiosa Bandung: Rekatama Media.

Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual.* Jakarta: Kencana.

Tung, Khoe Yao. 2015. *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar.* Jakarta: Indeks.

Widyatmoko, Irwan. 2008. *Super Great Memory*. Jakarta: Gramedia.

Windura, Sutanto. 2008.. *Be an Absolute Genius*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Wiyani, Novan Ardy. 2018. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sumber Daring

http://duniabaca.com/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html

http://www.wawasanpendidikan.com/2014/09/Macam-macam-Gaya-Belajar-dan-Ciri-Cirinya.html

http://fazan.web.id/pengertian-pembelajaran-dan-pengajaran.html

http://nanashe08.blogspot.co.id/2013/10/karakteristik-umum-perkembangan-peserta.html

http://www.membumikanpendidikan.com/2015/04/model-model-pembelajaran-inovatif-di.html

http://www.membumikanpendidikan.com/2015/04/model-pembelajaran-dengan-pendekatan.html

http://www.membumikanpendidikan.com/2015/04/model-pembelajaran-dengan-pendekatan_12.html

http://www.membumikanpendidikan.com/2015/04/model-pembelajaran-denganpendekatan_13.html

https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2013/11/metode-pembelajaran-di-tk.html

http://imrufisika.blogspot.co.id/2011/12/metode-pembelajaran-yang-digunakan.html

http://basorpoenya.blogspot.co.id/2015/04/masalah-masalah-dalam-pembelajaran-dan.html