



MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

Menyajikan suasana belajar dan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik bukanlah perkara yang mudah. Hal ini disebabkan peserta didik merupakan pribadi-pribadi yang unik, yang antara yang satu dan lainnya memiliki perbedaan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Oleh sebab itu, guru harus memiliki inisiatif, pengetahuan, dan kompetensi yang memadai yang didukung oleh sumber daya konsep dan pengetahuan yang memadai pula dalam rangka mengimplementasikan strategi belajar dan pembelajaran yang efektif.

Buku ini hadir untuk memenuhi kebutuhan dan maksud tersebut, agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru mampu dicapai seperti apa yang telah direncanakan, memiliki kemampuan yang variatif dalam mengimplementasikan strategi belajar dan pembelajaran yang disesuaikan dengan kepentingan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, serta mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ditujukan bagi peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Strategi pembelajaran ini dapat diterapkan dalam kaitannya dengan pendekatan komunikatif dan interaktif serta profisiensi dalam pembelajaran. Buku ini juga bisa menjadi bahan kuliah mahasiswa yang mengambil jurusan keguruan dan ilmu pendidikan.

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

Hj. Titi Kadi, M.Pd.I

Model dan Strategi PEMBELAJARAN



Editor:
Ahmad Muadin

ISBN 978-602-71750-6-2



Jl. Hayamwuruk 31 Watesumpak
Trowulan - Mojokerto
INDONESIA





MODEL DAN STRATEGI
PEMBELAJARAN



Penulis:
Hj. Titi Kadi, M.Pd.I

Editor:
Ahmad Muadin



Penerbit:
Al-Hikmah Pressindo Mojokerto
Jawa Timur - Indonesia

@ Hj. Titi Kadi, M.Pd.I
Model dan Strategi Pembelajaran

Editor: Ahmad Muadin

Mojokerto: Al-Hikmah Pressindo, 2021
xi+ 128 hlm., 15,5 x 23 cm

Copy Right @ 2021 Al-Hikmah Pressindo
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.
Hak Cipta dilindungi Undang-undang
All right reserved

Cetakan Pertama: Oktober, 2021
ISBN: 978-602-71750-8-2

Diterbitkan dan dicetak oleh **Al-Hikmah Pressindo**
Jl. Hayamwuruk 31 Watesumpak, Trowulan – Mojokerto
Jawa Timur – Indonesia
e-mail: *alhikmah.pressindo@gmail.com*
Telp./Hp: 0321-3369005 / 081553110298

Sanksi Pelanggaran Pasal 72:

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2001 Tentang:

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- (2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

menjadi jelas bagi peserta didik dan terampil dalam memecahkan masalah.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran, yaitu: Membuat ilustrasi, Mendefinisikan, Menganalisis, Mensintesis, Bertanya, Merespon, Mendengarkan, Menciptakan kepercayaan, Memberikan pandangan yang bervariasi, Menyediakan media untuk mengkaji materi standar, Menyesuaikan metode pembelajaran, Memberikan nada perasaan. Agar pembelajaran memiliki kekuatan yang maksimal, guru-guru harus senantiasa berusaha untuk mempertahankan dan meningkatkan semangat yang telah dimilikinya ketika mempelajari materi standar. Dalam mencapai kesuksesan mengajar seseorang guru harus memiliki perspektif strategi efektif. Tak terkecuali saat belajar di sekolah, kita juga harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran akan sulit diterapkan apabila kita tidak membiasakan diri sejak dini. Saat paling tepat untuk menguasai dan menjadi strategi pembelajaran sebagai bagian dari kehidupan profesi pendidikan. Contoh suatu kasus; pemberian pekerjaan rumah merupakan cara yang sangat penting untuk memberi kesempatan kepada pembelajar menggunakan strategi belajar sendiri. Bagaimana pembelajar mengerjakan PR tersebut jarang sekali ditanyakan oleh pengajar.

Dengan demikian dapat ditemukan bahwa seringkali pembelajar menggunakan strategi belajar yang tidak efektif. Untuk menghindari hal tersebut maka strategi pembelajaran sangatlah penting. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih secara khusus pada semua pihak yang telah bekerjasama dan bekerja keras berkontribusi melengkapi serta menyempur-

nakan sebagian besar hingga sampai menerbitkan karya ini. Saya berharap semoga buku ini mendapat tegur sapa dari pembaca, terutama para civitas akademika.

Akhirnya, saya percaya setiap buku memiliki sejarah tersendiri, juga layak dilekatkan dalam buku ini, selamat membaca!

Samarinda, Oktober 2021
Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Pengantar	iii
Daftar Isi	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Pembahasan	2
1. Teori-teori Pembelajaran	3
2. Bentuk-bentuk Implementasi Pembelajaran	10
3. Cara Melayani Perbedaan Individual	13
C. Kesimpulan	23

BAB II MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. Pendahuluan	25
B. Pembahasan	26
1. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Kontekstual	26
2. Latar Belakang Filosofi dan Psikologis CTL	27

3. Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional	28
4. Peran Guru dan Siswa dalam CTL	29
5. Asas-asas CTL	30
6. Pola dan Tahapan Pembelajaran CTL	33
C. Kesimpulan	34

BAB III MODEL Dan STRATEGI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME

A. Pendahuluan	35
B. Pembahasan	37
1. Konstruktivisme	37
2. Belajar dari Perspektif Konstruktivis	38
3. Dimensi-dimensi Pembelajaran Konstruktivisme	44
4. Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme	46
C. Kesimpulan	49

BAB IV MODEL Dan STRATEGI PEMBELAJARAN SUPER BRAIN

A. Variabel Pembelajaran	51
B. Faktor-faktor yang Digunakan sebagai Acuan Pemilihan Model dan Strategi Pembelajaran	54
C. Metode Pembelajaran Super Brain	55

D. Strategi Metode Pembelajaran Super Brain	56
E. Aplikasi Metode Pembelajaran Super Brain	57

BAB V MODEL Dan STRATEGI PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING Dan LEARNING

A. Pendahuluan	59
B. Pembahasan	60
1. Pengertian dan Karakteristik Model dan Strategi Pembelajaran Quantum Teaching dan Learning	62
2. Proses Pelaksanaan Model dan Strategi Pembelajaran Quantum Teaching dan Learning	66
3. Perbedaan Quantum Taching dan Quantum Learning	74
4. Paradigma Belajar Model Quantum Teaching dan Learning	76
5. Manfaat Model dan Strategi Pembelajaran Quantum Teaching dan Learning	76
C. Kesimpulan	78

BAB VI MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING

A. Pendahuluan	79
B. Pembahasan	81
1. Model Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	81
2. Karakteristik <i>Active Learning</i>	83
3. Prinsip-prinsip <i>Active Learning</i>	84
4. Sintak atau Langkah-langkah <i>Active Learning</i>	87
5. Jenis-jenis <i>Active Learning</i>	88
C. Kesimpulan	101

BAB VII LEARNING REVOLUTION (MODEL STRATEGI PEMBELAJARAN)

A. Pendahuluan	103
B. Pembahasan	104
1. <i>Learning Revolution</i>	104
2. Alasan Memilih Strategi Belajar <i>Learning Revolution</i>	107
3. Model dan Strategi Belajar <i>Learning Revolution</i>	108
4. Manfaat <i>Learning Revolution</i>	111
C. Kesimpulan	112

BAB VIII PEMBELAJARAN AKSELERASI

A. Pendahuluan	113
B. Masalah dalam Proses Belajar di Sekolah	115
C. Prinsip-prinsip yang Mendasari <i>Accelerated Learning</i>	117
D. Tahap-tahap Belajar	119
E. Riset tentang Otak dan Akselerasi Belajar	120
F. Manfaat Implementasi <i>Accelerated Learning</i>	122
G. Kesimpulan	123

DAFTAR PUSTAKA



BAB I

PENDAHULUAN

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN SERTA BENTUK IMPLEMENTASINYA

A. LATAR BELAKANG

Asumsi-asumsi yang melandasi program-program pendidikan seringkali tidak sejalan dengan hakekat belajar, hakekat orang yang belajar dan hakekat orang yang mengajar. Dunia pendidikan, lebih khusus lagi dunia belajar, didekati dengan paradigma yang tidak mampu menggambarkan hakekat belajar dan pembelajaran secara komprehensif. Praktik-praktik pendidikan dan pembelajaran sangat diwarnai oleh landasan teoritik dan konseptual yang tidak akurat. Pendidikan dan pembelajaran selama ini hanya mengagungkan pada pembentukan perilaku keseragaman, dengan harapan akan menghasilkan keteraturan. Ketertiban, dan kepastian (Degeng, 2000). Pembentukan ini dilakukan dengan kebijakan penyeragaman pada berbagai hal di sekolah. Paradigma

2 Pendahuluan

pendidikan yang mengagungkan keseragaman ternyata telah berhasil mengajarkan anak-anak untuk mengabaikan keberagaman/perbedaan.

Dari uraian di atas maka para pendidik dan para perancang pendidikan serta pengembangan program-program pembelajaran perlu menyadari akan pentingnya pemahaman terhadap hakikat belajar dan pembelajaran. Berbagai teori belajar dan pembelajaran seperti teori behaviouristik, kognitif, konstruktivitas, humanistik, sibernetik, revolusi sosiokultural, dan kecerdasan ganda, penting untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran yang dihadapi. Selain itu juga perlu dipahami implementasi pengajaran supaya tercipta pengajaran yang efektif.

B. PEMBAHASAN

I. TEORI-TEORI PEMBELAJARAN

a. Teori deskriptif dan Teori Preskriptif

Bruner mengemukakan bahwa teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif, preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, dan deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah memeriksa proses belajar. Teori belajar menaruh perhatian pada hubungan di antara variabel-variabel yang menentukan hasil belajar, atau sebagaimana seseorang belajar. Teori pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi hal belajar atau upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar.

Teori belajar yang deskriptif menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai *given*, dan memberikan hasil pembelajaran sebagai variabel yang diamati atau kondisi dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel tergantung. Sedangkan teori pembelajaran yang preskriptif, kondisi dan hasil pembelajaran ditempatkan sebagai *given* dan metode yang optimal ditempatkan sebagai variabel yang diamati, atau metode pembelajaran sebagai variabel tergantung. Teori preskriptif adalah *goal oriented* (untuk mencapai tujuan), sedangkan teori deskriptif adalah *goal free* (untuk memerikan hasil). Variabel yang diamati dalam pengembangan teori-teori pembelajaran yang preskriptif adalah metode yang optimal untuk mencapai tujuan, sedangkan dalam pengembangan teori-teori pembelajaran deskriptif variabel yang diamati adalah hasil sebagai efek dari interaksi antara metode dan kondisi.

b. Teori Behaviouristik

Teori behaviouristik mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behaviouristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak bisa diamati dan diukur. Yang bisa diamati dan diukur hanyalah stimulus dan respons.

Penguatan (*reinforcement*) adalah faktor penting dalam belajar. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Demikian juga jika penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) maka respon

4 Pendahuluan

juga akan menguat. Tokoh-tokoh penting teori behaviouristik antara lain Thorndike, Watson, Skinner, Hull dan Guthrie.

Aplikasi teori ini dalam pembelajaran, bahwa kegiatan belajar ditekankan sebagai aktifitas “*mimetic*” yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari. Penyajian materi pelajaran mengikuti urutan dari bagian-bagian keseluruhan. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil, dan evaluasi menuntut suatu jawaban benar. Jawaban yang benar menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya.

c. Teori Kognitif

Pengertian belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah 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.

Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan siswa.

d. Teori Konstruktivistik

Usaha mengembangkan manusia dan masyarakat yang memiliki kepekaan, mandiri, bertanggungjawab, dapat mendidik dirinya sendiri sepanjang hayat, serta mampu berkolaborasi dalam memecahkan masalah, diperlukan layanan pendidikan yang mampu melihat kaitan antara ciri-ciri manusia tersebut, dengan praktek-praktek pendidikan dan pembelajaran untuk mewujudkannya. Pandangan konstruktivistik yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa.

Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutakhiran struktur kognitifnya. Guru-guru konstruktivistik yang mengakui dan menghargai dorongan dari manusia atau siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, kegiatan pembelajaran yang dilakukannya akan diarahkan agar terjadi aktifitas konstruksi pengetahuan oleh siswa secara optimal.

e. Teori Humanistik

Menurut teori humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, siswa telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal. Teori humanistik cenderung bersifat *eklektik*, maksudnya teori ini dapat memanfaatkan teori apa saja asal tujuannya tercapai.

Aplikasi teori humanistik dalam kegiatan pembelajaran cenderung mendorong siswa untuk berfikir induktif. Teori ini juga amat mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.

f. Teori Sibernetik

Teori Sibernetik menekankan bahwa belajar adalah pemrosesan informasi. Teori ini lebih mementingkan system informasi dari pesan atau materi yang dipelajari. Bagaimana proses belajar akan berlangsung sangat ditentukan oleh system informasi dari pesan tersebut. Oleh sebab itu, teori sibernetik berasumsi bahwa tidak ada satu jenis pun cara belajar yang ideal untuk segala situasi. Sebab cara belajar sangat ditentukan oleh system informasi.

Proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari proses penyandian informasi (*encoding*), diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*), dan diakhiri dengan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah disimpan dalam ingatan (*retrieval*). Ingatan terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan proses penuluruhan bergerak secara hierarkhis, dari informasi yang paling umum dan *inklusif* ke informasi yang paling umum dan rinci, sampai informasi yang diinginkan diperoleh.

Konsepsi landa dengan model pendekatannya yang disebut *algoritmik* dan *heuristik* mengatakan bahwa belajar *algoritmik* menuntut siswa untuk berpikir sistematis, tahap demi tahap, linear, menuju pada target tujuan tertentu, sedangkan belajar *heuristic* menuntut siswa untuk berpikir *devergan*, menyebar ke beberapa target tujuan sekaligus.

Aplikasi teori pengolahan informasi dalam pembelajaran antara lain dirumuskan dalam teori Gagne dan Briggs yang mempreskripsikan adanya 1) kapabilitas belajar, 2) peristiwa

pembelajaran; dan 3) pengorganisasian atau urutan pembelajaran.

g. Teori Revolusi-Sosiokultural

Pandangan yang dianggap lebih mampu mengakomodasi tuntutan *sociocultural-revolution* adalah teori belajar yang dikembangkan oleh Vygotsky. dikemukakan bahwa peningkatan fungsi-fungsi mental seseorang terutama berasal dari kehidupan sosial atau kelompoknya, dan bukan sekedar dari individu itu sendiri. Teori Vygotsky sebenarnya lebih tepat disebut pendekatan ko-konstruktivisme.

Konsep-konsep penting dalam teorinya yaitu *genetic low of development*, *zona of proximal development*, dan mediasi, mampu membuktikan bahwa jalan pikiran seseorang harus dimengerti dari latar sosial budaya dan sejarahnya. perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang seturut dengan teori *sociogenesis*. dimensi kesadaran sosial bersifat primer sedangkan dimensi individual bersifat sekunder.

Berdasarkan teori Vygotsky maka dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proximalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang. guru perlu menyediakan berbagai jenis dan tingkatan bantuan yang dapat memfasilitasi anak agar mereka dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. bantuan dapat dalam bentuk contoh, pedoman, bimbingan orang lain atau teman yang lebih kompeten. bentuk-bentuk pembelajaran kooperatif-kolaboratif serta belajar kontekstual sangat tepat digunakan. Sedangkan anak yang telah mampu belajar sendiri perlu ditingkatkan tuntutananya, sehingga tidak perlu menunggu anak yang berada di bawahnya. Dengan demikian diperlukan pemahaman yang tepat tentang karakteristik siswa dan budayanya sebagai pijakan dalam pembelajaran.

h. Teori Kecerdasan Ganda

Kecerdasan ganda yang dikemukakan oleh Gardner yang kemudian dikembangkan oleh para tokoh lain, terdiri dari kecerdasan verbal/bahasa, kecerdasan logika/matematik, kecerdasan visual/ruang, kecerdasan tubuh/gerak tubuh, kecerdasan musical/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan eksistensial, perlu dilatihkan dalam rangka mengembangkan keterampilan hidup. semua kecerdasan ini sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. komposisi keterpaduannya berbeda-beda pada masing-masing orang dan pada masing-masing budaya, namun secara keseluruhan semua kecerdasan tersebut dapat diubah dan ditingkatkan. kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan-kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah.

Para pakar kecerdasan sebelum Gardner cenderung memberikan tekanan terhadap kecerdasan hanya terbatas pada aspek kognitif, sehingga manusia telah tereduksi menjadi sekedar komponen kognitif. Gardner melakukan hal yang berbeda, ia memandang manusia tidak hanya sekedar komponen kognitif, namun suatu keseluruhan. melalui teori kecerdasan ganda ia berusaha menghindari adanya penghakiman terhadap manusia dari sudut pandang kecerdasan (*inteligensi*). tidak ada manusia yang sangat cerdas dan tidak cerdas untuk seluruh aspek yang ada pada dirinya. yang ada adalah ada manusia yang memiliki kecerdasan tinggi pada salah satu kecerdasan yang dimilikinya. mungkin seseorang memiliki kecerdasan tinggi untuk kecerdasan logika-matematika tetapi tidak untuk kecerdasan music atau kecerdasan body-kinestetik.

Strategi pembelajaran kecerdasan ganda bertujuan agar semua potensi anak dapat berkembang. Strategi dasar pembelajarannya dimulai dengan (1) membangunkan/memicu kecerdasan, (2) memperkuat kecerdasan, (3) mengajarkan dengan /untuk kecerdasan, dan (4) mentransfer kecerdasan.

i. Teori Pembelajaran Menurut Islam

Kemampuan untuk belajar merupakan sebuah karunia Allah yang mampu membedakan manusia dengan makhluk yang lain. Allah menghendakikan akal kepada manusia untuk mampu belajar dan menjadi pemimpin di dunia ini. Pendapat yang mengatakan bahwa belajar sebagai aktifitas yang tidak dapat dari kehidupan manusia, ternyata bukan berasal dari hasil renungan manusia semata. Ajaran agama sebagai pedoman hidup manusia juga menganjurkan manusia untuk selalu melakukan kegiatan belajar. Dalam AlQur'an, kata *al-ilm* dan turunannya berulang sebanyak 780 kali. Seperti yang termaktub dalam wahyu yang pertama turun kepada baginda Rasulullah SAW yakni Al- 'Alaq ayat 1-5. Ayat ini menjadi bukti bahwa Al-Qur'an memandang bahwa aktivitas belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berupa menyampaikan, menelaah, mencari, dan mengkaji, serta meneliti. Selain Al-Qur'an, Al Hadist juga banyak menerangkan tentang pentingnya menuntut ilmu.

Proses belajar-mengajar hendaknya mampu menghasilkan ilmu yang berupa kemampuan pada tiga ranah yang menjadi tujuan pendidikan/ pembelajaran, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, belajar adalah proses untuk mendapat ilmu, hendaknya diniati untuk beribadah. Artinya, belajar sebagai manifestasi perwujudan rasa syukur manusia sebagai seorang hamba kepada Allah SWT yang telah mengaruniakan akal. Lebih dari itu, hasil dari proses belajar-

mengajar yang berupa ilmu (kemampuan dalam tiga ranah tersebut), hendaknya dapat diamankan dan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk kemaslahatan diri dan manusia. Buah ilmu adalah amal. Pengamalan serta pemanfaatan ilmu hendaknya dalam koridor keridhaan Allah, yakni untuk mengembangkan dan melestarikan agama Islam dan menghilangkan kebodohan, baik pada dirinya maupun orang lain. Inilah buah dari ilmu yang menurut al-Zarnuji akan dapat menghantarkan kebahagiaan hidup di dunia maupun akhirat kelak.

Para guru harus memiliki perangai yang terpuji. Guru disyaratkan memiliki sifat *wara'* (meninggalkan hal-hal yang terlarang), memiliki kompetensi (kemampuan) dibanding muridnya, dan berumur (lebih tua usianya) serta memiliki “kedewasaan” (baik ilmu maupun umur).

2. Bentuk-bentuk Implementasi Pembelajaran

Pengajaran yang efektif berlangsung dalam suatu proses berkesinambungan, terarah berdasarkan perencanaan yang matang. Proses pengajaran itu dilandasi oleh prinsip-prinsip yang fundamental yang akan menentukan apakah pengajaran berlangsung secara wajar dan berhasil.

a. Pengajaran berbasis motivasi (*Motivation based teaching*)

Motivasi adalah perubahan energi (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Ada tiga unsur dalam motivasi yang saling berkaitan yaitu:

1. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi.

2. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*.
3. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi memiliki dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*), dan komponen luar (*outer component*). Motivasi dapat dibagi jadi dua jenis:

1. Motivasi intrinsik
2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi mempunyai prinsip-prinsip, antara lain, sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenneth H. Hoyer, mengemukakan prinsip-prinsip motivasi sebagai berikut:

1. Pujian lebih efektif dari pada hukuman.
2. Semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan.
3. Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar.
4. Terhadap jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan.
5. Motivasi itu mudah menjangar atau tersebar terhadap orang lain.
6. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi.
7. Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.

12 Pendahuluan

8. Pujian-pujian yang datangnya dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
9. Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara minat murid.
10. Manfaat minat yang telah dimiliki oleh murid adalah bersifat ekonomis.
11. Kegiatan-kegiatan yang akan dapat merangsang minat murid-murid yang kurang mungkin tidak ada artinya (kurang berharga) bagi para siswa yang tergolong pandai.
12. Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar.
13. Kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat membantu belajar, dapat juga lebih baik.
14. Apabila tugas tidak terlalu besar dan apabila tidak ada maka frustrasi secara cepat menuju kedemoralisasi.
15. Tiap murid mempunyai tingkat-tingkat frustrasi toleransi yang berlainan.
16. Tekanan kelompok murid (pergrup) kebanyakan lebih efektif dalam motivasi daripada tekanan/paksaan dari orang dewasa.
17. Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreatifitas murid.

b. Pengajaran berbasis perbedaan individual

1. Pengertian perbedaan individual

Individual adalah suatu kesatuan yang masing-masing memiliki ciri khasnya, dan karena itu tidak ada dua individu yang sama, satu dengan yang lainnya berbeda. Setiap individu berbeda dengan individu lainnya dalam aspek mental, seperti: tingkat kecerdasan, abilitas, minat, ingatan, emosi, kemauan, dan sebagainya. Selain itu, tidak ada dua individu yang sama

dalam aspek jasmaniah, seperti bentuk, ukuran, kekuatan, dan daya tahan tubuh. Perbedaan-perbedaan itu masing-masing memiliki keuntungan dan kelemahan.

Ada dua faktor yang menyebabkan terjadinya perbedaan individual, yakni faktor warisan, keturunan, dan faktor pengaruh lingkungan. Antara kedua faktor itu terjadi konvergensi. Mungkin pada satu individu faktor pengaruh keturunan lebih dominan, sedangkan pada individu lainnya pengaruh faktor lingkungan yang lebih dominan. Perbedaan individual dapat dikembalikan pada interaksi antara dua faktor tersebut berdasarkan asumsi, bahwa setiap pertumbuhan dan perkembangan tentu disebabkan oleh kedua faktor tersebut.

2. Jenis Perbedaan individual

- a) Kecerdasan (*intelligence*)
- b) Bakat (*attitude*)
- c) Keadaan jasmaniah (*physical Fitness*)
- d) Penyesuaian sosial dan emosional (*social and emotional adjustman*)
- e) Latar belakang keluarga (*home background*)
- f) Hasil belajar (*Academic Achievement*)
- g) Para siswa yang menghadapi kesulitan-kesulitan dalam handicap jasmani, kesulitan berbicara, kesulitan menyesuaikan sosial.
- h) Siswa yang cerdas dan lamban belajar

3. Cara melayani perbedaan individual

- a) Akselerasi dan program terbatas
 - l) Akselerasi: memberikan kesempatan kepada siswa yang bersangkutan untuk naik ke tingkatan kelas yang berikutnya lebih cepat (*double promotion*) satu atau dua kali sekaligus.

- 2) Program tambahan: kepada siswa diberikan tugas-tugas tambahan di dalam setiap tingkatan kelas.
- b) Pengajaran individual
- c) Pengajaran unit

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Tiap individu mendapat tugas sesuai minat dan kemampuannya. Siswa yang lamban akan memilih tugas dan bahan yang lebih mudah, sedangkan siswa yang cerdas akan memilih tugas yang lebih sulit. Kelompok-kelompok tersebut saling bertukar pengalaman, dan hasil kerja perorangan pada akhirnya menjadi hasil kerja kelompok.
- d) Kelas khusus bagi siswa yang cerdas
- e) Kelas remedi bagi para siswa yang lamban
- f) Pengelompokkan berdasarkan abilitas

Berdasarkan *abilitas* siswa, kelas dibagi menjadi tiga kelompok, yakni: kelompok kurang, kelompok sedang, dan kelompok pandai. Pembagian kelompok dilakukan setelah guru melakukan penelitian yang saksama terhadap kelas. Berdasarkan kelompok-kelompok abilitas tersebut, guru berkesempatan untuk menyesuaikan dan mendiferensiasi bahan pelajaran dan metode mengajar sesuai individu.
- g) Pengelompokkan informal (kelompok kecil dalam kelas)

Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (2-8 siswa). Tiap kelompok terdiri dari individu-individu yang berbeda sesuai dengan minat dan abilitasnya masing-masing. Guru bertindak sebagai konsultan yang bergerak dari satu kelompok ke kelompok lainnya.
- h) Supervise periode individualisasi

Metode ini adalah suatu periode dimana para siswa masing-masing mendapatkan kesempatan membaca buku-

buku yang berbeda atau mengerjakan hal-hal lain dalam mata pelajaran tertentu sesuai dengan kebutuhan individu, dengan bimbingan atau supervise oleh guru.

- i) Memperkaya dan memperluas kurikulum
- j) Pelajaran pilihan (*Elective Subjects*)
Kurikulum perlu menyediakan pula sejumlah mata pelajaran pilihan disamping pendidikan umum. Pelajaran pilihan ini umumnya bertujuan untuk membentuk keterampilan.
- k) Diferensiasi pemberian tugas dan pemberian tugas yang fleksibel
- l) Sistem Tutorial (*tutoring system*)
Sistem tutor adalah suatu system dalam memberikan bimbingan kepada murid-murid yang mengalami kesulitan tertentu. Dalam hal ini guru dianggap sebagai tutor.
- m) Bimbingan Individual
Bimbingan individual sangat diperlukan bagi siswa yang lamban dan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam belajar.
- n) Modifikasi Metode-Metode Mengajar
Guru dapat menggunakan metode mengajar berganti-ganti untuk para siswa yang lamban dan para siswa yang cerdas.

c. Pengajaran Berbasis Aktivitas

1. Konsep aktivitas belajar

Pendidikan tradisional dengan “Sekolah Dengar”-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses belajar mengajar. Para siswa hanya mendengarkan hal-hal yang dipompakan oleh guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Guru cukup mempelajari materi dari buku lalu disampaikan kepada siswa. Siswa hanya

bertugas menerima dan menelan, mereka diam dan bersikap pasif atau tidak aktif.

Adanya temuan-temuan baru dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar yang menyebabkan pandangan tersebut berubah. Berdasarkan hasil penelitian para ahli pendidikan itu:

- a) Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan.
- b) Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial.
- c) Adanya berbagai temuan dan pendapat pada gilirannya menyebabkan pandangan anak (siswa) berubah. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan ketrampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

2. Nilai aktivitas dalam pengajaran

Penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, karena:

- a) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- c) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.

- d) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e) memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- g) Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistik.
- h) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

3. Penggunaan aktivitas dalam pengajaran

Asas aktivitas digunakan dalam semua jenis metode pengajaran, baik metode dalam kelas maupun metode mengajar di luar kelas. Hanya saja penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berlain-lainan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan pula pada orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan itu.

d. Pengajaran Berbasis Lingkungan

1. Konsep lingkungan

Belajar pada hakikatnya adalah suatu interaksi antara individu dan lingkungan. Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi ini dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku. Dapat juga terjadi, individu menyebabkan terjadinya perubahan pada lingkungan, baik yang positif atau bersifat negatif. Hal ini menunjukkan, bahwa fungsi lingkungan merupakan faktor yang penting dalam proses belajar mengajar.

2. Pengertian lingkungan

Ada dua istilah yang sangat erat kaitannya tetapi berbeda secara gradual, ialah “alam sekitar” dan “lingkungan”. Alam sekitar mencakup segala hal yang ada di sekitar kita, baik yang jauh maupun yang dekat letaknya, baik masa silam maupun yang akan datang tidak terikat pada dimensi waktu yang tepat. Lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna dan atau pengaruh tertentu kepada individu.

Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor tradisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan belajar atau pembelajaran atau pendidikan terdiri dari berikut ini:

- a. Lingkungan sosial adalah lingkungan masyarakat bagi kelompok besar atau kelompok kecil.
- b. Lingkungan personal meliputi individu-individu sebagai suatu pribadi berpengaruh terhadap individu pribadi lainnya.
- c. Lingkungan alam (fisik) meliputi semua sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar.
- d. Lingkungan kultural mencakup hasil budaya dan teknologi yang dapat dijadikan sumber belajar dan yang dapat menjadi faktor pendukung pengajaran.

Suatu lingkungan pendidikan atau pengajaran memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi psikologis

Stimulus bersumber atau berasal dari lingkungan yang merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respons, yang menunjukkan tingkah laku tertentu.

b. Fungsi pedagogis

Lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik, khususnya lingkungan yang sengaja disiapkan sebagai suatu lembaga pendidikan, misalnya keluarga, sekolah, lembaga pelatihan, lembaga-lembaga sosial.

c. Fungsi instruksional

Program instruksional merupakan lingkungan pengajaran atau pembelajaran yang dirancang secara khusus.

Suatu dimensi lingkungan yang sangat penting adalah masyarakat. Dalam konteks ini masyarakat mencakup unsur-unsur individu, kelompok, sumber-sumber alami, sumber budaya, sistem nilai dan norma, kondisi atau situasi serta masalah-masalah, dan berbagai hambatan dalam masyarakat, secara keseluruhan merupakan lingkungan masyarakat.

e. *Problem-basic Learning*

1. Gambaran Umum

Dalam model pembelajaran *Problem-basic Learning*, belajar dan pembelajaran diorientasikan kepada pemecahan berbagai masalah terutama yang terkait dengan aplikasi materi pembelajaran di dalam kehidupan nyata. Selama siswa melakukan kegiatan pemecahan masalah, guru berperan sebagai tutor yang akan membantu mereka mendefinisikan apa yang mereka tidak tahu dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memahami atau memecahkan masalah.

Pengembangan model ini diantaranya didasari oleh:

- a) Prinsip *Enquiry Learning* yang memandang belajar adalah upaya untuk menemukan sendiri pengetahuan.
- b) Teori-teori psikologi belajar dan pembelajaran modern yang menjelaskan bahwa pengetahuan akan lebih diingat

dan dikemukakan kembali secara lebih efektif jika belajar dan pembelajaran didasarkan dalam konteks manfaatnya di masa depan.

2. Tahapan-Tahapan Pemecahan Masalah

Tahapan pemecahan masalah sangat bergantung pada kompleksitas masalahnya. Untuk masalah yang kompleks karena cakupan dan dimensasinya sangat luas, maka langkah-langkah pemecahan masalah dengan pendekatan akademik dapat dilakukan. Permasalahan yang sederhana dengan cakupan dan dimensi yang relatif sempit dan praktis dapat dipecahkan dengan tahapan-tahapan yang sederhana dan praktis.

f. Cooperative Learning

1. Falsafah Cooperative Learning

Berbeda dengan model pembelajaran kompetisi dan model individual *learning* yang menitikberatkan proses dan pencapaian belajar dan pembelajaran pada prestasi setinggi-tingginya yang siswa secara individual, model *cooperative learning* didasari oleh falsafah bahwa manusia adalah makhluk sosial. Oleh karena itu, model pembelajaran ini tidak mengenal kompetisi antar individu. Model ini juga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kecepatan dan iramanya sendiri. Sebaliknya, model ini menekankan kerjasama atau gotong-royong sesama siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Ada dua kemungkinan kerjasama antar siswa dalam kelompok belajar, yaitu:

- a) Kooperatif adalah kerjasama antara siswa yang berbeda tingkat kemampuannya.
- b) Kolaboratif adalah kerjasama antara siswa dengan kemampuan yang setingkat.

2. Unsur-Unsur Cooperative Learning

Ada lima unsur yang menjadi ciri dari *Cooperative Learning* yang membedakannya dengan model belajar dan pembelajaran yang lain yaitu:

- a) Saling ketergantungan positif.
- b) Tanggungjawab perseorangan.
- c) Tatap muka.
- d) Komunikasi antar anggota.
- e) Evaluasi proses kelompok.

g. Quantum Teaching

1. Pengertian

Dalam teknik belajar dan pembelajaran pengertian *quantum* dapat diartikan yaitu mendorong terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan fasilitas belajar lainnya secara terarah sesuai dengan karakteristik diri, potensi, dan kebutuhan individual siswa guna mengerahkan seluruh energinya untuk mencapai kegemilangan dalam belajar.

2. Kerangka Perancangan Belajar

Ada enam unsur yang menjadi kerangka dasar pembelajaran dengan model *Quantum Teaching*:

- a. Tumbuhkan : Sertakan diri mereka (siswa), pikat mereka, puaskan **AMBAK** (Apa Manfaatnya Bagi Ku).
- b. Alami : Berikan mereka pengalaman belajar, tumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui.”
- c. Namai : Berikan “data” tepat saat minat siswa memuncak.
- d. Demonstrasikan : Berikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan menambatnya sebagai pengalaman pribadi.
- e. Ulangi : Rekatkan gambaran keseluruhannya melalui pengulangan.
- f. Rayakan : Sesuatu yang pantas dipelajari tentu pantas untuk dirayakan jika berhasil dipelajari. Berikan penghargaan kepada kelas atas keberhasilan semua.

3. Prinsip Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligence*) dan Pembelajarannya

Salah satu prinsip yang dijadikan rujukan utama dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan quantum learning

adalah prinsip kecerdasan jamak (Multiple Intelligence). Prinsip yang dikembangkan oleh Gardner ini memandang bahwa:

- a. Semua manusia berbakat untuk menjadi jenius jika belajar dan pembelajarannya sesuai dengan minat, karakteristik belajar dan bakatnya. Oleh sebab itu pembelajaran yang menyeragamkan siswa dan menyeragamkan metoda akan mematikan potensi kejeniusan siswa tertentu karena tidak mengakomodir kekhasan minat, karakteristik belajar dan bakatnya.
- b. Kejeniusan manusia tidak dapat diukur dalam bidang yang sama, karena mereka lahir membawa minat, karakteristik belajar dan bakatnya sendiri-sendiri.

C. KESIMPULAN

Dari uraian di atas maka para pendidik dan para perancang pendidikan serta pengembangan program-program pembelajaran perlu menyadari akan pentingnya pemahana terhadap hakikat belajar dan pembelajaran. Berbagai teori belajar dan pembelajaran seperti teori behaviouristik, kognitif, konstruktivitas, humanistik, sibermetik, revolusi sosiokultural, dan kecerdasan ganda, penting untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran yang dihadapi. Selain itu juga perlu dipahami implementasi pengajaran supaya tercipta pengajaran yang efektif.

Belajar dan pembelajaran mempunyai teori-teori yang penting untuk dipahami untuk praktik-praktik pendidikan dan pembelajaran. Teori-teori itu adalah teori behaviouristik, kognitif, konstruktivitas, humanistik, sibermetik, revolusi sosiokultural, dan kecerdasan ganda. Teori-teori itu penting

untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran yang dihadapi. Selain memahami teori-teori pembelajaran, perlu diketahui pula implementasi pengajaran supaya tercipta pengajaran yang efektif. Bentuk-bentuk implementasi pengajaran antara lain Pengajaran berbasis motivasi (*Motivation based teaching*), Pengajaran berbasis perbedaan individual, Pengajaran Berbasis Aktivitas, Pengajaran Berbasis Lingkungan, *program based learning*, *cooperation teaching*, dan *quantum teaching*.



BAB II

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran kontekstual atau lebih dikenal dengan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) sebenarnya bukan hal baru, tetapi CTL dewasa ini sangat ditekankan karena perkembangan dunia kerja di jaman global yang ditandai dengan persaingan bebas, sehingga sekolah harus menyusun ulang kurikulumnya untuk menyesuaikan dengan tuntutan global tersebut. Pada awalnya, CTL lebih banyak digunakan pada sekolah-sekolah kejuruan, kemudian digunakan di sekolah umum tetapi untuk anak-anak dengan kemampuan dibawah rata-rata.

Kemudian, ketika CTL digunakan untuk belajar konsep-konsep/akademis, CTL digunakan dalam bentuk *watered-down* dari konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari dengan sedikit contoh-contoh penggunaan di dunia nyata. Sekarang CTL digunakan dalam kurikulum, termasuk KBK yang

menegaskan bahwa proses belajar mengajar harus berbasis CTL.

B. PEMBAHASAN

I. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Kontekstual

Contextual teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Ada tiga hal yang harus dipahami. Pertama CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Kedua CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Ketiga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL.

- a) Pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*)
- b) Pembelajaran untuk memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*)
- c) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*)

- d) Mempraktikan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*)
- e) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*)

2. Latar Belakang Filosofi dan Psikologis CTL

a) Latar Belakang Filosofis

CTL banyak dipengaruhi oleh filsafat konstruktivisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan selanjutnya dikembangkan oleh Jean Piaget. Piaget berpendapat, bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan “skema”. Skema terbentuk karena pengalaman, dan proses penyempurnaan skema itu dinamakan asimilasi dan semakin besar pertumbuhan anak maka skema akan semakin sempurna yang kemudian disebut dengan proses akomodasi.

Pendapat Piaget tentang bagaimana sebenarnya pengetahuan itu terbentuk dalam struktur kognitif anak, sangat berpengaruh terhadap beberapa model pembelajaran, diantaranya model pembelajaran kontekstual. Menurut pembelajaran kontekstual, pengetahuan itu akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa.

b) Latar belakang Psikologis

Dipandang dari sudut psikologis, CTL berpijak pada aliran psikologis kognitif. Menurut aliran ini proses belajar terjadi karena pemahaman individu akan lingkungan. Belajar bukanlah peristiwa mekanis seperti keterkaitan stimulus dan respon. Belajar melibatkan proses mental yang tidak tampak seperti emosi, minat, motivasi, dan kemampuan atau pengalaman.

Ada yang perlu dipahami tentang belajar dalam konteks CTL.

- 1) Belajar bukanlah menghafal, akan tetapi proses mengkontruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki.
- 2) Belajar bukan sekedar mengumpulkan fakta yang lepas-lepas.
- 3) Belajar adalah proses pemecahan masalah.
- 4) Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang dari yang sederhana menuju yang kompleks.
- 5) Belajar pada hakikatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan.

3. Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional

No	Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional	
	CTL	Pembelajaran Konvensional
1	Siswa sebagai subjek belajar.	Siswa sebagai objek belajar
2.	Siswa belajar melalui kegiatan kelompok.	Siswa lebih banyak belajar secara individu
3.	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata.	Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
4	Kemampuan didasarkan atas pengalaman.	Kemampuan diperoleh dari latihan-latihan
5	Tujuan akhir kepuasan diri.	Tujuan akhir nilai atau angka

6	Prilaku dibangun atas kesadaran.	Prilaku dibangun oleh factor dari luar
7	Pengetahuan yang dimiliki individu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya.	Pengetahuan yang dimiliki bersifat absolute dan final, tidak mungkin berkembang.
8	Siswa bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran.	Guru penentu jalannya proses pembelajaran
9	Pembelajaran bisa terjadi dimana saja.	Pembelajaran terjadi hanya di dalam kelas
10	Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dengan berbagai cara.	Keberhasilan pembelajaran hanya bisa diukur dengan tes

4. Peran Guru dan Siswa dalam CTL

Setiap siswa mempunyai gaya yang berbeda dalam belajar. Perbedaan yang dimiliki siswa tersebut dinamakan sebagai unsure modalitas belajar. Menurut Bobbi Deporter ada tiga tipe gaya belajar siswa, yaitu tipe visual, auditorial dan kinestetis.

Tipe visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, sedang tipe auditorial adalah tipe belajar dengan cara menggunakan alat pendengarannya, dan tipe kinestetis adalah tipe belajar dengan cara bergerak.

Sehubungan dengan hal itu, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan bagi setiap guru manakala menggunakan pendekatan CTL.

- a) Siswa harus dipandang sebagai individu yang sedang berkembang
- b) Setiap anak memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan
- c) Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah diketahui
- d) Belajar bagi anak adalah proses penyempurnaan skema yang telah ada.

5. Asas-Asas CTL

CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 asas. Asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL.

a) Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses pembangunan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Menekankan bahwa pembelajaran tidak semata sekedar menghafal, mengingat pengetahuan. Akan tetapi merupakan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental. Membangun pengetahuannya, yang didasari oleh struktur pengetahuan yang dimilikinya. Menurut konstruktivisme, pengetahuan itu memang berasal dari luar, akan tetapi dikonstruksi oleh dan dari dalam diri seseorang. Oleh sebab itu pengetahuan terbentuk oleh dua faktor penting, yaitu objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasi objek tersebut.

b) Inkuiri

Inkuiri adalah proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Proses inkuiri dilakukan dalam beberapa langkah:

- 1) Merumuskan masalah
- 2) Mengajukan hipotesis
- 3) Mengumpulkan data
- 4) Menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan
- 5) Membuat kesimpulan

c) Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu; sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berfikir.

Dalam suatu pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk:

- 1) menggali informasi dan kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran
- 2) membangkitkan motivasi siswa untuk belajar
- 3) merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu
- 4) memfokuskan siswa pada suatu yang diinginkan
- 5) membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu

d) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep Masyarakat Belajar (*Learning Community*) dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerjasama dengan orang lain. Dalam kelas CTL, asas ini dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui

kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatan belajarnya, maupun dilihat dari bakat dan minatnya.

e) Pemodelan (*Modeling*)

Merupakan proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Membahasakan yang ada dalam pemikiran adalah salah satu bentuk dari pemodelan. Jelasnya pemodelan adalah membahasakan yang dipikirkan, memdemonstrasi bagaimana guru menghendaki siswanya untuk belajar dan melakukan sesuatu. Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model. Model bisa dirancang dengan melibatkan siswa atau bisa juga mendatangkan dari luar.

f) Refleksi (*Reflection*)

Merupakan proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilalui. Refleksi merupakan cara berpikir atau merespon tentang apa yang baru dipelajari. Berpikir ke belakang tentang apa yang sudah dilakukan dimasa lalu. Praktek dalam pembelajarannya adalah guru menyiapkan waktu sejenak agar siswa dapat melakukan refleksi yang berupa pernyataan langsung tentang apa yang sudah diperoleh pada hari itu.

g) Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberi gambaran mengenai perkembangan belajar siswa. Dalam pembelajaran berbasis CTL, gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui guru, agar siswa dapat

memastikan bahwa siswa mengalami pembelajaran yang benar. Fokus penilaian adalah pada penyelesaian tugas yang relevan dan kontekstual. Evaluasi dilakukan terhadap proses maupun hasil.

6. Pola dan Tahapan Pembelajaran CTL

a) Pola Pembelajaran Konvensional

Untuk mencapai tujuan kompetensi, guru menerapkan strategi pembelajaran sebagai berikut:

- Siswa disuruh untuk membaca buku tentang pasar.
- Guru menyampaikan materi pelajaran.
- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya.
- Guru mengulas pokok-pokok materi pelajaran yang telah disampaikan dan dilanjutkan dengan kesimpulan.
- Guru melakukan post-test.
- Guru menugaskan kepada siswa untuk membuat karangan sesuai dengan tema “pasar”.

Model pembelajaran di atas jelas bahwa sephenhnya ada pada kendali guru.

b) Pola Pembelajaran CTL

Untuk mencapai tujuan kompetensi, guru menerapkan strategi pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendahuluan
2. Inti
3. Penutup

Pada CTL untuk mendapatkan kemampuan pemahaman konsep, anak mengalami langsung dalam kehidupan nyata di

masyarakat. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat atau menerima informasi dari guru, akan tetapi kelas digunakan untuk saling membelajarkan.

C. KESIMPULAN

Untuk itu ada beberapa catatan dalam penerapan CTL sebagai suatu strategi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) CTL adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
- 2) CTL memandang bahwa belajar bukan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
- 3) Kelas dalam pembelajaran CTL bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan. Materi pelajaran ditemukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain.



BAB III

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME

A. PENDAHULUAN

Menurut paham konstruktivis pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema (jamak: skemata) yang baru. Seseorang yang belajar itu berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus-menerus (Suparno, 1997). Kontruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan.

Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks

yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Sedangkan menurut Tran Vui Konstruktivisme adalah suatu filsafat belajar yang dibangun atas anggapan bahwa dengan memfreksikan pengalaman-pengalaman sendiri. Sedangkan teori Konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain

Dari keterangan di atas dapatlah ditarik kesimpulan bahwa teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Selanjutnya, Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama (Dahar, 1989: 159) menegaskan bahwa pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sedangkan, akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat (Ruseffendi 1988: 133). Pengertian tentang akomodasi yang lain adalah proses mental yang meliputi pembentukan skema baru yang cocok dengan rangsangan baru atau memodifikasi skema yang sudah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu (Suparno, 1996: 7). Konstruktivis ini dikritik oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa siswa dalam mengkonstruksi suatu konsep perlu

memperhatikan lingkungan sosial. Konstruktivisme ini oleh Vygotsky disebut konstruktivisme sosial.

B. PEMBAHASAN

I. Konstruktivisme

Konstruktivisme berfokus pada: bagaimana orang menyusun arti, baik dari sudut pandang mereka sendiri, maupun dari interaksi dengan orang lain. Dengan kata lain, individu-individu membangun struktur kognitif mereka sendiri, persis seperti mereka mengintepretasikan pengalaman-pengalamannya pada situasi tertentu. Pandangan ini didasari oleh penelitian *Piaget*, *Vygotsky*, *psikologi Gestalt*, *Bartlett*, dan *Brunner*. Satu cara untuk mendapatkan intisari pandangan konstruktivisme adalah membahas dua bentuknya, yaitu konstruktivisme individu dan sosial.

a. Konstruktivisme Individu

Pandangan ini fokus pada kehidupan “*inner psikologi*” manusia, yakni mengartikan sesuatu dengan menggunakan pengetahuan dan keyakinannya secara individu. Pengetahuan disusun dengan mentransformasikan, mengorganisasi, dan mengeorganisasikan pengetahuan yang sebelumnya.

Pengetahuan bukan merupakan cermin dari luar, walaupun pengalaman mempengaruhi pemikiran, dan pemikiran mempengaruhi pengetahuan. Eksplorasi dan penemuan, jauh lebih penting dari pengajaran. *Piaget* menekankan pada hal-hal yang masuk akal dan konstruksi pengetahuan yang tidak biasa secara langsung dipelajari dari lingkungan. Pengetahuan muncul dari merefleksikan dan menghubungkan kognisi atau pikiran-pikiran kita sendiri, bukan dari pemetaan realitas eksternal. *Piaget* melihat lingkungan sosial sebagai sebuah faktor penting dalam pengembangan kognisi, tapi dia tidak meyakini bahwa

interaksi sosial merupakan mekanisme utama dalam mengubah pikiran.

b. Konstruktivisme Sosial

Vygotsky meyakini bahwa interaksi sosial, unsur-unsur budaya, dan aktivitasnya adalah yang membentuk pengembangan dan pembelajaran individu. Atau dengan kata lain, pengetahuan disusun berdasarkan interaksi sosial dalam konteks sosialbudayanya. Pengetahuan merefleksikan dunia luar yang disaring dan dipengaruhi oleh budaya, bahasa, keyakinan, interaksi antar sesama, pengajaran klasikal, dan role modeling. Penemuan yang terencana, pengajaran, model dan pelatihan, seperti juga pengetahuan, keyakinan dan pemikiran siswa, mempengaruhi pembelajaran. Vygotsky juga dianggap sebagai konstruktivis sosial, sekaligus individu. Yang pertama, disebabkan teorinya sangat bergantung kepada interaksi sosial dan konteks budaya dalam menjelaskan pembelajaran. Beberapa teoritikus mengkategorikannya sebagai konstruktivis individu, karena ketertarikannya dalam pengembangan individu.

2. Belajar dari Perspektif Konstruktivis

Secara umum yang disebut konstruktivisme menekankan kontribusi seseorang pembelajar dalam memberikan arti, serta belajar sesuatu melalui aktivitas individu dan sosial. Tidak ada satupun teori belajar tentang konstruktivisme, namun terdapat beberapa pendekatan konstruktivis, misalnya pendekatan yang khusus dalam pendidikan matematik dan sains. Beberapa pemikir konstruktivis seperti Vigotsky menekankan berbagi dan konstruksi sosial dalam pembentukan pengetahuan (konstruktivisme sosial); sedangkan yang lain seperti Piaget melihat konstruksi individu lah yang utama (konstruktivisme individu).

a. *Konstruktivisme Individu*

Para psikolog konstruktivis yang tertarik dengan pengetahuan individu, kepercayaan, konsep diri atau identitas adalah mereka yang biasa disebut konstruktivis individual. Riset mereka berusaha mengungkap sisi dalam psikologi manusia dan bagaimana seseorang membentuk struktur emosional atau kognitif dan strateginya. Piaget misalnya mengusulkan tahapan kognitif yang dilakukan oleh semua manusia. Berpikir pada tiap langkah memasukkan tahapan sebelumnya sehingga makin terorganisir dan adaptif dan makin tidak terikat pada kejadian kongkrit. Piaget menjelaskan bagaimana tiap individu mengembangkan *schema*, yaitu suatu sistem organisasi aksi atau pola pikir yang membuat kita secara mental mencerminkan "berpikir mengenainya". Dua proses diaplikasikan dalam hal ini yaitu asimilasi dan akomodasi. Melalui asimilasi kita berusaha memahami hal yang baru dengan mengaplikasikan *schema* yang ada; sedangkan akomodasi terjadi ketika seseorang harus merubah pola berpikirnya untuk merespon terhadap situasi yang baru. Seseorang melakukan adaptasi dalam situasi yang makin kompleks ini dengan menggunakan *schema* yang masih bisa dianggap layak (asimilasi) atau dengan melakukan perubahan dan menambahkan pada *schema*-nya sesuatu yang baru karena memang diperlukan (akomodasi).

Penjelasan di atas menunjukkan penekanan Piaget terhadap pemahaman yang dibentuk oleh seseorang, sesuatu yang berhubungan dengan logika dan konstruksi pengetahuan universal yang tidak dapat dipelajari secara langsung dari lingkungan. Pengetahuan seperti itu berasal dari hasil refleksi dan koordinasi kemampuan kognitif dan berpikir serta bukan berasal dari pemetaan realitas lingkungan eksternalnya. Hal yang paling mendasar dari penemuan Piaget ini adalah belajar pada siswa tidak harus terjadi hanya karena seorang guru

mengajarkan sesuatu padanya, Piaget percaya bahwa belajar terjadi karena siswa memang mengkonstruksi pengetahuan secara aktif darinya, dan ini diperkuat bila siswa mempunyai kontrol dan pilihan tentang hal yang dipelajari. Hal ini tidaklah meniadakan faktor guru dalam proses pembelajaran, justru sebaliknya lah yang terjadi. Pengajaran oleh guru yang mengajak siswa untuk bereksplorasi, melakukan manipulasi, baik dalam bentuk fisik atau secara simbolik, bertanya dan mencari jawaban, membandingkan jawaban dari siswa lain akan lebih membantu siswa dalam belajar dan memahami sesuatu.

b. Konstruktivisme sosial

Berbeda dengan Piaget, Vygotsky percaya bahwa pengetahuan dibentuk secara sosial, yaitu terhadap apa yang masing-masing partisipan kontribusikan dan buat secara bersama-sama. Sehingga perkembangan pengetahuan yang dihasilkan akan berbeda-beda dalam konteks budaya yang berbeda. Interaksi sosial, alat-alat budaya, dan aktivitasnya membentuk perkembangan dan kemampuan belajar individual. Vygotsky melihat bahwa alat-alat budaya (termasuk di dalamnya kertas, mesin cetak, komputer dll) dan alat-alat simbolik (seperti sistem angka, peta, karya seni, bahasa, serta kode dan lambang) memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif. Sistem angka romawi misalnya punya keterbatasan untuk operasi perhitungan; berbeda dengan sistem angka arab yang biasa kita gunakan yang mempunyai lambang nol, bisa dibentuk pecahan, nilai positif dan negatif, menyatakan bilangan yang tak terhingga besarnya dan lainnya. Sistem angka yang dipakai adalah alat budaya yang mendukung berpikir, belajar dan perkembangan kognitif. System simbol ini diberikan dari orang dewasa ke anak melalui interaksi formal ataupun informal dan pengajaran.

Vygotsky menekankan bahwa semua proses mental tingkat tinggi, seperti berpikir dan pemecahan masalah dimediasi dengan alat-alat psikologi seperti bahasa, lambang dan simbol. Orang dewasa mengajarkan alat-alat ini ke anak dalam kegiatan sehari-hari dan si anak menginternalisasi hal tersebut. Sehingga alat psikologis ini dapat membantu siswa meningkatkan perkembangan mental dan berpikirnya. Pada saat anak berinteraksi dengan orang tua atau teman yang lebih mampu, mereka saling bertukar ide dan cara berpikir tentang representasi dan konsep. Sehingga pengetahuan, ide, sikap dan sistem nilai yang dimiliki anak berkembang seperti halnya cara yang dia pelajari dari lingkungannya.

c. *Bagaimana Pengetahuan dikonstruksi?*

Untuk dapat menjelaskan bagaimana pengetahuan dibentuk, tiga penjelasan yang bertahap merangkum berbagai pendekatan konstruktivisme ini:

1. Realitas dan kebenaran dari dunia luar mengarahkan pembentukan pengetahuan. Individu merekonstruksi realitas diluarnya dengan membentuk representasi mental secara akurat yang mencerminkan "keadaan apa adanya". Tahap pertama yang tidak lain model pemrosesan informasi dari teori belajar kognitif.
2. Proses internal dari Piaget yaitu organisasi, asimilasi dan akomodasi mengarahkan pembentukan pengetahuan. Jadinya pengetahuan bukan hanya cermin dari realitas, namun suatu abstraksi yang tumbuh dan berkembang dengan aktivitas kognitif. Pengetahuan bukan sekedar benar atau salah; namun terus tumbuh secara internal yang konsisten dan diorganisasikan seiring dengan perkembangannya.

3. Faktor eksternal dan internal mengarahkan pembentukan pengetahuan. Pengetahuan tumbuh melalui interaksi faktor-faktor internal (kognitif) dan eksternal (lingkungan dan sosial). Deskripsi Vygotsky tentang perkembangan kognitif melalui pengenalan dan pemakaian alat-alat budaya seperti bahasa konsisten dengan pandangan ini.

Hal berikutnya dalam pendekatan konstruktivis ini adalah pertanyaan tentang apakah pengetahuan yang dibentuk itu bersifat internal, umum dan dapat ditransfer atau terikat dalam ruang dan waktu pada saat dibentuk. Apa yang dijelaskan oleh Vygotsky bahwa belajar tergantung konteks sosial dan berada dalam lingkup budaya tertentu memang tepat. Namun apa yang disebut benar dalam waktu dan tempat tertentu bisa menjadi salah di tempat dan waktu yang lain, seperti anggapan bahwa bumi itu datar sebelum Colombus. Ide-ide tertentu berguna pada komunitas tertentu, namun tidak bermanfaat apa-apa di komunitas lain. Apa yang disebut pengetahuan baru ditentukan sebagiannya dengan bagaimana ide baru tersebut sesuai dengan praktek yang berlaku pada saat tersebut. Sepanjang waktu, praktek yang ada dipertanyakan dan bisa diganti, namun sebelum itu terjadi praktek yang ada terus dilakukan karena dinilai tetap menguntungkan.

Selain itu belajar juga terkondisikan berdasar tempat berlangsungnya kegiatan, biasa yang disebut enkulturasi atau proses mengadopsi norma-norma, perilaku, keahlian, kepercayaan, bahasa, sikap dari satu komunitas tertentu. Jadinya pengetahuan tidak hanya dilihat sebagai struktur kognitif individu saja tetapi sebagai buatan dari komunitas sepanjang waktu. Apa yang dilakukan oleh komunitas, cara bagaimana mereka berinteraksi dan menyelesaikan suatu hal,

seperti halnya alat yang dibuat oleh komunitas, membentuk pengetahuan dari komunitas tersebut. Belajar artinya menjadi lebih mampu untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan pemakaian alat dan mendapat bagian identitas sebagai anggota komunitas.

d. Ciri-ciri Pembelajaran secara Konstruktivisme

Adapun ciri-ciri pembelajaran secara konstruktivisme adalah :

1. Memberi peluang kepada murid membina pengetahuan baru melalui penglibatan dalam dunia sebenarnya.
2. Menyokong pembelajaran secara koperatif mengambil sikap dan pembawaan murid.
3. Mengambil dapatan kajian bagaimana murid belajar sesuatu ide.
4. Menggalakkan & menerima daya usaha & autonomi murid.
5. Menggalakkan murid bertanya dan berdialog dengan murid dan guru.
6. Menganggap pembelajaran sebagai suatu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran.
7. Menggalakkan proses inkuiri murid melalui kajian dan eksperimen.

e. Prinsip-prinsip Pembelajaran Konstruktivisme

Secara garis besar, prinsip-prinsip Konstruktivisme yang diterapkan dalam belajar mengajar adalah:

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri .
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar.
3. Murid aktif megkontruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar.

5. Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.
6. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan.
7. Mencari dan menilai pendapat siswa.
8. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa.

Dari semua itu hanya ada satu prinsip yang paling penting adalah guru tidak boleh hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. siswa harus membangun pengetahuan didalam benaknya sendiri. Seorang guru dapat membantu proses ini dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan dengan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberikan tangga kepada siswa yang mana tangga itu nantinya dimaksudkan dapat membantu mereka mencapai tingkat penemuan.

3. Dimensi-dimensi Pembelajaran Konstruktivisme

a. Lingkungan Belajar yang Kompleks dan Tugas-tugas Otentik

Siswa tidak boleh diberikan bagian-bagian yang terpisah, penyederhanaan masalah, dan pengulangan keterampilan dasar, tetapi sebaliknya: siswa dihadapkan pada lingkungan belajar yang kompleks, dan masalah yang tidak beraturan. Masalah-masalah yang kompleks itu harus dihubungkan pada aktivitas dan tugas yang otentik, karena keberagaman situasi yang siswa hadapi tersebut, seperti juga aplikasi yang mereka hadapi tentang dunia nyata.

b. Negosiasi Sosial

Tujuan utama pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membangun serta mempertahankan posisi mereka, dan disaat bersamaan menghormati posisi orang lain dan bekerjasama untuk berdiskusi atau membangun pengertian bersama-sama. Guna menyelesaikan perpaduan ini, haruslah berbicara dan mendengarkan satu sama lain. Dengan kata lain, proses mental ini melalui negosiasi sosial dan interaksi, sehingga kolaborasi dalam pembelajaran dapat dimungkinkan, yakni melahirkan sebuah sikap intersubyektif – sebuah komitmen untuk membangun keragaman pengertian dan menemukan kesamaan umum serta perpaduan penafsiran.

c. Keragaman Pandangan dan Representasi Bahasan

Acuan-acuan untuk pembelajaran harus sudah dapat memfasilitasi representasi beragam bahasan dengan menggunakan analogi contoh dan metafora yang berbeda. Peninjauan materi yang sama, pada waktu yang berbeda-beda dalam penyusunan kembali konteks untuk tujuan yang berbeda, dan dari pandangan konseptual yang berbeda adalah penting untuk mencapai tujuan kemampuan pengetahuan yang lebih maju.

d. Proses Konstruksi Pengetahuan

Pendekatan konstruktivisme mengedepankan untuk membuat siswa peduli pada peran mereka dalam membangun pengetahuan. Asumsinya adalah keyakinan dan pengalaman individu, membentuk apa yang dikenal sebagai dunia. Asumsi dan pengalaman berbeda, mengarahkan kepada pengetahuan yang berbeda pula. Apabila siswa peduli terhadap pengaruh-pengaruh yang membentuk pola pikir mereka, maka mereka akan lebih mampu untuk memilih, mengembangkan, dan

memanfaatkan posisi dengan cara introspeksi diri, pada saat yang bersamaan menghormati posisi orang lain.

e. Pembelajaran Siswa Terhadap Kesadaran Dalam Belajar

Fokus dalam proses ini adalah menempatkan berbagai usaha siswa untuk memahami pembentukan pembelajaran dalam pendidikan. Kesadaran yang timbul pada diri siswa, bukan berarti guru melonggarkan tanggungjawabnya untuk memberikan pengarahan atau bimbingan.

4. Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme

a. Discovery Learning

Dalam model ini, siswa didorong untuk belajar sendiri, belajar aktif melalui konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru sebagai motivatornya. Pertama, guru mengidentifikasi kurikulum. Selanjutnya memandu pertanyaan, menyuguhkan teka-teki, dan menguraikan berbagai permasalahan. Kedua, pertanyaan yang fokus harus dipilih untuk memandu siswa ke arah pemahaman yang bermakna. Siswa lalu memformulasikan jawaban sementara (hipotesis). Ketiga, mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan, dan menguji hipotesis. Keempat, siswa membentuk konsep dan prinsip. Kelima, guru memandu proses berfikir dan diskusi siswa, untuk mengambil keputusan. Keenam, merefleksikan pada masalah nyata dan mengolah pemikiran guna menyelesaikan masalah.

Proses ini mengajarkan siswa untuk memahami isi dan proses dalam waktu yang bersamaan. Dengan kata lain, siswa belajar menyelesaikan masalah, mengevaluasi solusi, dan berfikir logis.

b. Pembelajaran Berbasis Masalah

Dalam model ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang bermakna untuk mereka. Persoalan sesungguhnya dari pembelajaran berbasis masalah adalah menyangkut masalah nyata, aksi siswa, dan kolaborasi diantara mereka untuk menyelesaikan masalah. *Pertama*, guru memotivasi diri siswa, dan mengarahkannya kepada permasalahan. *Kedua*, guru membantu siswa dengan memberi petunjuk tentang literatur yang terkait masalah, dan mengorganisirnya untuk belajar dengan membuat kelompok kerja. *Ketiga*, guru menyemangati siswa untuk mencari lebih banyak literatur, melakukan percobaan, membuat penjelasan untuk menemukan solusi. Setelah itu, secara mandiri, kelompok kerja siswa melakukan penyelidikan. Keempat, kelompok kerja siswa mempresentasikan hasil temuannya, baik itu berupa laporan, video, model, dan dibantu guru dalam mendiskusikannya. Kelima, kelompok kerja siswa menganalisis, dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Pada bagian ini pula, guru membantu siswa dalam merefleksikannya.

Pada model ini, guru dan siswa bersama-sama dalam proses, sesuai dengan porsinya. Mereka bersama-sama untuk mengkaji, membaca, menulis, meneliti, berbicara, guna menuju pada penyelesaian masalah selayaknya dalam kehidupan yang nyata.

Tidak ada satupun teori tunggal konstruktivisme, begitupula tidak ada satu-satunya model pembelajaran sebagai penerapan konstruktivisme. Walaupun demikian banyak dari kaum konstruktivis, merekomendasikan kepada pendidik bahwa :

1. Pembelajaran melekat dalam lingkungan belajar yang kompleks, realistis, dan relevan.

2. Menyediakan negosiasi sosial, dan tanggungjawab bersama sebagai bagian dari pembelajaran.
3. Mendukung pandangan beragam dan menggunakan representasi yang juga beragam terhadap isi yang dipelajari.
4. Meningkatkan kesadaran diri dan pengertian bahwa pengetahuan itu dibangun, dan
5. Mendorong kesadaran dalam pembelajaran.

Berikut ini diberikan 6 keunggulan penggunaan pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran di sekolah, yaitu:

1. Pembelajaran berdasarkan konstruktivisme memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri, berbagi gagasan dengan temannya, dan mendorong siswa memberikan penjelasan tentang gagasannya.
2. pembelajaran berdasarkan konstruktivisme memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa atau rancangan kegiatan disesuaikan dengan gagasan awal siswa agar siswa memperluas pengetahuan mereka tentang fenomena dan memiliki kesempatan untuk merangkai fenomena, sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa.
3. pembelajaran konstruktivisme memberi siswa kesempatan untuk berpikir tentang pengalamannya. Ini dapat mendorong siswa berpikir kreatif, imajinatif, mendorong

refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat.

4. pembelajaran berdasarkan konstruktivisme memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks, baik yang telah dikenal maupun yang baru dan akhirnya memotivasi siswa untuk menggunakan berbagai strategi belajar.
5. pembelajaran konstruktivisme mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka.
6. pembelajaran konstruktivisme memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan menghindari kesan selalu ada satu jawaban yang benar.

- Kelemahan

Dalam bahasan kekurangan atau kelemahan ini mungkin bisa kita lihat dalam proses belajarnya dimana peran guru sebagai pendidik itu sepertinya kurang begitu mendukung.

c. KESIMPULAN

1. Konstruktivisme berfokus pada: bagaimana orang menyusun arti, baik dari sudut pandang mereka sendiri, maupun dari interaksi dengan orang lain. Dengan kata lain, individu-individu membangun struktur kognitif mereka sendiri, persis seperti mereka mengintepretasikan pengalaman-pengalamannya pada situasi tertentu. Pandangan ini didasari oleh penelitian *Piaget*, *Vygotsky*, *psikologi Gestalt*, *Bartlett*, dan *Brunner*. Satu cara untuk

mendapatkan intisari pandangan konstruktivisme adalah membahas dua bentuknya, yaitu konstruktivisme individu dan sosial.

2. Teori Belajar dari Perspektif Konstruktivisme menekankan kontribusi seseorang pembelajar dalam memberikan arti, serta belajar sesuatu melalui aktivitas individu dan sosial. Tidak ada satupun teori belajar tentang konstruktivisme, namun terdapat beberapa pendekatan konstruktivis, misalnya pendekatan yang khusus dalam pendidikan matematik dan sains. Beberapa pemikir konstruktivis seperti Vigotsky menekankan berbagi dan konstruksi sosial dalam pembentukan pengetahuan (konstruktivisme sosial); sedangkan yang lain seperti Piaget melihat konstruksi individu lah yang utama (konstruktivisme individu).
3. Dimensi-dimensi Pembelajaran Konstruktivisme mencakup antara lain:
 - Lingkungan Belajar yang Kompleks dan Tugas-tugas Otentik.
 - Negosiasi Sosial.
 - Keragaman Pandangan dan Representasi Bahasan.
 - Proses Konstruksi Pengetahuan.
 - Pembelajaran Siswa Terhadap Kesadaran Dalam Belajar.
 - Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme mencakup 2 hal, diantaranya: *Discovery Learning* dan Pembelajaran berbasis masalah.



BAB IV

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN SUPER BRAIN

A. Variabel Pembelajaran

Klasifikasi variabel-variabel pembelajaran dimodifikasi menjadi 3, yaitu: Kondisi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Hasil Pembelajaran.

I. Kondisi Pembelajaran

Variabel yang termasuk ke dalam kondisi pembelajaran, yaitu variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan variabel metode. Regeluth dan Merrill (1979) mengelompokkan variabel kondisi pembelajaran menjadi 3 kelompok yaitu:

a) Tujuan dan karakteristik bidang studi

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran apa yang diharapkan. Tujuan ini bisa sangat umum, sangat khusus atau dimana saja dalam kontinum umum ke khusus. Sedangkan karakteristik bidang studi adalah aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna sekali dalam mempreskripsikan strategi pembelajaran.

b) Kendala dan karakteristik bidang studi

Kendala adalah keterbatasan sumber-sumber, seperti waktu, media, personalia, dan uang. Kendala dan karakteristik bidang studi ini dihipotesiskan memiliki pengaruh utama pada pemilihan strategi pengorganisasian pembelajaran, kendala dan karakteristik bidang studi pada pemilihan strategi penyampaian, dan karakteristik siswa pada pemilihan strategi pengelolaan pembelajaran.

c) Karakteristik peserta didik

Karakteristik peserta didik adalah aspek-aspek atau kualitas peserta didik, seperti bakat, motivasi, dan hasil belajar yang telah dimiliki oleh peserta didik.

Pada tingkat tertentu, suatu variabel kondisi akan mempengaruhi setiap variabel metode misalnya, karakteristik peserta didik bisa mempengaruhi pemilihan strategi pengorganisasian dan pemilihan strategi penyampaian, di samping pengaruh utamanya pada strategi pengelolaan pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran

Variabel metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 jenis yaitu:

a) Strategi pengorganisasian (*Organizational Strategy*)

Organizational strategy adalah metode untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran. Mengorganisasi mengacu pada suatu tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format, dll. yang setingkat dengan itu.

b) Strategi penyampaian (*Delivery strategy*)

Delivery strategy adalah metode untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan atau menerima serta merespon masukan yang berasal dari peserta didik. Sumber belajar merupakan bidang kajian utama dari strategi ini.

c) Strategi pengelolaan (*management strategy*).

Management strategy adalah metode untuk menata interaksi antara peserta didik dan variabel metode pembelajaran yang lain. Variabel strategi pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran. Strategi pengorganisasian pembelajaran dibedakan menjadi strategi pengorganisasian pada tingkat makro dan mikro.

3. Hasil Pembelajaran

Secara umum, hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu:

- a) Keefektifan Pembelajaran (*effectiveneess*), biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si-belajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu: kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut tingkat kesalahan; kecepatan unjuk kerja; tingkat alih belajar; tingkat retensi dari apa yang dipelajari.
- b) Efisiensi Pembelajaran (*efficiency*), biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si-belajar dan/atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.
- c) Daya tarik pembelajaran, biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan si belajar untuk tetap/terus belajar. Daya tarik pembelajaran erat kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran

biasanya akan mempengaruhi keduanya. Itulah sebabnya pengukuran kecenderungan si belajar untuk terus dan atau tidak terus belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri atau dengan bidang studi.

B. Faktor-Faktor yang Digunakan sebagai Acuan Pemilihan Model dan Strategi Pembelajaran

1. Relevansi, adalah keterkaitan fungsional antara strategi pembelajaran sebagai dimensi instrumetal dengan tujuan atau sasaran belajar, dengan tolak ukur dari sisi “bagaimana” sesuatu (materi) dipelajari oleh siswa bukan dari sisi “apa” yang akan dipelajari siswa. Derajat relevansi dapat ditinjau dari dimensi epistemologi (hakikat ilmu pengetahuan), psikologi (pengalaman belajar dan perkembangan psikis) dan sosial (nilai-nilai yang ada di masyarakat).
2. Efektifitas, yaitu hubungan kausal linier antara strategi pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai. Muara keberhasilan pembelajaran pada akhirnya diukur dari segi efektifitas, baik dari dampak intruksional (ketercapaian tujuan pembelajaran) maupun dari dampak pengiring (kompetensi yang didapat oleh siswa di luar kompetensi intruksional).
3. Efisiensi, perbandingan proses belajar yang dilakukan dengan hasil pencapaian tujuan belajar khususnya ditinjau dari prinsip ekonomis. Efisiensi haruslah memperhitungkan daya guna (segi waktu, biaya dan tenaga).

C. Metode Pembelajaran “Super Brain”

1. Konsep Metode Pembelajaran Super Brain

Metode Pembelajaran *Super Brain* menjelaskan tentang bagaimana merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan semua komponen otak. Yaitu: otak emosional, otak sosial, otak kognitif, otak kinestetik dan otak reflektif.

Adapun menurut McClean, proses evaluasi mengacu pada tiga bagian otak manusia, yaitu:

- a. Otak besar (*Neokorteks*) yang memiliki fungsi utama untuk berbahasa, berfikir, belajar, memecahkan masalah, merencanakan dan mencipta.
- b. Otak tengah (sistem limbik) berfungsi untuk interaksi sosial, emosional, dan ingatan jangka panjang.
- c. Otak kecil (otak reptil) berfungsi untuk bereaksi, naluriah, mengulang, mempertahankan diri, dan ritualis.

Dalam Metode Pembelajaran *Super Brain* disebutkan bahwa semua pengetahuan pasti ada manfaatnya, karena itu jangan pernah menyesal dengan apa yang pernah kita pelajari atau kita baca. Karena suatu saat akan bermanfaat.

Postulat lain menyebutkan bahwa tidak ada sesuatu yang benar-benar baru. Tetapi hanya ada kombinasi-kombinasi baru sehingga ditemukanlah ide baru. Karena itu peserta didik perlu diajari untuk tidak pernah berhenti berfikir. Karena berfikir merupakan proses menyimpan informasi. Semakin banyak otak digunakan untuk berfikir, semakin banyak informasi yang disimpan karena kapasitas otak tidak terbatas.

2. Alasan Menggunakan Metode Pembelajaran *Super Brain*

Sebagai metode baru, Metode Pembelajaran *Super Brain* cocok untuk diterapkan oleh para pendidik dalam KBM

(kegiatan belajar mengajar), diantara beberapa alasannya adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan perubahan mendasar sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak saja menjadi sangat efektif, tapi juga hampir seluruh potensi yang dimiliki peserta didik akan tergarap dan terbangkitkan secara lebih optimal.
- b. Meminimalisir adanya perkembangan emosi negatif, perlu diketahui bahwasannya kurangnya stimulasi dan eksplorasi terhadap otak anak akan menghambat perkembangannya. Hal ini dibuktikan pada hewan yang dipelihara di kebun binatang memiliki otak 20% sampai 30% lebih kecil dibandingkan dengan hewan yang dipelihara di alam liar.
- c. Menjadikan karakter anak semakin kuat. Dalam membentuk karakter anak, otak kiri dan otak kanan bekerja seimbang. Otak kanan akan menyatukan perasaan benar/salah yang merupakan domain otak kanan, dengan pengetahuan baik dan buruk yang merupakan domain otak kiri.
- d. Peserta didik mampu merekam dan menyimpan informasi dengan baik.
- e. Pendidik dapat memperbaiki dan melejitkan kualitas pendidikan.
- f. Dapat dijadikan rujukan dalam membuat kurikulum.

D. Strategi Metode Pembelajaran Super Brain

Pembelajaran dengan berorientasi kepada upaya pemberdayaan potensi peserta didik ada tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi metode *super brain*. *Pertama*, menciptakan lingkungan belajar yang menantang lingkungan berfikir peserta didik. *Kedua*, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan cara menghindari situasi pembelajaran yang membuat peserta didik merasa tidak nyaman dan tidak senang terlibat didalamnya. Ketiga, menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Peserta didik sebagai pembelajar dirangsang melalui kegiatan pembelajaran untuk dapat membangun pengetahuan mereka. Sedangkan pendidik berusaha membangun situasi pembelajaran yang memungkinkan seluruh peserta didik beraktifitas secara optimal.

E. Aplikasi Metode Pembelajaran *Super Brain*

Dalam Metode Pembelajaran *Super Brain* pendidik sering memberikan soal-soal materi pelajaran yang memfasilitasi kemampuan berfikir peserta didik dari mulai tahap pengetahuan (*knowledge*) sampai tahap evaluasi. Soal-soal pelajaran dikemas seatraktif dan semenarik mungkin misalnya melalui teka-teki, simulasi games, dan sebagainya, agar peserta didik dapat terbiasa untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam konteks pemberdayaan potensi otak siswa.

Selain itu, bisa juga dengan melakukan pembelajaran di luar kelas pada saat tertentu. Untuk pembelajaran dalam kelas diiringi dengan musik yang di desain secara cepat sesuai kebutuhan dikelas, serta melakukan kegiatan pembelajaran dengan diskusi kelompok yang diselengi dengan permainan-permainan menarik.

Di samping itu, bisa menggunakan anggota tubuh untuk merangsang kerja otak. Misalnya mata peserta didik digunakan untuk membaca dan mengamati, tangan peserta didik bergerak untuk menulis, kaki peserta didik bergerak untuk mengikuti permainan dalam pembelajaran dan mulut peserta didik aktif bertanya dan berdiskusi.





BAB V

MODEL & STRATEGI PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING & LEARNING

A. PENDAHULUAN

Penguasaan terhadap metodologi pengajaran adalah merupakan salah satu persyaratan bagi seorang tenaga pendidik yang profesional. Perbedaan metode yang digunakan dalam pengajaran ternyata amat berpengaruh terhadap hasil pendidikan. Kini sudah saatnya, dunia pendidikan Islam berupaya menggunakan metode pengajaran yang lebih mampu menghasilkan lulusan pendidikan yang terbina secara seimbang antara perkembangan kecerdasan intelektual dengan kecerdasan emosional serta memiliki keterampilan dan sehat fisiknya, sehingga lulusan pendidikan tersebut dapat melaksanakan fungsinya sebagai khalifah di muka bumi dalam rangka beribadah kepada Allah SWT.

Oleh karena itu, sangat diperlukan metodologi pengajaran yang dinilai paling mutakhir dan dapat menghasilkan lulusan pendidikan yang terbina seluruh potensi dirinya sebagaimana disebutkan di atas. Metodologi pengajaran tersebut adalah *Quantum Teaching* dan *Learning*.

Dalam rangka menghasilkan lulusan pendidikan Islam yang terbina seluruh potensinya, berwawasan luas dalam bidang ilmu pengetahuan, memiliki kecerdasan emosional, keterampilan, serta memiliki kepercayaan diri dan mampu bersaing dalam era globalisasi yang sudah mulai menerpa kehidupan seluruh bangsa Indonesia, khususnya umat Islam.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian dan Karakteristik Model dan Strategi Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Learning*

a. Pengertian *Quantum Teaching* dan *Learning* dan Karakteristiknya

Kata *Quantum* sendiri berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Jadi, *Quantum Teaching* menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

Quantum Teaching adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas *Supercamp* yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Luzanov), *Multiple Intelligence* (Gardner), *Neuro-Linguistic Programming* (Ginder dan Bandler), *Experiential Learning* (Hahn), *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning* (Johnson and Johnson), dan *Element of Effective Instruction* (Hunter).

Selain itu, *Quantum Teaching* juga dapat diartikan sebagai pendekatan pengajaran untuk membimbing peserta didik agar mau belajar. Menjadikan sebagai kegiatan yang dibutuhkan peserta didik. Di samping itu untuk memotivasi, menginspirasi dan membimbing guru agar lebih efektif dan sukses dalam mengasup pembelajaran sehingga lebih menarik

dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi lompatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Quantum Teaching merangkaikan yang paling baik dari yang terbaik menjadi sebuah paket multi sensori, multi kecerdasan, dan kompatibel dengan otak yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan murid untuk berprestasi. Sebagai sebuah pendekatan belajar yang segar, mengalir, praktis dan mudah diterapkan, *Quantum Teaching* menawarkan suatu sintesis dari hal-hal yang dicari, atau cara-cara baru untuk memaksimalkan dampak usaha pengajaran yang dilakukan guru melalui perkembangan hubungan, penggabungan belajar dan penyampaian kurikulum. Metodologi ini dibangun berdasarkan pengalaman 18 (delapan belas) tahun dan penelitian terhadap 25.000 siswa, dan sinergi pendapat dari ratusan guru.

Quantum Teaching yang dibangun berdasarkan teori-teori tersebut mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. *Quantum Teaching* bersandar pada konsep *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka*. Inilah asas utama, alasan dasar yang berada di balik segala strategi, model, dan keyakinan *Quantum Teaching*.

Melalui *Quantum Teaching* ini, seorang guru yang akan mempengaruhi kehidupan murid. Guru memahami sekali, bahwa setiap murid memiliki karakter masing-masing. Bagaimana setiap karakter dapat memiliki peran dan membawa sukses dalam belajar, merupakan inti ajaran *Quantum Teaching*.

Menurut Bobby DePorter *quantum learning* merupakan bagian dari cara belajar, namun mencakup aspek-aspek

penting dari Neuro Linguistic Programming (NLP). Neuro adalah saraf otak, *linguistic* adalah cara berbahasa, baik verbal maupun *non verbal* yang dapat mempengaruhi sistem pikiran, perasaan, dan perilaku. Program NLP sangatlah unik, yaitu melakukan mental *building* untuk membuang kebiasaan dan keyakinan lama yang menghasilkan kegagalan, pesimisme, kurang percaya diri, menggantikannya dengan program baru yang dapat mengoptimalkan semua fungsi otak, mengidentifikasi hal-hal yang memicu pola berpikir positif.

Quantum learning merupakan interaksi yang terjadi dalam proses belajar yang mampu mengubah berbagai potensi yang ada dalam diri manusia menjadi pancaran atau ledakan-ledakan gairah (dalam memperoleh hal-hal baru) yang dapat ditularkan (ditunjukkan) kepada orang lain. Mengajar, membaca dan menulis merupakan salah satu bentuk interaksi dalam proses belajar.

b. Karakteristik Quantum Teaching & Learning

1. Berpangkal pada psikologi kognitif.
2. Bersifat humanistik, manusia selaku pembelajar menjadi pusat perhatian. Potensi diri, kemampuan pikiran, daya motivasi dan sebagainya dari pembelajar dapat berkembang secara optimal dengan meniadakan hukuman dan hadiah karena semua usaha yang dilakukan pembelajar dihargai. Kesalahan sebagai manusiawi.
3. Bersifat konstruktivistis, artinya memadukan, menyinergikan, dan mengolaborasi faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental) sebagai konteks pembelajaran. Oleh karena itu, baik lingkungan maupun kemampuan pikiran atau potensi diri manusia harus diperlakukan

sama dan memperoleh *stimulant* yang seimbang agar pembelajaran berhasil baik.

4. Memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna. Dalam proses pembelajaran dipandang sebagai penciptaan intekasi-interaksi bermutu dan bermakna yang dapat mengubah energi kemampuan pikiran yang dapat mengubah energi kemampuan pikiran dan bakat alamiah pembelajar menjadi cahaya yang bermanfaat bagi keberhasilan pembelajar.
5. Menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Dalam prosesnya menyingkirkan hambatan dan halangan sehingga menimbulkan hal-hal yang seperti: suasana yang menyenangkan, lingkungan yang nyaman, penataan tempat duduk yang rileks, dan lain-lain.
6. Menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran. Dengan kealamiah dan kewajaran menimbulkan suasana nyaman, segar sehat, rileks, santai, dan menyenangkan serta tidak membosankan.
7. Menekankan kebermaknaan dan dan kebermutuan proses pembelajaran. Dengan kebermaknaan dan kebermutuan akan menghadirkan pengalaman yang dapat dimengerti dan berarti bagi pembelajar, terutama pengalaman perlu diakomodasi secara memadai.
8. Memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran. Konteks pembelajaran meliputi suasana yang memberdayakan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung, dan rancangan yang dinamis. Sedangkan isi pembelajaran meliputi: penyajian yang prima, pemfasilitasan yang fleksibel, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup.

9. Menyeimbangkan keterampilan akademis, keterampilan hidup dan prestasi material.
10. Menanamkan nilai dan keyakinan yang positif dalam diri pembelajar. Ini mengandung arti bahwa suatu kesalahan tidak dianggapnya suatu kegagalan atau akhir dari segalanya. Dalam proses pembelajarannya dikembangkan nilai dan keyakinan bahwa hukuman dan hadiah tidak diperlukan karena setiap usaha harus diakui dan dihargai.
11. Mengutamakan keberagaman dan kebebasan sebagai kunci interaksi. Dalam prosesnya adanya pengakuan keragaman gaya belajar siswa dan pembelajar.
12. Mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa berlangsung nyaman dan hasilnya lebih optimal.

c. Prinsip-Prinsip dalam *Quantum Teaching*

Secara eksplisit dalam ilmu pendidikan Islam belum dijumpai rumusan teori pengajaran yang mirip dengan *Quantum Teaching*. Hal ini dapat dimaklumi, mengingat Ilmu Pendidikan Islam terlambat perkembangannya dibandingkan dengan ilmu-ilmu keislaman lainnya seperti fiqh, ilmu kalam, tafsir, hadits dan sebagainya.

Quantum Teaching juga memiliki lima atau kebenaran tetap. Serupa dengan asas utama, sebagaimana disebutkan di atas, prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Teaching*. Prinsip tersebut ada lima, yaitu: 1) segalanya berbicara; 2) segalanya bertujuan; 3) pengalaman sebelum pemberian nama; 4) akui setiap usaha; 5) jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Kelima prinsip yang terdapat dalam *Quantum Teaching* ini terdapat pula dalam ajaran Islam. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, bahwa prinsip segala sesuatu itu berbicara sebagaimana yang terdapat dalam *Quantum Teaching* juga ada dalam Islam. Menurut Islam bahwa segala sesuatu memiliki jiwa atau personalitas.

Kedua, bahwa prinsip yang ada dalam *Quantum Teaching*, yaitu bahwa segalanya bertujuan adalah juga ada dalam ajaran Islam. Di dalam Al-Qur'an terdapat ayat yang artinya: "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka". (Q.S. Ali-Imran, 3: 191). Atas dasar ini, maka seluruh ciptaan Tuhan harus digunakan sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan.

Ketiga, bahwa prinsip memberikan pengalaman sebelum pemberian nama sebagaimana terdapat dalam *Quantum Teaching*, juga sejalan dengan prinsip yang ada dalam ajaran Islam.

Keempat, bahwa prinsip yang terdapat dalam *Quantum Teaching* yaitu akui setiap usaha juga sesuai dengan prinsip yang terdapat dalam ajaran Islam. Di dalam ajaran Islam terdapat predikat yang diberikan kepada seseorang yang didasarkan pada usahanya.

Kelima, bahwa prinsip rayakan jika layak dirayakan sebagaimana terdapat dalam *Quantum Teaching* juga terdapat dalam ajaran Islam. Selanjutnya langkah-langkah dalam *Quantum Teaching* yang mampu menggairahkan suasana belajar mengajar yang terdapat dalam istilah Tandur sebagaimana telah dijelaskan di atas juga sejalan dengan ajaran Islam.

Dalam pelaksanaannya, *Quantum Teaching* melakukan langkah-langkah pengajaran dengan 6 (enam) langkah yang tercermin dalam istilah **TANDUR** yang merupakan singkatan dari **tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan**.

Dengan diterapkannya prinsip-prinsip dan langkah-langkah yang terdapat dalam *Quantum Teaching* ini, maka suasana belajar akan terlihat dinamis, demokratis, menggairahkan dan menyenangkan anak didik, sehingga mereka dapat bertahan berlama-lama dalam ruangan tanpa mengenal lelah atau bosan.

2. Proses Pelaksanaan Model dan Strategi Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Learning*

a. Teknik-Teknik *Quantum Teaching* dan *Learning*

Quantum Teaching menawarkan model-model pembelajaran yang berprinsip memberdayakan potensi siswa dan kondisi di sekitarnya. Model-model tersebut adalah model **AMBAK** dan **TANDUR**.

1) Teknik **AMBAK**

AMBAK adalah suatu teknik penting dalam *Quantum Teaching*. AMBAK merupakan singkatan dari APA MANFAAT BAGIKU. Teknik ini menekankan bagaimana sedapat mungkin bisa menghadirkan perasaan dalam diri siswa bahwa apa yang mereka pelajari akan memberikan manfaat yang besar. Secara terperinci teknik AMBAK bisa dijelaskan sebagai berikut:

a) **A : Apa yang dipelajari**

Dalam pelajaran akhlak tentang akhlak terpuji misalnya, guru hanya menetapkan prinsip dari akhlaq-akhlaq tersebut, anak didiklah yang menentukan berbagai tema pelajaran sebagai contohnya. Misalnya, mereka di bawah ke sebuah pasar lalu dibiakan mengamati segala interaksi yang ada di pasar, baik antara penjual dan pembeli maupun para pengunjung yang ada di pasar.

b) **M: Manfaat**

Kadang guru lupa menjelaskn manfaat yang diperoleh dari pelajaran yang diajarkan. Contohnya, pelajaran tentang

berwudlu. Guru tidak hanya menjelaskan syarat sah dan rukun wudlu, tetapi lebih dari itu guru harus bisa menjelaskan kepada siswa apa hikmah yang bisa diambil dari berwudlu. Intinya guru harus mendorong siswa bisa memahami sesuatu situasinya yang sebenarnya (*insight*), sehingga siswa tertantang untuk mempelajari semua hal dengan lebih mendalam.

c) B: Bagiku

Manfaat apa yang akan saya dapat di kemudian hari dengan mempelajari ini semua. Misalnya, pelajaran bersuci dengan tayammum. Mungkin bagi siswa yang berada di daerah dengan paskoan air melimpah, mungkin pelajaran tayammum tidak banyak memberikan arti. dalam kondisi ini, guru harus bisa menjelaskan kepada siswa bahwa suatu ketika model bersuci dengan tayammum pasti akan bermanfaat, terlebih ketika dalam suatu perjalanan tidak menemukan air atau ketika sakit yang tidak diperkenankan terkena air.

Teknik **AMBAK** dia atas, meneunjukkan kepada kita betapa *Quantum Teaching* lebih menekankan pada pembelajaran yang sarat makna dan sistem nilai yang bisa dikotribusikan kelak saat anak dewasa nanti.

2) Teknik TANDUR

Teknik pembelajaran *Quantum Teaching* yang lain yang dapat digunakan adalah teknik **TANDUR**, yakni:

a) T : Tumbuhkan

Tumbuhkan minat siswa dengan memuaskan “*Apakah Manfaatnya Bagiku*” dan manfaatkan kehidupan siswa. Dengan demikian, seorang guru tidak hanya memposisikan diri sebagai pentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga fasilitator, mediator, dan motivator. Dalam MP PAI, misalnya guru harus bisa menjelaskan

kepada siswa akan pentingnya belajar PAI. Di samping itu guru juga harus memotivasi siswa bahwa belajar agama dapat menunjang perbaikan pribadi pada masa sekarang dan masa yang akan datang.

b) A : Alam

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa. Artinya, bagaimana guru bisa menghadirkan suasana alamiah yang tidak membedakan antara yang satu dengan yang lain. Memang, tidak bisa dipungkiri bahwa kemampuan masing-masing siswa berbeda, namun hal itu tidak boleh menjadi alasan bagi guru mendahulukan yang lebih pandai dari yang kurang pandai. Semua siswa harus mendapat perlakuan yang sama.

c) N : Namai

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, atau strategi terlebih dahulu terhadap sesuatu yang akan diberikan kepada siswa. Guru sedapat mungkin memberikan pengantar terhadap materi yang hendak disampaikan. Hal ini dimaksudkan agar ada informasi pendahuluan yang bisa diterima oleh siswa. Selain itu, guru diharapkan juga bisa membuat kata kunci terhadap hal-hal yang dianggap sulit. Dengan kata lain, guru harus bisa membuat sesuatu yang sulit menjadi sesuatu yang mudah.

d) D : Demonstrasikan

Sediakan kesempatan bagi siswa untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”. Sering kali dijumpai ada siswa yang mempunyai beragam kemampuan, akan tetapi mereka tidak mempunyai keberanian untuk menunjukkannya. Dalam kondisi ini, para guru harus tanggap dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk unjuk

rasa dan memberikan motivasi agar berani menunjukkan karya-karya mereka kepada orang lain.

e) U : Ulangi

Tunjukkan kepada siswa bagaimana cara mengulangi materi secara efektif. Pengulangan materi dalam suatu pelajaran akan sangat membantu siswa mengingat materi yang disampaikan guru dengan mudah.

f) R : Rayakan

Keberhasilan dan prestasi yang diraih siswa, sekecil apapun, harus diberi apresiasi oleh guru. Bagi siswa perayaan akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab. Perayaan akan mengajarkan kepada mereka mengenai motivasi hakiki tanpa “insentif”. Siswa akan menanti kegiatan belajar, sehingga pendidikan mereka lebih dari sekedar mencapai nilai tertentu. Hal ini untuk menumbuhkan rasa senang pada diri siswa yang pada gilirannya akan melahirkan kepercayaan diri untuk berprestasi lebih baik lagi.

3) Teknik ARIAS

Pembelajaran dengan teknik ARIAS terdiri dari lima komponen (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction*) yang disusun berdasarkan teori belajar. Kelima komponen tersebut merupakan satu-kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Deskripsi singkat masing-masing komponen dan beberapa contoh yang dapat dilakukan untuk membangkitkan dan meningkatkannya kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) Assurance (percaya diri)

Siswa yang memiliki sikap percaya diri memiliki penilaian positif tentang dirinya cenderung menampilkan prestasi yang baik secara terus-menerus. Sikap percaya diri, yakin

akan berhasil ini perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka agar berusaha dengan maksimal guna mencapai keberhasilan yang optimal.

b) Relevance

Yaitu berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki maupun yang berhubungan dengan kebutuhan sekarang atau yang akan datang. Dengan tujuan yang jelas mereka akan mengetahui kemampuan apa yang akan dimiliki dan pengalaman apa yang akan didapat. Mereka juga akan mengetahui kesenjangan antara kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan baru itu sehingga kesenjangan tadi dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan sama sekali.

c) Interest

Adalah yang berhubungan dengan minat/perhatian siswa. Dalam kegiatan pembelajaran minat/perhatian tidak hanya harus dibangkitkan melainkan juga harus dipelihara selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus memerhatikan berbagai bentuk dan memfokuskan pada minat/perhatian dalam kegiatan pembelajaran. Minat/ perhatian merupakan alat yang sangat berguna dalam usaha mempengaruhi hasil belajar siswa.

d) Assessment

Yaitu yang berhubungan dengan evaluasi terhadap siswa. Evaluasi merupakan suatu bagian pokok dalam pembelajaran yang memberikan keuntungan bagi guru dan siswa. Bagi guru evaluasi merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa; untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai kelompok; untuk merekam apa yang telah siswa capai, dan untuk membantu siswa dalam

belajar. Bagi siswa, evaluasi merupakan umpan balik tentang kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, dapat mendorong belajar lebih baik dan meningkatkan motivasi berprestasi.

e) **Satisfaction**

Yaitu yang berhubungan dengan rasa bangga, puas atas hasil yang dicapai. Dalam teori belajar satisfaction adalah reinforcement (penguatan). Sisa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu merasa bangga/puas atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya.

4) **Teknik PAKEM**

PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Secara garis besar, gambaran **PAKEM** adalah sebagai berikut: siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.

Apa yang harus diperhatikan dalam melaksanakan

PAKEM?

- a) Memahami sifat yang dimiliki anak.
- b) Mengetahui anak secara perorangan.
- c) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar.
- d) Mengembangkan segala kemampuan siswa.

- e) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.
- f) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
- g) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar.
- h) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental.

b. Model *Quantum Teaching* dan *Learning*.

Model pembelajaran *Quantum teaching* dan *learning* dibagi atas dua kategori, yaitu konteks dan isi. Konteks meliputi (1) lingkungan, (2) suasana, (3) landasan, (4) rancangan. Sedangkan isi mencakup masalah penyajian dan fasilitasi (mempermudah proses belajar).

Dalam konteks, guru dituntut harus mampu mengubah: (1) suasana yang memberdayakan untuk kegiatan PBM, (2) landasan yang kukuh untuk kegiatan PBM, (3) lingkungan yang mendukung PBM dan (4) rancangan pembelajaran yang dinamis. Sedangkan dalam isi guru dituntut untuk mampu menerapkan keterampilan penyampaian isi pembelajaran dan strategi yang dibutuhkan siswa untuk bertanggungjawab atas apa yang dipelajarinya.

c. Strategi *Quantum Teaching*

Timbulnya berbagai permasalahan dalam setiap proses pembelajaran mendorong beberapa praktisi pendidikan untuk menciptakan beberapa strategi pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran kuantum (*Quantum Teaching*). Pembelajaran quantum merupakan cara baru yang memudahkan proses belajar, yang memadukan unsur seni dan pencapaian yang terarah untuk segala mata pelajaran. Pembelajaran kuantum adalah penggabungan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, yang menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar serta berfokus pada hubungan dinamis dalam

lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dalam kerangka untuk belajar.

d. Strategi *Quantum Learning*

Quantum Learning berakar dari upaya Dr. George Lozanov seorang pendidik kebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai *suggestology* atau *suggestopedia*.

Prinsipnya adalah sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif.

Teknik untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukkan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan prestasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *suggestology* adalah pemercepat belajar, adalah memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal. Dan dibarengi kegembiraan *Quantum Learning* mencakup aspek-aspek penting dalam program *neurolinguistik* (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi.

Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan aliran pengertian antara siswa dan guru.

Quantum Learning menggabungkan *suggestology*, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori keyakinan, termasuk diantaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti:

- a) Teori otak kanan/ kiri;
- b) Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestik)
- c) Teori kecerdasan ganda

- d) Pendidikan holistik
- e) Belajar berdasarkan pengalaman
- f) Belajar dengan simbol
- g) Simulasi/ permainan.

3. Perbedaan *Quantum Teaching* dan *Quantum Learning*

Quantum Teaching dan *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang sama-sama dikemas Bobbi DePorter yang diilhami dari konsep kepramukaan, *sugestopedia*, dan belajar melalui berbuat. *Quantum Teaching* diarahkan untuk proses pembelajaran guru saat berada di kelas, berhadapan dengan siswa, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasinya. Pola *Quantum Teaching* terangkum dalam konsep **TANDUR**, yakni **Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan**. Sementara itu, *Quantum Learning* merupakan konsep untuk pembelajar agar dapat menyerap fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sebuah ilmu dengan cara cepat, menyenangkan, dan berkesan. Jadi, *Quantum Teaching* diperuntukkan guru dan *Quantum Learning* diperuntukkan siswa atau masyarakat umum sebagai pembelajar. Sebagai guru, Ibu tentunya perlu mendalami keduanya agar bisa menyerap konsep secara utuh dan terintegrasi.

Dalam *Quantum Teaching*, guru sangat diharapkan sebagai aktor yang mampu memainkan berbagai gaya belajar anak, mengorkestrakan kelas, menghipnotis kelas dengan daya tarik, dan menguatkan konsep ke dalam diri anak. Prinsipnya, bawalah dunia guru ke dunia siswa dan ajaklah siswa ke dunia guru. Dalam *Quantum Teaching*, tidak ada siswa yang bodoh, yang ada adalah siswa yang belum berkembang karena titik sentuhnya belum cocok dengan titik sentuh yang diberikan

guru. Berarti, guru perlu penyesuaian sesuai dengan kondisi siswa dengan berpedoman pada segalanya bertujuan, segalanya berbicara, mengalami sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, dan rayakan.

Quantum Learning merupakan strategi belajar yang bisa digunakan oleh siapa saja selain siswa dan guru karena memberikan gambaran untuk mendalami apa saja dengan cara mantap dan berkesan. Caranya, seorang pembelajar harus mengetahui terlebih dahulu gaya belajar, gaya berpikir, dan situasi dirinya. Dengan begitu, pembelajar akan dengan cepat mendalami sesuatu. Banyak orang yang telah merasakan hasilnya setelah mengkaji sesuatu dengan cara *Quantum Learning*. Segalanya dapat dengan mudah, cepat, dan mantap dikaji dan didalami dengan suasana yang menyenangkan. *Teaching* dan *Learning* merupakan model pembelajaran yang sama-sama dikemas Bobbi De Porter yang diilhami dari konsep kepramukaan, sugestopedia, dan belajar melalui berbuat.

- a. *Teaching* diarahkan untuk proses pembelajaran guru saat berada di kelas, berhadapan dengan siswa, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasinya. Pola *Teaching* terangkum dalam konsep **TANDUR**, yakni Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.
- b. *Learning* merupakan konsep untuk pembelajar agar dapat menyerap fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sebuah ilmu dengan cara cepat, menyenangkan, dan berkesan. Pola *Learning* terangkum dalam konsep **AMBAK** yakni **Apa Manfaatnya Bagiku**.

Jadi, *teaching* diperuntukkan guru dan *Learning* diperuntukkan siswa atau masyarakat umum sebagai pembelajar.

4. Paradigma Belajar Model *Quantum Teaching* dan *Learning*

Dalam belajar model *Quantum Teaching* dan *Learning* agar dapat berjalan dengan benar ini paradigma yang harus dianut oleh siswa dan guru adalah sebagai berikut:

- a. Setiap orang adalah guru dan sekaligus murid sehingga bisa saling berfungsi sebagai fasilitator.
- b. Bagi kebanyakan orang belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, lingkungan dan suasana yang tidak terlalu formal, penataan duduk setengah melingkar tanpa meja, penataan sinar atau cahaya yang baik sehingga peserta merasa santai dan relax.
- c. Setiap orang mempunyai gaya belajar, bekerja dan berpikir yang unik dan berbeda yang merupakan pembawaan alamiah sehingga kita tidak perlu merubahnya dengan demikian perasaan nyaman dan positif akan terbentuk dalam menerima informasi atau materi yang diberikan oleh fasilitator.

Pelajaran tidak harus rumit tapi harus dapat disajikan dalam bentuk sederhana dan lebih banyak kesuatu kasus nyata atau aplikasi langsung.

5. Manfaat Model dan Strategi Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Learning*

Terdapatnya problematika dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam sehingga pemilihan metode yang tepat merupakan salah satu alternatif pemecahannya. Serta dalam rangka menghasilkan lulusan pendidikan islam yang terbina

seluruh potensinya dan memiliki sikap percaya diri, kreatif, inovatif, kritis, demokratis.

Quantum Teaching merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan segala dinamika yang menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri dan segala keterkaitan, perbedaan, interaksi serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum dalam belajar.

Di samping itu, metode *Quantum* ini memiliki kelebihan yakni menjadikan guru dan siswa lebih kreatif, meningkatkan rasa percaya diri dan minat siswa, mengembangkan pola pikir, pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas tidak menjenuhkan, melatih rasa tanggung jawab dan disiplin siswa serta melatih keberanian siswa.

Quantum Learning efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan metode ceramah. metode *Quantum Learning* sebagai salah satu bentuk pencapaian kualitas belajar yang potensial, karena mampu menciptakan belajar menjadi nyaman dan menyenangkan.

Quantum learning menciptakan konsep motivasi, langkah-langkah menumbuhkan minat, dan belajar aktif. Membuat simulasi konsep belajar aktif dengan gambaran kegiatan seperti: “belajar apa saja dari setiap situasi, menggunakan apa yang Anda pelajari untuk keuntungan Anda, mengupayakan agar segalanya terlaksana, bersandar pada kehidupan.” Gambaran ini disandingkan dengan konsep belajar pasif yang terdiri dari: “tidak dapat melihat adanya potensi belajar, mengabaikan kesempatan untuk berkembang dari suatu pengalaman belajar, membiarkan segalanya terjadi, menarik diri dari kehidupan.”

Oleh karena itu, metode *Quantum Teaching* dan *Learning* perlu digunakan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Demi meningkatkan sarjana muslim yang lebih baik.

C. KESIMPULAN

Kata *Quantum* sendiri berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. *Quantum Teaching* adalah metode belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif. *Quantum Learning* merupakan strategi belajar yang bisa digunakan oleh siapa saja selain siswa dan guru karena memberikan gambaran untuk mendalami apa saja dengan cara mantap dan berkesan.

Quantum Teaching dan *Learning* menawarkan model-model pembelajaran yang berprinsip memberdayakan potensi siswa dan kondisi di sekitarnya. Model-model tersebut adalah model **AMBAK** dan **TANDUR**.

Digunakannya model & strategi pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pemecahan problematika dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam serta dalam rangka menghasilkan lulusan pendidikan Islam yang terbina seluruh potensinya dan memiliki sikap percaya diri, kreatif, inovatif, kritis, demokratis.



BAB VI

MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan

atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menyadari kenyataan seperti ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan suatu model pembelajaran yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh anak didik. Model pembelajaran yang ditawarkan tersebut adalah strategi belajar aktif (*active learning*). Selama ini proses pembelajaran lebih sering diartikan sebagai pengajar menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik mendengarkan secara pasif. Namun telah banyak ditemukan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika peserta didik dalam proses pembelajaran memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi, dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh. Dengan cara ini diketahui pula bahwa pengetahuan baru tersebut cenderung untuk dapat dipahami dan dikuasai secara lebih baik.

B. PEMBAHASAN

I. Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Model pembelajaran aktif adalah suatu model dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif (*active learning*). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa atau anak didik.

Belajar aktif merupakan perkembangan teori *learning by doing* (1859-1952). Dewey menerapkan prinsip-prinsip "*learning by doing*", bahwa siswa perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan. Dari rasa keingintahuan (*curiositas*) siswa terdapat hal-hal yang belum diketahuinya, maka akan dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam suatu proses belajar. Belajar aktif berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri siswa serta menggali potensi siswa dan guru untuk sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan keterampilan, dan pengalaman.

Peran peserta didik dan guru dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa belajar, sebagai pengelola yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna, serta mengelola sumber belajar yang diperlukan. Siswa juga terlibat dalam proses belajar bersama guru karena siswa dibimbing, diajar dan dilatih menjelajah, mencari mempertanyakan sesuatu menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan, mengelola dan menyampaikan hasil perolehannya secara komunikatif. Siswa diharapkan mampu memodifikasi pengetahuan yang baru diterima dengan pengalaman dan pengetahuan yang pernah diterimanya.

Melalui model pembelajaran aktif, siswa diharapkan akan mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang mereka miliki. Di samping itu, siswa secara penuh dan sadar dapat menggunakan potensi sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitarnya, lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir secara sistematis, kritis dan tanggap, sehingga dapat menyelesaikan masalah sehari-hari melalui penelusuran informasi yang bermakna baginya. Belajar aktif menuntut guru bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Artinya, guru dapat merekayasa model pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna bagi siswa. Untuk itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk:

1. Memanfaatkan sumber belajar dilingkungannya secara optimal dalam proses pembelajaran.
2. Berkreasi mengembangkan gagasan baru.
3. Mengurangi kesenjangan pengetahuan yang diperoleh siswa dari sekolah dengan pengetahuan yang diperoleh dari masyarakat.
4. Mempelajari relevansi dan keterkaitan mata pelajaran bidang ilmu dengan kebutuhan sehari-hari dalam masyarakat.
5. Mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku siswa secara bertahap dan utuh.
6. Memberi kesempatan pada siswa untuk dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan
7. Menerapkan prinsip-prinsip belajar aktif.

Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melakukan aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu yang singkat

membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Jadi pembelajaran aktif adalah suatu model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, siswa diajak menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

2. Karakteristik *Active Learning*

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Bonwell (1995), Pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- b. Siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap yang berhubungan dengan materi pelajaran,
- d. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi,
- e. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Di samping karakteristik tersebut, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal. Pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence*, dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan guru harus mendapatkan penilaian untuk setiap siswa sehingga terdapat *individual accountability*. Ketiga, proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga akan memupuk *social skills*.

Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat. Suatu studi yang dilakukan Thomas (1972) menunjukkan bahwa setelah 10 menit pelajaran, siswa cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengar pelajaran yang diberikan oleh pengajar secara pasif. Hal ini tentu akan makin membuat pembelajaran tidak efektif jika pembelajaran terus dilanjutkan tanpa upaya-upaya untuk memperbaikinya. Dengan menggunakan cara-cara pembelajaran aktif, hal tersebut dapat dihindari. Pemindahan peran pada siswa untuk aktif belajar dapat mengurangi kebosanan ini bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar pada siswa. Pada akhirnya hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai *learning outcomes* yang diinginkan.

3. Prinsip-Prinsip Active Learning

Untuk menjadikan aktif, maka pembelajaran harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis serta mengetahui prinsip-prinsipnya. Prinsip-prinsip belajar aktif antara lain:

a). Stimulus belajar

Yang dimaksud dengan stimulus belajar adalah segala hal di luar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik dan lain-lain. Stimulus hendaknya disampaikan dengan upaya membantu agar siswa menerima pesan dengan mudah.

b). Perhatian dan motivasi

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek. Sedangkan yang dimaksud dengan motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

Perhatian dan motivasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, untuk memotivasi dan memberikan perhatian pada kegiatan belajar, guru dapat melakukan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi belajar yang diberikan oleh guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi siswa.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru melalui pertanyaan kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa seperti gambar, foto, diagram dan lain-lain. Secara umum siswa akan terangsang untuk belajar apabila ia melihat bahwa situasi belajar mengajar cenderung memuaskan dirinya sesuai dengan kebutuhannya

c). Respon yang dipelajari

Belajar adalah proses belajar yang aktif, sehingga apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon siswa terhadap stimulus guru, maka tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil belajar yang dikehendaki. Keterlibatan atau respon siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk seperti perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan oleh guru dan lain-lain.

d). Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan yang berasal dari luar adalah nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, pemberian hadiah dan lain-lain.

e). Asosiasi

Secara sederhana, berfikir asosiatif adalah berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuai dengan lainnya. Berfikir asosiatif itu merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respon. Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, pemberian contoh yang jelas, pemberian latihan yang jelas, pemberian latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Di sini siswa dihadapkan pada situasi baru yang dapat menuntut pemecahan masalah melalui informasi yang telah dimilikinya.

4. Sintak atau Langkah-langkah Active Learning

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif (*Active Learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Menurut Machmudah (2008), berikut adalah sintak atau langkah-langkah model pembelajaran aktif (*Active Learning*):

Fase 1: Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa

Dalam fase ini guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa. Tujuan belajar yang disampaikan adalah untuk memahami sel darah pada sistem peredaran darah.

Fase 2: Menyajikan informasi

Dalam fase ini guru menyampaikan penjelasan umum tentang peredaran darah kepada siswa.

Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok

Dalam fase ini guru membagikan kartu berisi informasi tentang sel darah sebagai penentuan kelompok siswa.

Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Dalam fase ini guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

Fase 5: Evaluasi

Dalam fase ini guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.

Fase 6: Memberikan penghargaan

Dalam fase ini guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria guru.

5. Jenis-jenis *Active Learning*

Menurut Hamruni (2012), Model Pembelajaran *Active Learning* dapat diterapkan menggunakan beberapa metode, antara lain :

a. *True or False* (Benar atau Salah)

Metode ini merupakan aktifitas kolaboratif yang mengajak siswa untuk terlibat ke dalam materi secara langsung. Metode ini meminta kepada siswa untuk menyatakan benar atau salah atas pernyataan yang ditulis oleh guru pada masing-masing kartu.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Guru membuat list pernyataan yang berhubungan dengan materi pelajaran, separohnya benar dan separohnya lagi salah. Masing-masing pernyataan ditulis pada selembar kertas yang berbeda. Jumlah lembar pernyataan disesuaikan dengan jumlah siswa.
- 2) Guru memberi setiap siswa satu kertas kemudian mereka diminta untuk menentukan benar atau salah pernyataan tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa masing-masing dari mereka bebas menggunakan cara apa saja untuk menentukan jawaban.
- 3) Setelah selesai, guru meminta siswa membaca masing-masing pernyataan dan meminta jawaban dari mereka benar atau salah.
- 4) Guru memberi masukan untuk setiap jawaban dan menegaskan bahwa yang dilakukan oleh siswa adalah bekerja bersama.

- 5) Guru menekankan kepada siswa bahwa kerja sama dalam kelompok akan membantu kelas.

b. Guided Teaching (Pembelajaran Terbimbing)

Metode ini merupakan aktifitas untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atau untuk memperoleh hipotesa. Metode ini meminta kepada siswa untuk membandingkan antara jawaban mereka dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang mereka miliki.
- 2) Guru memberi kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dengan meminta mereka untuk bekerja berdua atau dalam kelompok kecil.
- 3) Guru meminta siswa menyampaikan hasil jawaban mereka, kemudian guru mencatat jawaban-jawaban mereka.
- 4) Guru menyampaikan poin-poin utama dari materi, kemudian meminta siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan poin-poin yang telah disampaikan. Setelah itu, guru mencatat poin-poin yang dapat memperluas bahasan materi.

c. Card Sort (Cari Kawan)

Metode ini merupakan aktifitas kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview informasi. Metode ini meminta kepada masing-masing kelompok siswa untuk mempresentasikan isi kartu yang ada di kelompoknya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Guru membagi kertas yang berisi informasi kepada setiap siswa.
- 2) Guru meminta siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu yang kategorinya sama.
- 3) Guru meminta siswa mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- 4) Guru memberikan poin-poin penting terkait dengan bahan materi.

d. *The Power of Two* (Gabungan Dua Kekuatan)

Metode ini merupakan aktifitas pembelajaran yang digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat pentingnya serta manfaat sinergi. Metode ini meminta kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru secara individual, kemudian melakukan sharing bersama seorang siswa di sebelahnya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Guru mengajukan satu atau dua pertanyaan kepada siswa yang menuntut perenungan dan pemikiran.
- 2) Guru meminta setiap siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.
- 3) Setelah selesai, guru meminta mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban dan membahasnya.
- 4) Guru meminta pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru atas pertanyaan dan memperbaiki jawaban individual mereka.
- 5) Kemudian guru membandingkan jawaban-jawaban mereka

e. Rotating Roles (Permainan Bergilir)

Metode ini merupakan aktifitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kecakapan dalam bermain peran terhadap situasi kehidupan nyata. Metode ini meminta kepada siswa untuk membuat skenario kehidupan yang nyata berkaitan dengan materi yang sedang didiskusikan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari tiga siswa.
- 2) Guru memerintahkan setiap kelompok membuat tiga skenario kehidupan nyata yang berkaitan dengan topik diskusi.
- 3) Kemudian guru meminta satu anggota dari setiap kelompok untuk menyampaikan skenario kepada kelompok lain. Selanjutnya, setiap tim mempunyai kesempatan untuk latihan peran utama, dan dalam skenario tersebut guru konsentrasi pada identifikasi pelaku utama dalam penggunaan konsep dan kecakapan serta bagaimana pengembangannya.
- 4) Setelah selesai, guru mengumpulkan seluruh kelompok untuk diskusi umum dari poin-poin belajar skenario dan nilai aktifitas di dalamnya.

f. Reading Guide

Pembelajaran dilakukan berbasis bacaan (teks). Agar proses membaca ini bisa efektif, maka guru memberikan pedoman (*guide*) membaca. Pedoman ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa berdasarkan isi bacaan (teks), bisa berisi tugas-tugas yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Berilah siswa teks (bacaan) yang harus mereka pelajari, akan lebih baik lagi bila ditunjukkan halamannya.
- 2) Mintalah peserta didik untuk membaca teks (bacaan) secara individual, kemudian membuat *resume* mengenai topik-topik penting yang ada dalam bacaan tersebut (berbentuk *pointers*).
- 3) Diskusikan topik-topik penting hasil temuan siswa dan nyatakan bahwa ada sejumlah topik itu memang penting namun ada pula yang tidak penting.
- 4) Selanjutnya guru membagikan memberikan lembaran pedoman belajar dalam memahami teks (bacaan), biasanya berbentuk pertanyaan.
- 5) Para siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar pedoman tersebut.
- 6) Diskusikan jawaban-jawaban siswa tersebut.

g. Info Search

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas, keluar dari lingkungan kelas. Mereka bisa belajar di perpustakaan, warnet, mencari jurnal, dan sumber-sumber belajar yang lain.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa dalam kelompok-kelompok kecil, sekitar 2 atau 3 orang.
- 2) Berilah masing-masing kelompok pertanyaan atau tugas yang bisa dicari jawabannya di tempat-tempat yang sudah ditunjukkan guru.
- 3) Pertanyaan atau tugas yang diberikan sebaiknya disandarkan pada beberapa buku (*literatur*).

- 4) Kelompok mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan, dan sekitar 30 menit sebelum habis jam pelajaran mereka harus kembali masuk ke dalam kelas.
- 5) Di kelas, masing-masing kelompok melaporkan hasil belajarnya dalam mencari informasi diberbagai sumber belajar tersebut.
- 6) Diskusikan temuan-temuan kelompok tersebut.

h. *Index Car Match*

Metode ini adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Selain itu memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Pada kartu indeks terpisah, tulislah pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah siswa.
- 2) Pada kartu terpisah, tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 3) Gabungkan dua lembar kartu dan kocok bebrapa kali sampai benar-benar acak.
- 4) Berikan satu kartu pada setiap peserta didik. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian memegang pertanyaan dan sebagian lain memegang jawaban.
- 5) Perintahkan peserta didik menemukan kartu pemainnya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan peserta didik yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama.

i. *Everyone is a Teacher Here*

Metode ini mudah dalam memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Metode ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk

bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Bagikan kartu indeks kepada setiap peserta didik. Mintalah para peserta menulis sebuah pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas atau topik khusus yang akan mereka diskusikan di kelas.
- 2) Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa. Mintalah siswa membaca diam-diam pertanyaan atau topik pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
- 3) Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respons.
- 4) Setelah diberi respons, mintalah yang lain di dalam kelas untuk menambahkan apa yang telah disumbang sukarelawan.
- 5) Lanjutkan selama masih ada sukarelawan.

j. *Student Created Case Study*

Studi kasus merupakan salah satu di antara sekian metode pembelajaran yang dianggap sangat baik. Satu tipe diskusi kasus menfokuskan isu menyangkut suatu situasi nyata kasus atau contoh yang mengharuskan siswa untuk mengambil tindakan, menyimpulkan manfaat yang dapat dipelajari dan cara-cara mengendalikan atau menghindari situasi serupa pada waktu yang akan datang. Teknik berikut memungkinkan peserta didik menciptakan studi kasus sendiri.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Bagi kelas menjadi pasangan–pasangan atau *trio*. Ajaklah mereka mengembangkan sebuah studi kasus dan sisa kelas dapat menganalisis dan mendiskusikan.
- 2) Jelaskan bahwa tujuan studi kasus adalah mempelajari topik dengan menguji situasi nyata atau contoh yang merefleksikan topik.
- 3) Berikan waktu yang cukup bagi seetiap pasangan atau *trio* untuk mengembangkan kasus atau isu untuk didiskusikan atau suatu *problem* untuk dipecahkan, yaitu suatu masalah yang relevan dengan materi pembelajaran.
- 4) Kemudian setiap pasangan membuat rangkuman studi kasus, secara khusus detail kejadian yang mengarah pada pemecahan masalah.
- 5) Ketika studi kasus selesai, mintalah kelompok – kelompok agar mempresentasikan kepada kelas. Persilahkan seorang anggota kelompok memimpin diskusi kasus.

k. Point-Counterpoint

Metode ini merupakan sebuah teknik untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang berbagai isu yang kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan, namun tidak terlalu formal dan berjalan dengan lebih cepat.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Pilihlah sebuah masalah yang mempunyai dua perspektif (sudut pandang) atau lebih.
- 2) Bagilah kelas ke dalam kelompok-kelompok menurut jumlah perspektif yang telah ditetapkan, dan mintalah tiap kelompok mengungkapkan mendiskusikan alasan-alasan yang melandasi sudut pandang masing-masing tim.

Doronglah mereka bekerja dengan partner tempat duduk atau kelompok-kelompok inti yang kecil.

- 3) Gabungkan kembali seluruh kelas, tetapi mintalah para anggota dari tiap kelompok untuk duduk bersama dengan jarak antara sub-sub kelompok.
- 4) Jelaskan bahwa peserta didik bisa memulai perdebatan. Setelah itu peserta didik mempunyai kesempatan menyampaikan sebuah argumen yang sesuai dengan posisi yang telah ditentukan. Teruskan diskusi tersebut, dengan bergerak secara cepat maju-mundur di antara kelompok-kelompok.
- 5) Simpulkan kegiatan tersebut dengan membandingkan isu-isu sebagaimana Anda melihatnya. Berikan reaksi dan diskusi lanjutan.

I. *Students Questions Have*

Metode ini merupakan cara yang mudah untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa. Cara ini menggunakan sebuah teknik mendapatkan partisipasi melalui tulisan dari pada lisan atau percakapan. Harapan siswa ini bisa dilihat dari jumlah centangan yang ada pada sebuah pertanyaan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Bagikan kartu kosong setiap siswa (kertas HVS dibagi 4 bagian).
- 2) Mintalah setiap siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang pembelajaran yang sedang dipelajari (tidak usah mencantumkan nama peserta didik).
- 3) Putarlah kartu tersebut searah jarum jam. Ketika setiap kartu diedarkan pada peserta berikutnya, siswa harus

membacanya dan memberikan tanda centang pada kartu itu apabila kartu itu berisi pertanyaan yang setuju.

- 4) Saat kartu kembali pada penulisnya, setiap peserta berarti telah membaca seluruh pertanyaan kelompok tersebut. Selanjutnya, mengidentifikasi pertanyaan mana yang memperoleh suara terbanyak. Jawab masing-masing pertanyaan tersebut dengan mengembangkan diskusi kelas.
- 5) Panggil juga beberapa peserta untuk berbagi pertanyaan secara sukarela, sekalipun mereka tidak memperoleh suara terbanyak.
- 6) Kumpulkan semua kartu. Kartu tersebut mungkin berisi pertanyaan yang mungkin dijawab oleh guru pada pertemuan berikutnya.

m. Listening Team

Metode ini merupakan sebuah cara membantu peserta didik agar tetap terfokus dan siap dalam pembelajaran yang berlangsung. Strategi *Listening Team* ini menciptakan kelompok-kelompok kecil yang bertanggung jawab menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan posisinya masing-masing.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Bagilah peserta didik menjadi empat tim, dan berilah tim-tim itu tugas ini:

Tim	Peranan	Tugas
A	Penanya	Setelah pelajaran yang didasarkan ceramah selesai, paling tidak menanyakan dua pertanyaan mengenai materi yang disampaikan
B	Setuju	Setelah pelajaran yang didasarkan pada ceramah selesai, menyatakan poin –

		poin yang mereka sepakati dan menjelaskan alasannya
C	Tidak Setuju	Setelah pelajaran yang didasarkan pada ceramah selesai, mengomentari poin yang tidak mereka setujui dan menjelaskan alasannya
D	Pemberi contoh	Setelah pelajaran yang didasarkan pada ceramah selesai, memberi contoh – contoh kasus atau aplikasi materi.

- 2) Sampaikan materi pembelajaran berbasis ceramah (kuliah). Setelah selesai, berilah tim waktu beberapa saat untuk mendiskusikan tugas-tugas mereka.
- 3) Persilahkan tiap-tiap tim untuk bertanya, menyepakati, menyanggah, memberi contoh, dan sebagainya. Strategi ini akan memperoleh partisipasi peserta didik yang mencengangkan lebih daripada yang pernah dibayangkan.

2. Kelebihan dan Kelemahan *Active Learning*

Active learning sebagai model dalam pembelajaran mempunyai keuntungan sebagai berikut:

a. Peserta didik lebih termotivasi

Model pembelajaran *active learning* memungkinkan terjadinya pembelajaran yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan merupakan faktor motivasi untuk peserta didik. Lebih mudah menyampaikan materi ketika peserta didik menikmatinya. Dengan melakukan hal yang sedikit berbeda, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

b. Mempunyai lingkungan yang aman

Kelas merupakan tempat di mana terjadi percobaan serta kegagalan-kegagalan. Kita tidak hanya membolehkan

terjadinya hal-hal tersebut, tetapi juga memberi semangat bahwa kegagalan bukanlah akhir dari segalanya. Resiko harus diambil untuk mendapatkan sesuatu yang berharga. Pendidik dapat menyediakan lingkungan yang aman melalui *modelling* dan *setting* batas-batas perilaku dalam kelas.

c. Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar

Peserta didik merupakan bagian dari rencana pembelajaran. Informasi tidak diberikan pada peserta didik, tetapi peserta didik mencarinya. Beberapa kegiatan membutuhkan kekuatan, kecerdasan, dan membutuhkan peserta didik untuk menjadi bagiannya. Semua mempunyai tempat dan berkontribusi berdasarkan karakteristik masing-masing.

d. Setiap orang bertanggungjawab dalam kegiatan belajarnya sendiri

Setiap orang bertanggungjawab untuk memutuskan apakah sesuatu hal tepat untuk mereka. Setiap orang dapat menginterpretasikan tindakan-tindakan untuk mereka sendiri dan mengaplikasikannya sesuai dengan kondisi mereka.

e. Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya

Peraturan dan bahasa boleh diubah menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan. Dengan membuat perubahan, kita dapat melakukan kegiatan yang relevan dengan berbagai usia kelompok yang bervariasi dengan mengeksplorasi konsep yang sama.

f. Reseptif meningkat

Dengan menggunakan *active learning* sebagai model dalam pembelajaran di mana prinsip-prinsip dan penerapan dari prinsip-prinsip diekspresikan oleh peserta didik, informasi menjadi lebih mudah untuk diterima dan diterapkan.

g. Pendapat induktif distimulasi

Jawaban atas pertanyaan tidak diberikan tetapi pertanyaan tersebut dieksplorasi. Pertanyaan dan jawaban muncul dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

h. Partisipan mengungkapkan proses berpikir mereka

Sementara kegiatan diskusi berlangsung, pendidik dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian pendidik dapat berkonsentrasi pada hal-hal yang harus diberikan sesuai dengan kebutuhan.

i. Memberi kesempatan untuk memperbaiki kesalahan

Jika peserta didik melakukan kesalahan yang menyebabkan kegagalan, hentikan kegiatan dan pikirkan alternatif lain dan mulai lagi kegiatan. Dengan demikian peserta didik dapat belajar bahwa kesalahan dapat menjadi sesuatu hal yang menguntungkan dan membimbing kita untuk menjadi lebih baik.

j. Memberi kesempatan untuk mengambil resiko

Peserta didik merasa bebas untuk berpartisipasi dan belajar melalui keterlibatan mereka karena mereka tahu bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan simulasi.

Mengambil resiko merupakan hal yang sulit dalam masyarakat yang mengidolakan pemenang. Dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi tanpa tekanan untuk menjadi pemenang, kita telah memberi kebebasan untuk mencoba tanpa merasa malu untuk melakukan kesalahan.

Sedangkan kelemahan-kelemahan dalam penerapan model pembelajaran *active learning* adalah:

1. Keterbatasan waktu

Waktu yang disediakan untuk pembelajaran sudah ditentukan sebelumnya, sehingga untuk kegiatan pembelajaran yang memakan waktu lama akan terputus menjadi dua atau lebih pertemuan.

2. Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan

Waktu yang digunakan untuk persiapan kegiatan akan bertambah, baik waktu untuk merancang kegiatan maupun untuk mempersiapkan agar peserta didik siap untuk melakukan kegiatan.

3. Ukuran kelas yang besar

Kelas yang mempunyai jumlah peserta didik yang relatif banyak akan mempersulit terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan *active learning*. Kegiatan diskusi tidak akan dapat memperoleh hasil yang optimal.

4. Keterbatasan materi, peralatan dan sumberdaya

Keterbatasan materi, peralatan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta sumberdaya akan menghambat kelancaran penerapan *active learning* dalam pembelajaran.

5. Resiko penerapan *active learning*

Hambatan terbesar adalah keengganan pendidik untuk mengambil berbagai resiko diantaranya resiko peserta didik tidak akan berpartisipasi, menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi atau mempelajari konten yang cukup. Pendidik takut untuk dikritik dalam mengajar dan merasa kehilangan kendali kelas serta keterbatasan keterampilan.

C. KESIMPULAN

Pembelajaran aktif (*active learning*) untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang

memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif juga untuk menjaga perhatian siswa atau anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Dan dalam proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami serta lebih lama diingat siswa, apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik, dan sosial.

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif guru dapat menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan kondisi siswa. Penggunaan metode belajar aktif dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan kondisi belajar dan kemampuan guru dalam melaksanakan metode tersebut.



BAB VII

LEARNING REVOLUTION

(MODEL STRATEGI PEMBELAJARAN)

A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses internalisasi pengetahuan dalam diri individu. Aktivitas belajar akan berlangsung efektif apabila seseorang yang belajar berada dalam keadaan positif dan bebas dari ketertekanan. Selama ini proses belajar yang berlangsung di sekolah maupun program-program pelatihan yang diselenggarakan cenderung berlangsung dalam suasana yang monoton dan membosankan. Dalam kondisi ini guru hanya menuangkan ilmu pengetahuan kepada siswa yang berlaku pasif. Materi yang diajarkan hanya diceramahkan tanpa ada upaya untuk melibatkan potensi siswa untuk berpikir dan memberi respon terhadap pengetahuan yang diberikan. Kadang-kadang aktivitas belajar disertai dengan ancaman yang membuat siswa cenderung mencari selamat, yang akhirnya siswa akan menghindari proses belajar-mengajar tersebut. Aktivitas belajar seperti ini,

jelas tidak akan membuat peserta belajar dapat menciptakan pengetahuan secara optimal.

Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, banyak perubahan mendasar yang perlu dilakukan agar dapat membantu siswa mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi kompetensi aktual. Perubahan mendasar yang perlu dilakukan mencakup penggunaan strategi dan model pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar bukan lagi sebuah proses yang menakutkan tapi menjadi sebuah proses yang menyenangkan dan dapat membuat seseorang berkreativitas dengan pengetahuan yang dipelajarinya.

Untuk itu dengan belajar secara revolution, diharapkan bisa meningkatkan kualitas pendidikan, karena learning revolution diterapkan dengan “FUN” maka belajar akan efektif dengan menggunakan potensi yang dimilikinya.

B. PEMBAHASAN

I. Learning Revolution

a. Pengertian Learning Revolution

Hakekat belajar sendiri adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya pengalaman dan latihan. Jadi, tujuan belajar sendiri ialah mencapai perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, maupun aspek secara luas. Jika dikaitkan dengan globalisasi, revolusi kecerdasan abad 21 salah satunya adalah Learning Revolution.

Cara belajar yang memungkinkan bisa keluar dari lingkaran kapitalisme adalah belajar secara revolusioner. Yang dimaksud belajar secara revolusioner (*Learning Revolution*) adalah belajar secara mengasyikkan dan menyenangkan sepanjang hidup manusia tanpa terikat oleh sistem yang meniadakan kebebasan dengan peraturan yang mesti

dipenuhi. Dengan kondisi yang serba tidak menentu, serta ketidakpedulian penguasa pada rakyatnya maka perlu kecerdasan untuk mengambil langkah belajar secara revolusioner. Jika tidak, keadaan seperti saat ini takkan bisa menyelamatkan Indonesia dari jurang kemiskinan. Sebagian lain kita menyaksikan kehidupan yang sedemikian susah dan terampas hak-hak hidup untuk kepentingan kapitalisme. Sebagian manusia tunduk pada sistem yang mengeksploitasi kehidupan dasar dan kepribadiannya semata untuk kepentingan material.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Learning Revolution adalah belajar secara mengasyikkan dan menyenangkan sepanjang hidup manusia tanpa terikat oleh sistem yang membosankan dan tidak bebas.

b. Konsep Learning Revolution

Belajar secara revolusioner akan efektif apabila anak mengalami pembebasan dalam menuangkan ide dan mengeksplorasi (menerangkan) pikirannya. Belajar secara revolusioner adalah menjungkir-balikkan keyakinan yang telah membelenggu di pikiran manusia tentang belajar yang harus di dalam kelas dan mendengarkan keterangan yang diberikan oleh guru. Belajar revolusioner memberikan ruang kepada setiap anak untuk belajar secara kreatif sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Dalam *Learning Revolution*, Guru berperan sebagai fasilitator dan teman berdiskusi secara sepadan tanpa menakutkan bagi anak didik. Seluruh alam menjadi media pembelajaran efektif dengan menjadikan dunia sebagai kelas. Dengan demikian akan mampu menciptakan kreasi baru setiap saat. Modifikasi dari hal-hal yang lama adalah mutlak diperankan oleh anak untuk terus memodifikasi karya-karya baru. Pelajaran tidak berfokus dalam sistem kelas dari 09.00 – 15.00 setiap Senin sampai Sabtu, namun berubah sesuai

dengan kemampuan anak yang berbeda-beda. Setiap manusia punya keunikan untuk menentukan kapan dan berapa lama ia belajar. Bagi usia anak-anak belajar dengan cara bermain sungguh mengasyikkan. Mereka akan kreatif dengan latihan-latihan yang tidak pernah gagal.

Manusia adalah makhluk berfikir dan berimajinasi, ini juga telah disebutkan dalam Al Qur'an. Jadi, setiap manusia pasti berfikir jika ingin berubah karena otak manusia adalah komputer terbaik di dunia. Bisa dengan meningkatkan pendidikan. Dan agar pengajaran bisa efektif, pendidik hendaknya menggunakan hal-hal seperti diskusi kelompok kecil, penelitian, prestasi, debat, latihan pengalaman, lapangan, simulasi, dan studi kasus. Maka akan menghasilkan apa yang kita inginkan, apalagi ditambah dengan otak serta fisik kita yang memiliki potensi yang luar biasa. Sehingga dari semua yang kita punya akan menghasilkan kecerdasan yang bisa diperoleh antara lain dari gerakan, karena gerakan adalah bagian tak terpisahkan dari belajar dan berfikir. Sehingga siswa bisa merespon dari semua yang telah disampaikan dan bisa melahirkan ide-ide baru. Otak manusia memiliki bagian yang berbeda, sehingga manusia bisa berfikir dan melatih otak tersebut agar dapat berfungsi dengan baik.

Penulis Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos membuat keyakinan dalam bahasan *Learning Revolution*:

1. Hampir segala hal adalah mungkin dilakukan.
2. Hampir setiap masalah telah terselesaikan, paling tidak sebagian di suatu tempat dunia.
3. Bila masalah belum dipecahkan, kini kita memiliki teknik-teknik sederhana untuk menemukan penyelesaian terbaik.

4. Tidak perlu menjadi Negara kaya, perusahaan raksasa, atau sekolah besar untuk memimpin dunia, sebagai terobosan justru lahir dari sekolah dan perusahaan kecil.
5. Sekarang kita berada di titik balik sejarah. Pada tahun 1990-an Jeannette Vos memungkinkan belajar di *supercamp* dengan kecepatan belajar antara 5 sampai dengan 20 kali lebih cepat dengan metode sederhana, mudah dipelajari, logis dan handal.

2. Alasan Memilih Strategi Belajar *Learning Revolution*

- a. Mempermudah, mempercepat belajar dan menguatkan memori otak. Sebagaimana pendapat Tony Bazan yang mengatakan bahwa dari learning revolution ini bisa menggabungkan antara pengetahuan, kepedulian, optimisme dan saran-saran yang praktis. Ia menjadi petunjuk yang baik dalam memahami kemajuan dan konsep-konsep utama yang mempengaruhi pembelajaran.
- b. Dengan belajar dalam keadaan yang “FUN” maka belajar akan efektif serta respon yang diterima sangat baik. Sebagaimana pendapat Ray Mond A. Daley, bahwa metode ini bisa merangsang, menantang dan menggugah pendidik di masa depan. Caranya menampilkan saran-saran praktis begitu inspiratif dan mengasyikkan untuk melakukan sesuatu sekarang.

3. Model dan Strategi Belajar *Learning Revolution*

a. Model Pembelajaran Revolusi (*Learning Revolution*)

Terdapat banyak sekali model pembelajaran *Learning Revolution*, di antaranya adalah:

- 1) Setiap orang adalah guru dan sekaligus murid (Untuk pertama kalinya, anak-anak mengambil alih posisi menentukan dalam revolusi komunikasi). Bisa diterapkan pada anak berusia delapan sampai sembilan tahun yang belajar bahasa Inggris dengan fasih bisa melalui permainan teka-teki silang berukuran besar, kuis, dan berbagai permainan lain yang menyenangkan.
- 2) Bagi kebanyakan orang, belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- 3) Ciptakan lingkungan yang baik, maka anak-anak yang berasal dari keluarga miskin sekalipun akan berkembang dalam proses belajar mandiri.
- 4) Saat terbaik untuk mengembangkan kemampuan belajar adalah sebelum masuk sekolah, karena sebagian besar jalur penting di otak dibentuk pada tahun-tahun awal yang penting tersebut.
- 5) Orang dapat belajar dengan baik ketika mereka mau belajar, bukan pada usia yang ditentukan orang lain.
- 6) Informasi yang kompleks sekalipun dapat diserap dan diingat dengan mudah jika siswa benar-benar terlibat (di dalam proses pembelajaran).
- 7) Meskipun anda tertinggal di sekolah, tidak ada kata terlambat untuk mengejarnya, dengan metode belajar terpadu.

- 8) Penelitian otak menunjukkan bahwa kecerdasan tikus dapat berkembang di lingkungan yang tepat, dan demikian pula halnya dengan manusia.
- 9) Tipe kecerdasan tidak hanya satu, dan setiap orang memiliki gaya belajar yang unik, sama uniknya dengan sidik jari. Sekolah yang efektif harus dapat mengenali dan melayaninya.
- 10) Game komputer dapat mengubah berbagai aspek dalam belajar.
- 11) Tidak harus menjadi negara besar untuk memimpin dunia, yang paling menentukan adalah pemerintahan yang bervisi ke depan.

b. Strategi Pembelajaran Revolusi (*Learning Revolution*)

Di antara strategi pembelajaran revolusi (*Learning Revolution*) adalah:

- 1) Ambil pelajaran dari olahraga. Karena dalam olahraga, seperti olahragawan mereka mempunyai mimpi, tujuan, rencana, pilihan, dan sikap yang positif. Artinya, keberhasilan bisa diraih bila bergairah, dan memiliki obsesi serta motivasi.
- 2) Beranilah bermimpi tentang masa depan.
- 3) Tentukan tujuan spesifik dan tetapkan tenggat waktu. Mula-mula tentukan poin apa yang anda ingin pelajari, setelah itu, tentukan tujuannya setelah itu buatlah langkahnya dan tentukan waktunya.
- 4) Dapatkan pemandu yang antusias segera. Apapun yang ingin anda pelajari, sesungguhnya banyak orang lain yang telah mempelajarinya.
- 5) Mulailah dengan gambaran menyeluruh seperti pada puzzle.

- 6) Tanya, Gunakanlah dengan kunci (apa, siapa, kapan, dimana dan bagaimana) bertanyalah pada setiap orang yang anda anggap mampu.
- 7) Carilah prinsip utama.
- 8) Temukan 3 buku terbaik yang ditulis oleh praktisi andal. Maka ini akan mempermudah anda mendapat apa yang anda inginkan.
- 9) Pelajari lagi cara membaca lebih cepat, lebih baik dan lebih mudah. Carilah poin-poin utama serta bacalah yang menggugah minat anda.
- 10) Perkuat dengan gambar dan suara
- 11) Belajar melalui praktik. Bukan hanya teori, tetapi dipraktekkan.
- 12) Gambarlah peta pikiran sebagai ganti catatan linier. Dengan begitu maka memori otak akan meningkat.
- 13) Pelajari cara mencapai kondisi waspada yang relaks (*relaxed alertness*). Maka kita harus mengetahui tentang kondisi yang tepat pada saat itu dengan menggunakan gelombang otak anda.
- 14) Lakukan dan lakukan. Belajar dengan mempraktekkan langsung tidak hanya sekedar teori-teori fiktif.
- 15) Tinjau ulang dan renungkan. Mempelajari suatu hal dengan meninjau ulang secara teratur poin-poin penting segera setelah menyelesaikannya. Atau dengan cara membaca sekilas dengan menandai dan mencari ide-ide pokoknya.
- 16) Gunakan alat bantu sebagai cantolan memori. Dengan mengasosiasikan pengetahuan yang baru dapat diperoleh dengan sesuatu yang sudah diketahui.
- 17) Nikmatilah berbagai permainan. Asosiasi orang terhadap kata-kata belajar ditemukan 10 kata konsep. Yaitu: membosankan, ujian, pekerjaan, rumah, buang-

buang waktu, hukuman tidak relevan, penahanan, benci dan takut. Pendidikan progresif saat ini menekankan perlunya menghadirkan kembali proses awal belajar yang menyenangkan, bahkan humor itu sendiri adalah cara yang baik untuk belajar jadi kaitkanlah humor dengan belajar.

- 18) Ajarilah orang lain, Yakni setiap orang mengajari seorang lain, bahwa setiap orang bisa menjadi guru.
- 19) Ikutilah kursus sistem belajar cepat. Pada masalah ini berkonsentrasi pada tip-tip sederhana yang dapat dilakukan sendiri adalah cara yang baik akan tetapi cara terbaik untuk mempelajari seluruh prinsip tersebut yaitu dengan mengikuti kursus sistem belajar cepat dan spesifik, metode-metode sederhana membantu akan membantu mengingat apa saja secara lebih efektif, bahkan tanpa perlu melakukan studi terperinci atas teknik-teknik dalam sistem belajar cepat terpadu.

4. Manfaat *Learning Revolution*

- a. Mempermudah, mempercepat belajar dan menguatkan memori otak. Sebagaimana pendapat Tony Bazan yang mengatakan bahwa dari learning revolution ini bisa menggabungkan antara pengetahuan, kepedulian, optimisme dan saran-saran yang praktis. Ia menjadi petunjuk yang baik dalam memahami kemajuan dan konsep-konsep utama yang mempengaruhi pembelajaran.
- b. Dengan belajar dalam keadaan yang **“FUN”** maka belajar akan efektif serta respon yang diterima sangat baik. Sebagaimana pendapat Ray Mond A. Daley, bahwa metode ini bisa merangsang, menantang dan menggugah pendidik di masa depan. Caranya

menampilkan saran-saran praktis begitu inspiratif dan mengasyikkan untuk melakukan sesuatu sekarang.

C. KESIMPULAN

1. *Learning Revolution* adalah belajar secara mengasyikkan dan menyenangkan sepanjang hidup manusia tanpa terikat oleh sistem yang membosankan dan tidak bebas seperti yang kita mau.
2. Konsep belajar *Learning Revolution* yakni belajar akan efektif apabila anak mengalami pembebasan dalam menuangkan ide dan mengeksplorasi pikirannya. Dan banyak sekali model dari *Learning Revolution* yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Alasan pemilihan *Learning Revolution* karena belajar yang dilakukan dalam keadaan “FUN” akan efektif sehingga bisa mempermudah, mempercepat dan menguatkan memori otak.
4. Strategi dari *Learning Revolution*.
5. Mengambil dari olahraga, bermimpi, tentukan poin-poin utama, bertanya, pemandu, gunakan gambar, suara, praktek, ajari orang lain dan kursus. Sehingga bisa diterapkan pada dunia pendidikan untuk meraih kesuksesan.



BAB VIII

PEMBELAJARAN AKSELERASI (ACCELERATED LEARNING)

A. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses internalisasi pengetahuan dalam diri individu. Aktivitas belajar akan berlangsung efektif apabila seseorang yang belajar berada dalam keadaan positif dan bebas dari tertekan (*pressure*). Selama ini proses belajar yang berlangsung di sekolah maupun program-program pelatihan yang diselenggarakan cenderung berlangsung dalam suasana yang monoton dan membosankan. Dalam kondisi ini guru hanya menuangkan ilmu pengetahuan kedalam kepala siswa yang berlaku pasif yang dikenal dengan istilah “*pour and snoor*”. Materi yang diajarkan hanya diceramahkan tanpa ada upaya untuk melibatkan potensi siswa untuk berfikir dan memberi respon terhadap pengetahuan yang ditransfer. Kadang-kadang aktivitas belajar disertai dengan ancaman yang membuat siswa cenderung mencari selamat. Aktivas belajar seperti ini, jelas tidak akan

membuat pembelajar (*learner*) dapat menciptakan pengetahuan secara optimal.

Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut banyak perubahan mendasar yang perlu dilakukan agar dapat membantu siswa mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi kompetensi aktual. Perubahan mendasar yang perlu dilakukan mencakup penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar bukan lagi sebuah proses yang menakutkan tapi menjadi sebuah proses yang menyenangkan (*fun*) dan dapat membuat seseorang berkreasi dengan pengetahuan yang dipelajarinya.

Tulisan ini akan membahas sebuah buku tentang pembelajaran akselerasi atau *Accelerated Learning* (AL). Buku yang dibahas dalam tulisan ini berjudul "***The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs***". **Dave Meier (2000)** membahas secara rinci tentang cara yang diperlukan untuk membuka tirai kreativitas, sehingga setiap individu dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.

Accelerated Learning sebagai cara untuk menciptakan aktivitas belajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan. *Accelerated Learning* merupakan pendekatan belajar yang lebih maju dari pada yang digunakan saat ini. Implementasi *Accelerated Learning* pada proses belajar di sekolah dapat memberikan beberapa keuntungan. *Accelerated Learning* didasarkan riset terakhir tentang perkembangan otak dan belajar. Saat ini *Accelerated Learning* digunakan dengan memanfaatkan metode dan media yang bervariasi dan bersifat terbuka serta fleksibel.

B. Masalah dalam Proses Belajar di Sekolah

Dalam bagian awal buku ini Penulis – **Meier** – memberikan opini tentang masalah-masalah belajar yang sering terjadi di dalam pelaksanaan aktivitas belajar di sekolah. Masalah-masalah yang kerap terjadi di sekolah adalah:

1. Materi ajar yang tidak bermakna.
2. Belajar hanya berisi ceramah yang membosankan.
3. Guru hanya menyuapi (*spoon feeding*) siswa dengan pengetahuan yang bersifat superficial.
4. Proses belajar bukan merupakan proses yang menyenangkan tapi menakutkan.

Proses belajar yang berlangsung di sekolah menurut penulis cenderung tidak memberikan pengetahuan tentang manfaat pengetahuan yang dipelajari. Bahan yang harus dipelajari hanya bersifat hafalan-hafalan tanpa makna. Siswa tidak diajak untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki untuk membangun pengetahuan yang mempunyai makna sesuai kebutuhan dan kemampuan. Materi pelajaran yang dipelajari seringkali tidak dikaitkan dengan dunia dan lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru seringkali tidak variatif dan hanya merupakan ceramah yang panjang dan membosankan. Penggunaan metode ceramah memang tidak selamanya buruk, tetapi ceramah bukan satu-satunya cara yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung optimum. Guru perlu memiliki kemampuan dalam menggunakan metode pembelajaran yang variatif yang lebih banyak melibatkan siswa.

Guru seringkali menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan yang menyuapi siswa yang hanya bersikap pasif. Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat seperti saat ini, guru tidak lagi berperan sebagai

satu-satunya sumber yang bertugas mentrasfer ilmu pengetahuan, Guru lebih dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memanfaatkan aneka sumber belajar yang tersedia. Untuk tentu saja guru perlu memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola aktivitas pembelajaran.

Aktivitas Pembelajaran yang terjadi di sekolah cenderung memberi beban belajar yang berlebihan sehingga membuat anak tidak memiliki waktu lagi untuk bermain, Guru tidak mampu membuat proses belajar menjadi suatu proses yang menyenangkan yang dapat meningkatkan kegairahan siswa untuk menggali dan membangun ilmu pengetahuan dalam dirinya. Beban belajar yang berlebihan cenderung membuat trauma sehingga penyelesaian pekerjaan rumah (*homework*) seringkali hanya ditujukan untuk “*survival*” semata. Belajar tidak lagi terjadi karena dorongan instrinsik, tapi lebih banyak dipengaruhi oleh *factor punishment*.

Keempat masalah belajar yang terjadi pada dasarnya saling terkait satu sama lain, Masalah ini berakibat langsung terhadap rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran di sekolah.

Dave Meier (2000) mengemukakan masalah-masalah yang berlangsung di sekolah dengan istilah-istilah sebagai berikut:

1. *Boring lectures* – ceramah yang membosankan.
2. *Pour and snore* – menyuapi dan siswa tertidur.
3. *Closed system* – sistem tertutup.
4. *Competition between learners* – kompetisi diantara siswa.
5. *Joylessness* – tidak menyenangkan.
6. *University* – seragam.
7. *Dogmatic* – dogmatic.
8. *Passive learners* – siswa pasif.

9. *Reptilian brain approach* – menakut-nakuti atau mengancam.

C. Prinsip-Prinsip yang Mendasari *Accelerated Learning*

Accelerated Learning merupakan sebuah pendekatan alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan pembelajaran di sekolah. Implementasi *Accelerated Learning* menurut Penulis buku ini didasari oleh beberapa prinsip penting yaitu :

1. Keterlibatan total individu akan meningkatkan hasil belajar
2. Belajar bukan merupakan proses yang bersifat pasif dalam menyimpan pengetahuan tapi proses aktif menciptakan pengetahuan
3. Kolaborasi diantara siswa akan meningkatkan hasil belajar.
4. Belajar yang berpusat pada aktivitas jauh lebih baik dari pada belajar yang hanya menekankan pada aktivitas presentasi semata.
5. Peristiwa belajar yang menekankan pada belajar aktivitas jauh lebih efektif dari pada belajar yang menekankan pada aktivitas presentasi

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut menurut Meier implementasi *Accelerated Learning* memiliki beberapa karakteristik utama yaitu:

1. *Flexible* – luwes.
2. *Joyful* – menyenangkan.
3. *Multi-pathed* – multi jalur.
4. *Ends-centered* – berpusat pada tujuan.
5. *Collaborative* – kolaboratif.
6. *Humanistic* – manusiawi.
7. *Multi-sensory* – multi sensor.
8. *Nurturing* – menumbuhkan.

9. *Activity-centered* – berpusat pada aktivitas.
10. *Mental/emotional* – menggunakan mental emosional.
11. *Result based* – berdasar pada hasil.

Kita dapat membandingkan karakteristik *Accelerated Learning* dengan karakteristik pembelajaran tradisional agar dapat memahami praktek *Accelerated Learning* dengan baik. Karakteristik pembelajaran tradisional yaitu:

1. *Rigid* – kaku.
2. *Serious* – serius.
3. *Single pathed* – jalur tunggal.
4. *Means centered* – berorientasi pada alat.
5. *Competitive* – kompetitif.
6. *Behavioral* – bersifat behavioristic.
7. *Verbal* – hanya ceramah.
8. *Controlling* – belajar sangat terkendali.
9. *Material centered* – berpusat pada materi.
10. *Mental (cognitive)* – menekankan pada mental / kognitif semata.
11. *Time based* – berbasis waktu.

Implementasi *Accelerated Learning* dalam aktivitas belajar dan pelatihan memerlukan adanya perubahan yang bersifat sistemik dan holistik. Penulis berpendapat bahwa perubahan secara mendasar perlu dilakukan karena kondisi pendidikan saat ini sudah sangat bersifat mekanistik yang disebabkan oleh terlalu lamanya pendekatan behavioristik digunakan.

Menurut Penulis pendekatan behavioristik telah meracuni proses pendidikan selama ini karena hanya merupakan pabrik yang menghasilkan robot-robot yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Hal tersebut dikemukakan oleh Meier sebagai berikut:

“Our school are, in a sense, factories in which the raw products (children) are to be shaped and fashioned to

meet the various demands of life...Behaviorism – the belief that all learning consists of a stimulus / response, carrot –and –stick training and that only observed behavior is worthy of study – has had a disastrous influence on 20 th century perceptions,” (hal. 38)

D. Tahap – Tahap Belajar

Maier berpendapat bahwa dalam melakukan aktivitas belajar, individu pada dasarnya melalui empat tahap penting yaitu:

1. Persiapan (*preparation*)
2. Presentasi (*presentation*)
3. Latihan (*practice*)
4. Performa (*performance*)

Proses belajar dimulai dari adanya minat untuk mempelajari sesuatu. Untuk melakukan aktivitas belajar, individu melakukan persiapan yang relevan dengan usaha yang diperlukan untuk melakukan aktivitas belajar. Adanya minat untuk mempelajari suatu pengetahuan atau keterampilan diikuti dengan tahap berikutnya yaitu presentasi. Dalam tahap ini individu mulai berkenalan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diminati untuk dipelajari.

Tahap selanjutnya adalah tahap latihan atau *practice*. Pada tahap ini individu mulai mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai sebelumnya. Tahap akhir dari proses belajar adalah tahap saat individu memperlihatkan performa melalui aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi yang nyata.

E. Riset Tentang Otak dan Akselerasi Belajar

Riset tentang otak mempunyai peran penting dalam konsep akselerasi belajar. Untuk dapat mengimplementasikan *Accelerated Learning* dengan baik, pengetahuan tentang otak dan belajar sangat perlu diperhatikan. Riset tentang peran otak dalam aktivitas belajar manusia belakangan berkembang sangat pesat melebihi yang telah dilakukan sebelumnya. Sama dengan organ tubuh manusia yang lainnya, otak memperlihatkan kinerja yang luar biasa mengagumkan. Otak telah memberikan kontribusi yang luar biasa terhadap perkembangan dan kemajuan peradaban manusia. Otak, menurut Meier, tidak pernah berhenti sedetikpun untuk mengungkap tabir pengetahuan dan kehidupan.

Hasil riset mutakhir tentang otak memperlihatkan dan belajar menunjukkan bahwa otak terdiri dari dua belahan (*hemisphere*) yaitu belahan otak bagian kiri (*left hemisphere*) dan belahan otak bagian kanan (*right brain hemisphere*). Belahan otak bagian kiri terkait dengan hal-hal yang bersifat logis dan sistematis. Sedangkan belahan otak bagian kanan lebih banyak berhubungan dengan aktivitas yang bersifat kreatif.

Selama ini aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah lebih banyak menekankan pada penggunaan belahan otak kiri yang membuat individu berfikir logis dan sistematis berdasarkan aturan-aturan yang telah baku. Belahan otak kanan yang merupakan otak kreatif tidak dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan sesuatu yang bersifat inovatif.

Riset lain tentang peran otak dalam aktivitas belajar menghasilkan sebuah teori baru yaitu "*triune theory*". Menurut teori ini Otak dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. *The neocortex*

The Neocortex merupakan bagian yang berisi 80-85 % massa otak manusia. Bagian ini merupakan esensi dari fungsi aktivitas mental tinggi (analisis, kreativitas). Bagian ini yang membuat manusia unik dibandingkan makhluk lain dimula bumi.

2. *The limbic system*

The limbic system adalah pusat emosi manusia. Bagian otak ini disebut sebagai bagian sosioemosional. *The limbic system* juga memiliki bagian esensial yang berperan dalam memori jangka panjang (*long term memory*) manusia.

3. *The brain stem*

The brain stem dikenal juga dengan sebutan otak reptil atau *the reptilian brain* berperan dalam mengendalikan fungsi tubuh yang bersifat otomatis seperti detak jantung, pernafasan dan pencernaan. Bagai berkaitan juga dengan sifat instinktif manusia. Otak ini akan bekerja jika manusia mendapat ancaman. Bagian otak ini akan melindungi manusia agar tetap hidup (*survive*).

Manusia harus dapat menyeimbangkan peran semua bagian otak. Dalam belajar bagian *neocortex* harus selalu dominan karena merupakan bagian otak yang terkait dengan fungsi berfikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis dan kreativitas. *Triune theory* mengemukakan bahwa “A Sense of Joy” yaitu belajar harus dalam kondisi yang menyenangkan.

Menurut *triune theory* proses belajar akan menjadi lebih cepat dan mendalam apabila seluruh otak terlibat didalamnya. Manakala perasaan seseorang sedang dalam kondisi positif, maka dia akan berada dalam keadaan relaks. Dia akan menggunakan *neocortex* – otak untuk belajar. Sebaliknya, manakala seseorang berada dalam situasi negatif, individu akan menggunakan otak reptil – untuk “*survive*” maka proses belajar akan melambat dan bahkan berhenti.

F. Manfaat Implementasi *Accelerated Learning*

Menurut penulis implementasi *Accelerated Learning* memberikan keuntungan (*benefits*) dalam hal:

1. *Ignite your creative imagination* – menciptakan imajinasi kreatif siswa
2. *Get learner totally involved* – membuat siswa terlibat total
3. *Create healthier learning environments* – menciptakan lingkungan belajar yang sehat
4. *Speed and enhance learning* – mempercepat dan memperkaya belajar
5. *Improve retention and job performance* – meningkatkan daya ingat dan performa
6. *Speed the design process* – mempercepat proses rancangan belajar
7. *Build effective learning communities* – membangun masyarakat belajar yang efektif
8. *Greatly improve technology-driven learning* – meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran

Adapun persiapan dalam implementasi *Accelerated Learning* adalah sebagai berikut:

1. *Get learners out of a passive or resistant mental state* – Menyiapkan mental siswa menjadi aktif.
2. *Remove learning barriers* – Menghapus hambatan-hambatan dalam belajar.
3. *Arouse learners' interest and curiosity* – Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa
4. *Give learner positive learning about, and a meaningful relationship with, the subject matter* – Membuat siswa berfikir positif tentang materi pelajaran

5. *Create active learners who inspired to think, learn, create, and grow* – Ciptakan siswa yang aktif yang dapat berfikir dan mencipta
6. *Get people out of isolation and into a learning community* – Buat siswa keluar dari isolasi dan ajaklah mereka melihat masyarakat disekitar

G. KESIMPULAN

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah perlu mempertimbangkan teori pembelajaran akselerasi yang dapat membuat proses belajar tidak lagi merupakan suatu yang menakutkan.

Faktor lain yang menjadi syarat untuk mewujudkan perilaku yang kreatif adalah perasaan bebas. Orang yang berfikir bebas pada umumnya akan mampu menemukan kemungkinan – kemungkinan yang dapat digunakan sebagai alternatif-alternatif untuk menemukan solusi dalam menyelesaikan suatu masalah.



DAFTAR PUSTAKA

- Bellamy, L., Barry, W., & Foster, S. (1999). *A Learning Centered Approach to Engineering Education for the 21st Century: The Workshop*. College of Engineering and Applied Sciences: Arizona State University.
- Bonwell, C.C. (1995). *Center for Teaching and Learning, Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. St. Louis College of Pharmacy.
- Dryden Gordon. Dr. Jeannette VOS, 2001, *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution) bagian 1: Keajaiban Pikiran*. Bandung: Kaifa.
- Efendi Agus, 2005, *Revolusi Kecerdasan Abad 21*, Bandung: Afabeta.
- Faisal, Amir dan Zulfanah. 2008. *Menyiapkan Anak jadi Juara*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Machmudah, Ummi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Nasution, S. 1995. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nata, Abuddin. 2004. *Manajemen Pendidikan; Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Nata, Abuddin. 2009. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nggermanto, Agus. 2005. *Quantum Quostient*. Bandung: Nuansa.
- Porter, Bobby De, dkk. 2000. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Rakhmat Jalaluddin, 2006, *Belajar Cerdas*, Bandung: MLC.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKiS.
- Rusyan Tabrani A. Drs. Atang Kusdinar, BA. Drs. Zainal Arifin, 1989, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remadja Karya Offset.
- Sanjaya, Wina., *Strategi Pembelajaran*, Kencana Pernada Media Group, Jakarta: 2008.
- Silberman Mel, 1996, *Active Learning*, USA: Yappendiq.
- Silberman, Mel. (2004). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (terjemahan Sarjuli et al.). Yogyakarta: Yappendis.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Thomas, J. (1972). *The Variation of Memory with Time for Information Appearing During Alecture*. *Studies in Adult Education*, 4, 57-62
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

