

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Belajar dan Pembelajaran

Sebelum peneliti membahas mengenai pembelajaran, terlebih dahulu peneliti akan membahas mengenai belajar yang mencakup prinsip belajar, ciri-ciri belajar dan teori belajar.

1. Belajar

Menurut Gagne dalam (Suprijono, A, 2013, hlm. 2), “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Menurut Travers dalam (Suprijono Agus, 2009, hlm. 2), “belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku”.

Menurut Cronbach dalam (Suprijono Agus, 2009, hlm. 2), “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”. (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman)

Menurut Harold Spears dalam (Suprijono Agus, 2009, hlm. 2), “*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”. (Dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengarkan dan mengikuti arah tertentu).

Menurut Geoch dalam (Suprijono Agus, 2009, hlm. 2), “*Learning is change in performance as a result of practice*”. (Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan).

Menurut Morgan dalam (Suprijono Agus, 2009, hlm. 2), “*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience*”. (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh

sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggap property sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian masyarakat menganggap belajar disekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti yang dikatakan Reber dalam (Suprijono Agus, 2009, hlm.3), belajar adalah *the Process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses mendapat ilmu pengetahuan.

Belajar sebagai konsep mendapat pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan lain-lain yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai. Perlu anda pahami, perolehan pengetahuan maupun upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Dari berbagai pengertian mengenai belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang disadari.

a. Prinsip Belajar

Menurut Agus (2013, hlm. 4) setelah memahami pengertian belajar, sekarang akan mencoba membahas mengenai prinsip belajar. Berikut adalah prinsip-prinsip belajar.

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig dalam (Agus, 2009, hlm. 4), belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*.
- g. Bertujuan dan terarah
- h. Mencangkup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. William Burton dalam (Agus, 2009, hlm.5) mengemukakan bahwa “*A good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich varied and propocative environtment*”.

b. Ciri-ciri Belajar

Berdasarkan pengertian belajar di atas, maka pada hakikatnya “Belajar menunjuk ke perubahan dalam tingkah laku disubjek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang, dan perubahan tingkah laku tersebut tak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan-kecenderungan *respons* bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari subjek (misalnya keletihan, dan sebagainya)” Hilgard dan Gordon (1975) dalam (Oemar, 2015, hlm. 49).

Dengan pengertian tersebut, maka ternyata belajar sesungguhnya memiliki ciri-ciri (karakteristik) tertentu:

1) Belajar berbeda dengan kematangan

Pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan (*maturation*) dan bukan karena belajar. Bila prosedur latihan (*training*) tidak secara cepat mengubah tingkah laku, maka berarti prosedur tersebut bukan penyebab yang penting dan perubahan-perubahan tak dapat diklasifikasikan sebagai belajar. Memang banyak perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh kematangan, tetapi juga tidak sedikit perubahan tingkah yang disebabkan oleh interaksi antara kematangan dan belajar, yang berlangsung dalam proses yang rumit. Misalnya, anak mengalami kematangan untuk berbicara,

kemudian berkat pengaruh percakapan masyarakat di sekitarnya, maka dia dapat berbicara tepat pada waktunya.

2) Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental

Perubahan tingkah laku juga dapat terjadi, disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi letih/lelah. Sakit atau kurang gizi juga dapat menyebabkan tingkah laku berubah, atau karena mengalami kecelakaan tetapi hal ini tak dapat dinyatakan sebagai hasil perbuatan belajar.

Gejala-gejala seperti kelelahan mental, konsentrasi menjadi kurang, melemahnya ingatan, terjadi kejenuhan, semua dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya berhenti belajar, menjadi bingung, rasa kegagalan, dan sebagainya. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tak dapat digolongkan sebagai belajar. Jadi perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan fisik dan mental bukan atau berbeda dengan belajar dalam sebenarnya.

3) Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap

Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Belajar berlangsung dalam bentuk latihan (*practice*) dan pengalaman (*experience*). Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa perilaku (*performance*) yang nyata dan dapat diamati. Misalnya, seseorang bukan hanya mengetahui sesuatu yang perlu diperbuat, melainkan juga melakukan perbuatan itu sendiri secara nyata. Jadi istilah menetap dalam hal ini, bahwa perilaku itu dikuasai secara mantap. Kemantapan ini berkat latihan dan pengalaman.

c. Teori Belajar

Memasuki abad ke-19 beberapa ahli psikologi mengadakan penelitian eksperimental tentang teori belajar, walaupun pada waktu itu para ahli menggunakan binatang sebagai objek penelitiannya.

Penggunaan binatang sebagai objek penelitian didasarkan pada pemikiran bahwa apabila binatang yang kecerdasannya dianggap rendah dapat melakukan eksperimen teori belajar, maka sudah dapat dipastikan bahwa eksperimen itu pun dapat berlaku bahkan dapat lebih berhasil pada manusia, karena manusia lebih cerdas daripada binatang.

Di antara ahli psikologi yang menggunakan binatang sebagai objek penelitiannya adalah Thorndike (1874-1949) dalam (Uno, Hamzah.B, 2005:6), dikenal dengan teori belajar Classical Conditioning, menggunakan anjing sebagai binatang uji coba, Skinner (1904) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 6) yang terkenal dengan teori belajar Operant Conditioning, menggunakan tikus dan burung merpati sebagai binatang uji coba.

Dari berbagai tulisan yang membahas tentang perkembangan teori belajar seperti (Atkinson, dkk. 1998;² Gredler Margaret Bell, 1986;³) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 6) memaparkan tentang teori belajar yang secara umum dapat dikelompokkan dalam empat kelompok atau aliran meliputi (a) teori belajar behavioristik, (b) teori belajar kognitif, (c) teori belajar humanistik, dan (d) teori belajar sibermetik. Keempat aliran teori belajar tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, yakni aliran behavioristik menekankan pada “hasil” daripada proses belajar. Aliran kognitif menekankan pada “proses” belajar. Aliran humanistik menekankan pada “isi” atau apa yang dipelajari. Aliran sibermetik menekankan pada “sistem informasi” yang dipelajari. Kajian tentang keempat aliran tersebut akan diuraikan satu per satu.

1) Aliran Behavioristik

Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku, tidak lain adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan *respons*. Atau dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan *respons*. Para ahli yang banyak berkarya dalam aliran ini

antara lain: Thorndike, (1911); Watson, (1963); Hull, (1943); dan Skinner, (1968) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 7).

a) Thorndike

Menurut Thorndike (1911) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 7), salah seorang pendiri aliran tingkah laku, belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan *respons* (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan). Jelasnya menurut Thorndike, perubahan tingkah laku boleh berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati).

Meskipun Thordike tidak menjelaskan bagaimana caranya mengukur berbagai tingkah laku yang nonkonkret (pengukuran adalah salah satu yang menjadi obsesi semua penganut aliran tingkah laku), tetapi teori Thordike telah banyak memberikan inspirasi kepada pakar lain yang datang sesudahnya. Teori Thordike disebut sebagai “aliran koneksionis” (*connectionism*).

Prosedur eksperimennya ialah membuat agar setiap binatang lepas dari kurungannya sampai ke tempat makanan. Dalam hal ini apabila binatang terkurung, maka binatang itu sering melakukan bermacam-macam kelakuan, seperti menggigit, menggosokkan badannya ke sisi-sisi kotak, dan cepat atau lambat binatang itu tersandung pada palang sehingga kotak terbuka dan binatang itu akan lepas ke tempat makanan.

b) Watson

Berbeda dengan Thordike, menurut Watson dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 7) pelopor yang datang sesudah Thordike, stimulus dan *respons* tersebut harus berbentuk tingkah laku yang “bisa diamati” (*observable*). Dengan kata lain, Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui. Bukan berarti semua perubahan mental yang terjadi dalam benak siswa tidak penting. Semua itu penting, akan tetapi faktor-faktor tersebut

tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum.

Hanya dengan asumsi demikianlah, menurut Watson dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 8), dapat diramalkan perubahan apa yang bakal terjadi pada siswa. Hanya dengan demikian pulalah psikologi dan ilmu tentang belajar dapat sejajar dengan ilmu-ilmu lain seperti fisika atau biologi yang sangat berorientasi pada pengalaman empiris.

Berdasarkan uraian ini, penganut aliran tingkah laku lebih suka memilih untuk tidak memikirkan hal-hal yang tidak bisa diukur, meskipun mereka tetap mengakui bahwa semua hal itu penting.

Tiga pakar lain adalah Clark Hull, Edwin Guthrie, dan B.F.Skinner. seperti kedua pakar terdahulu, ketiga orang yang terakhir ini juga menggunakan variabel *Stimulus-Respons* untuk menjelaskan teori-teori mereka. Namun, meskipun ketiga pakar ini mendapat julukan yang sama, yaitu pendiri aliran tingkah laku (*neo behaviorist*), mereka berbeda satu sama lain dalam beberapa hal seperti yang diuraikan berikut ini.

c) Clark Hull

Clark Hull (1943) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 8) mengemukakan konsep pokok teorinya yang sangat dipengaruhi oleh teori evolusinya Charles Darwin. Bagi Hull, tingkah laku seseorang berfungsi untuk menjaga kelangsungan hidup. Oleh karena itu, dalam teori Hull, kebutuhan biologis dan pemuasan kebutuhan biologis menempati posisi sentral. Menurut Hull (1943, 1952) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 8), kebutuhan dikonsepsikan sebagai dorongan (*drive*), seperti lapar, haus, tidur, hilangnya rasa nyeri, dan sebagainya. Stimulus hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis ini, meskipun *respons* mungkin bermacam-macam bentuknya.

Teori ini, terutama setelah Skinner memperkenalkan teorinya, ternyata tidak banyak dipakai dalam dunia praktis, meskipun sering digunakan dalam berbagai eksperimen dalam laboratorium.

d) Skinner

Skinner (1968) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 9) yang datang kemudian merupakan penganut paham neobehavioris yang mengalihkan dari laboratorium ke praktik kelas. Skinner mempunyai pendapat lain lagi, yang menyatakan mampu mengalahkan pamor teori-teori Hull dan Guthrie. Hal ini mungkin karena kemampuan Skinner dalam “menyederhanakan” kerumitan teorinya serta menjelaskan konsep-konsep yang ada dalam teori tersebut. Menurut Skinner, deskripsi hubungan antara stimulus dan *respons* untuk menjelaskan perubahan tingkah laku (dalam hubungannya dengan lingkungan) menurut versi Watson tersebut adalah deskripsi yang tidak lengkap. *Respons* yang diberikan oleh siswa tidaklah sesederhana itu, sebab pada dasarnya setiap stimulus yang diberikan berinteraksi satu dengan lainnya, dan interaksi ini akhirnya memengaruhi *respons* yang dihasilkan. Sedangkan *respons* yang diberikan juga menghasilkan berbagai konsekuensi yang pada gilirannya akan memengaruhi tingkah laku siswa.

Oleh karena itu, untuk memahami tingkah laku siswa secara tuntas, diperlukan pemahaman terhadap *respons* itu sendiri, dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh *respons* tersebut (lihat Bell-Gredler, 1986) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 9). Skinner juga menjelaskan bahwa menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan membuat segala sesuatunya menjadi bertambah rumit, sebab “alat” itu akhirnya juga harus dijelaskan lagi. Misalnya, apabila dikatakan bahwa “seorang siswa berprestasi buruk sebab siswa ini mengalami frustrasi” akan menurut perlu dijelaskan “apa itu frustrasi”. Penjelasan tentang frustrasi ini besar kemungkinan akan memerlukan penjelasan lain. Begitu seterusnya.

Dari semua pendukung teori tingkah laku ini, mungkin teori Skinner lah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar. Beberapa program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, *Mathetics*, atau program-program lain yang memakai konsep stimulus, *respons*, dan faktor penguat (*reinforcement*) adalah contoh-contoh program yang memanfaatkan teori Skinner.

2) Aliran Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Bagi penganut aliran ini, belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan *respons*. Namun lebih dari itu, belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori ini sangat erat berhubungan dengan teori sibernetik.

Pada masa-masa awal diperkenalkan teori ini, para ahli mencoba menjelaskan bagaimana siswa mengolah stimulus, dan bagaimana siswa tersebut bisa sampai ke *respons* tertentu (pengaruh aliran tingkah laku masih terlihat disini). Namun, lambat laun perhatian ini mulai bergeser. Saat ini perhatian mereka terpusat pada proses bagaimana suatu ilmu yang baru berasimilasi dengan ilmu yang sebelumnya telah dikuasi siswa.

Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpatah-patah, terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, menyeluruh. Ibarat seseorang yang memainkan musik, orang ini tidak “memahami” not-not balok yang terpampang di partitur sebagai informasi yang saling lepas berdiri sendiri, tetapi sebagai satu kesatuan yang secara utuh masuk ke pikiran dan perasaannya. Seperti juga ketika anda membaca tulisan ini, bukan alfabet-alfabet yang terpisah-pisah yang dapat diserap dan dikunyah dalam pikiran, tetapi adalah kata, kalimat, paragraph yang kesemuannya itu seolah menjadi satu,

mengalir, menyerbu secara total bersamaan. Dalam praktik, teori ini antara lain terwujud dalam “tahap-tahap perkembangan” yang diusulkan oleh Jean Piaget dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 10), “belajar bermakna”nya Ausubel, dan “belajar penemuan secara bebas” (*free discovery learning*) oleh Jerome Bruner.

a) Piaget

Menurut Piaget (1975) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 10) salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni (1) asimilasi, (2) akomodasi, (3) equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Bagi seseorang yang sudah mengetahui prinsip penjumlahan, jika gurunya memperkenalkan prinsip perkalian, maka proses pengintegrasian antara prinsip penjumlahan (yang sudah ada di benak siswa) dengan prinsip perkalian (sebagai informasi baru), inilah yang disebut proses asimilasi. Jika seseorang diberi sebuah soal perkalian, maka situasi ini disebut akomodasi, yang dalam hal ini berarti pemakaian (aplikasi) prinsip perkalian tersebut dalam situasi yang baru dan spesifik. Agar seseorang tersebut dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, maka yang bersangkutan menjaga stabilitas mental dalam dirinya, diperlukan proses penyeimbangan. Proses inilah yang disebut equilibrasi proses penyeimbangan antara “dunia luar” dan “dunia dalam”. Tanpa proses ini, perkembangan kognitif seseorang akan tersendat-sendat dan berjalan tak teratur (*disorganized*).

Dalam hal ini, dua orang yang mempunyai jumlah informasi yang sama di otaknya mungkin mempunyai kemampuan equilibrasi yang berbeda. Seseorang dengan kemampuan

equilibrasi yang baik akan mampu “menata” berbagai informasi ini dalam urutan yang baik, jernih, dan logis. Sedangkan rekannya yang tidak memiliki kemampuan equilibrasi sebaik itu akan cenderung menyimpan semua informasi yang ada secara kurang teratur, karena itu orang ini juga cenderung mempunyai alur berpikir ruwet, tidak logis, terbelit-belit.

Menurut Piaget dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 11), “Proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa, yang dalam hal ini Piaget membaginya menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori-motor (ketika anak berumur 1,5 tahun sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun), dan tahap operasional formal (14 atau lebih)”.

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensori motor tentu lain dengan yang dialami seorang anak yang sudah mencapai tahap kedua (praoperasional) dan lain lagi yang dialami siswa lain yang telah sampai ke tahap yang lebih tinggi (operasional konkret dan operasional formal). Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang semakin teratur (dan juga semakin abstrak) cara berpikirnya. Dalam kaitan ini seorang guru seyogianya memahami tahap-tahap perkembangan anak didiknya ini, serta memberikan materi belajar dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan tahap-tahap tersebut.

Guru yang mengajar, tetapi tidak menghiraukan tahapan-tahapan ini akan cenderung menyulitkan para siswanya. Misalnya saja, mengajarkan konsep abstrak tentang matematika kepada sekelompok siswa kelas dua SD, tanpa adanya usaha untuk “mengkonkretkan” konsep tersebut, tidak hanya akan percuma, tetapi justru akan lebih membingungkan para siswa itu.

b) Bruner

Bruner (1960) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 12) mengusulkan teorinya yang disebut *free discovery learning*. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu

aturan (termasuk konsep, teori, definisi dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya. Dengan kata lain, siswa dibimbing secara induktif untuk memahami suatu kebenaran umum. Untuk memahami konsep kejujuran, misalnya, siswa pertama-tama tidak menghafal definisi kata kejujuran, tetapi mempelajari contoh-contoh konkret tentang kejujuran. Dari contoh-contoh itulah siswa dibimbing untuk mendefinisikan kata “kejujuran”.

Lawan dari pendekatan ini disebut “belajar ekspositori” (belajar dengan cara menjelaskan). Dalam hal ini, siswa disodori sebuah informasi umum dan diminta untuk menjelaskan informasi ini melalui contoh-contoh khusus dan konkret. Dalam contoh di atas, maka siswa pertama-tama diberi definisi tentang kejujuran, dan dari definisi itulah siswa diminta untuk mencari contoh-contoh konkret yang dapat menggambarkan makna kata tersebut. Proses belajar ini jelas berjalan secara deduktif.

Di samping itu, Bruner mengemukakan perlunya ada teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif di kelas. Menurut pandangan Bruner (1964) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 13) bahwa teori belajar itu bersifat deskriptif, sedangkan teori pembelajaran itu bersifat preskriptif. Misalnya, teori belajar memprediksikan berapa usis maksimum seorang anak untuk belajar penjumlahan, sedangkan teori pembelajaran menguraikan bagaimana cara-cara mengajarkan penjumlahan.

3) Aliran Humanistik

Teori jenis ketiga adalah teori humanistik. Bagi penganut teori ini, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Dari keempat teori belajar, teori humanistic inilah yang paling abstrak, yang paling mendekati dunia filsafat daripada dunia pendidikan.

Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya “isi” dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang

pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian. Wajar jika teori ini sangat bersifat eklektik. Teori apa pun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya itu) dapat tercapai.

Dalam praktis, teori ini antara lain terwujud dalam pendekatan yang diusulkan oleh Ausubel (1968) dalam (Hamzah.B, 2005, hlm. 13) yang disebut “belajar bermakna” atau *Meaningful Learning*. (Sebagai catatan, teori Ausubel ini juga dimasukkan ke dalam aliran kognitif). Teori ini juga terwujud dalam teori Bloom dan Krathwohl dalam bentuk Taksonomi Bloom. Selain itu, empat pakar lain yang juga termasuk ke dalam kubu teori ini adalah Kolb, Honey dan Mumford, serta Habermas, yang masing-masing pendapatnya akan dibahas berikut ini.

a) **Bloom dan Krathwohl**

Dalam hal ini, Bloom dan Krathwohl menunjukkan apa yang mungkin dikuasai (dipelajari) oleh siswa, yang mencangkup dalam tiga kawasan berikut.

(1) Kognitif

Kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu:

- (a) Pengetahuan (mengingat, menghafal);
- (b) Pemahaman (menginterpretasikan);
- (c) Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah);
- (d) Analisis (menjabarkan suatu konsep);
- (e) Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh);
- (f) Evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya).

(2) Psikomotor

Psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu:

- (a) Peniruan (menurunkan gerak);
- (b) Penggunaan (menggunkan konsep untuk melakukan gerak);
- (c) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar);
- (d) Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar);
- (e) Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

(3) Afektif

Afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu:

- (a) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu);
- (b) *Merespons* (aktif berpartisipasi);
- (c) Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia kepada nilai-nilai tertentu);
- (d) Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayai);
- (e) Pengalaman (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Taksonomi Bloom ini, seperti yang telah kita ketahui, berhasil memberi inspirasi kepada banyak pakar lain untuk mengembangkan teori-teori belajar dan pembelajaran. Pada tingkatan yang lebih praktis, taksonomi ini telah banyak membantu praktisi pendidikan untuk memformulasikan tujuan-tujuan belajar dalam bahasa yang mudah dipahami, operasional, serta dapat diukur. Dari beberapa taksonomi belajar, mungkin taksonomi Bloom inilah yang paling populer (setidaknya di Indonesia).

Selain itu, teori Bloom ini juga banyak dijadikan pedoman untuk membuat butir-butir soal ujian, bahkan oleh orang-orang yang sering mengkritik taksonomi tersebut. Kritikan atas klasifikasi kemampuan yang dikemukakan Bloom ternyata diperbaiki oleh para pakar pendidikan dengan mengadakan revisi pada aspek kognitif. Dalam klasifikasi taksonominya pada aspek

kognitif, Bloom mengemukakan enam tingkatan kemampuan yang meliputi: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, (6) evaluasi. Melalui pakar pendidikan yang terdiri dari Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank, Richard E. Mayer, Paur E. Pitrich, James Raths, dan Merlin C. Wittrock dengan editor Orin W. Anderson dan David R. Krathwohl dalam buku yang berjudul *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing* yang diterbitkan pada tahun 2001 mengadakan revisi aspek kemampuan kognitif tersebut dengan memilah dua dimensi, yakni (1) dimensi pengetahuan, dan (2) dimensi proses kognitif.

Dalam dimensi pengetahuan di dalamnya memuat objek ilmu yang disusun dari (1) pengetahuan fakta, (2) pengetahuan konsep, (3) pengetahuan procedural, dan (4) pengetahuan metakognitif. Sedangkan dalam dimensi proses kognitif di dalamnya memuat enam tingkatan yang meliputi (1) mengingat, (2) mengerti, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) mencipta.

b) Kolb

Sementara itu, seorang ahli lain yang bernama Kolb membagi tahapan belajar menjadi empat tahap, yaitu:

- a) Pengalaman konkret;
- b) Pengamatan aktif dan reflektif;
- c) Konseptualisasi;
- d) Eksperimentasi aktif.

Pada tahap paling dini dalam proses belajar, seorang siswa hanya mampu sekadar ikut mengalami suatu kejadian. Dia belum mempunyai kesadaran tentang hakikat kejadian tersebut. Dia pun belum mengerti bagaimana dan mengapa suatu kejadian harus terjadi seperti itu. Inilah yang terjadi pada tahap pertama proses belajar.

Pada tahap kedua, siswa tersebut lambat laun mampu mengadakan observasi aktif terhadap kejadian itu, serta mulai

berusaha memikirkan dan memahaminya. Inilah yang kurang lebih terjadi pada tahap pengamatan aktif dan reflektif.

Pada tahap ketiga, siswa mulai belajar untuk membuat abstraksi atau “teori” tentang sesuatu hal yang pernah diamatinya. Pada tahap ini, siswa diharapkan sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum (generalisasi) dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda, tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.

Pada tahap akhir (eksperimentasi aktif), siswa sudah mampu mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru. Dalam dunia matematika misalnya, siswa tidak hanya memahami “asal usul” sebuah rumus, tetapi ia juga mampu memakai rumus tersebut untuk memecahkan suatu masalah yang belum ia temui sebelumnya.

Menurut Kolb (Hamzah.B, 2005, hlm. 15), siklus belajar semacam itu terjadi secara berkesinambungan dan langsung di luar kesadaran siswa. Dengan kata lain, meskipun dalam teorinya kita mampu membuat garis tegas antara tahap satu dengan tahap lainnya, namun dalam praktik peralihan dari satu tahap ke tahap lainnya itu seringkali terjadi begitu saja, sulit kita tentukan kapan beralihnya.

c) Honey dan Mumford

Berdasarkan teori Kolb ini, Honey dan Mumford dalam Hamzah (2006, hlm. 16) membuat penggolongan siswa. Menurut mereka, ada empat macam atau tipe siswa, yakni (1) aktivis, (2) reflector, (3) teoritis, dan (4) pragmatis.

Ciri dari siswa yang bertipe aktivis adalah mereka yang suka melibatkan diri pada pengalaman-pengalaman baru. Mereka cenderung berpikiran terbuka dan mudah diajak berdialog. Namun, siswa semacam ini biasanya kurang skeptis terhadap sesuatu. Ciri dari siswa yang bertipe reflector adalah mereka yang suka melibatkan diri pada pengalaman-pengalaman baru. Mereka cenderung berpikiran terbuka dan mudah diajak berdialog. Namun, siswa semacam ini biasanya kurang skeptis terhadap sesuatu. Ini kadangkala identik dengan sifat mudah percaya. Dalam proses

belajar, mereka menyukai metode yang mampu mendorong seseorang menemukan hal-hal baru, seperti *brainstorming* atau *problem solving*. Akan tetapi, mereka cepat merasa bosan dengan hal-hal yang memerlukan waktu lama dalam implementasi.

Untuk siswa tipe reflektor, sebaliknya, cenderung sangat berhati-hati mengambil langkah. Dalam proses pengambilan keputusan, siswa tipe ini cenderung “konservatif”, dalam arti mereka lebih suka menimbang-nimbang secara cermat, baik buruk suatu keputusan. Sedangkan siswa yang bertipe teoritis biasanya sangat kritis, senang menganalisis, dan tidak menyukai pendapat atau penilaian yang sifatnya subjektif. Bagi mereka, berpikir secara rasional adalah sesuatu yang sangat penting. Mereka juga biasanya sangat skeptis dan tidak menyukai hal-hal yang bersifat spekulatif. Untuk siswa tipe pragmatis biasanya menaruh perhatian besar pada aspek-aspek praktis dari segala hal. Teori memang penting, kata mereka. Namun, apabila teori ini tidak bisa dipraktikkan, untuk apa? Kebanyakan siswa dengan tipe ini tidak suka berlarut-larut dalam membahas aspek teoretis filosofis dari sesuatu. Bagi mereka, sesuatu dikatakan ada gunanya dan baik hanya jika bisa dipraktikkan.

d) Habermas

Ahli psikologi lain adalah Habermas yang dalam pandangannya bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia. Dengan asumsi ini, Habermas mengelompokkan tipe belajar menjadi tiga bagian, yaitu:

- a) Belajar teknis (*technical learning*);
- b) Belajar praktis (*practical learning*);
- c) Belajar emansipatoris (*emancipatory learning*)

Dalam belajar teknis, siswa belajar bagaimana berinteraksi dengan alam sekelilingnya. Mereka berusaha menguasai dan mengelola alam dengan cara mempelajari keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk itu.

Dalam belajar praktis, siswa juga belajar berinteraksi, tetapi pada tahap ini yang lebih dipentingkan adalah interaksi antara dia dengan orang-orang di sekelilingnya. Pada tahap ini, pemahaman siswa terhadap alam tidak berhenti sebagai suatu pemahaman yang kering dan terlepas kaitannya dengan manusia. Akan tetapi,

pemahaman terhadap alam itu justru relevan jika dan hanya jika berkaitan dengan kepentingan manusia.

Sedangkan dalam belajar emansipatoris, siswa berusaha mencapai pemahaman dan kesadaran yang sebaik mungkin tentang perubahan (transformasi) kultural dari suatu lingkungan. Bagi Habermas, pemahaman dan kesadaran terhadap transformasi kultural ini dianggap tahap belajar yang paling tinggi, sebab transformasi kultural inilah yang dianggap sebagai tujuan pendidikan yang paling tinggi.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari “*learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*to learn*”. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Secara umum, pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup.

Bogner (2008 hlm. 1) dalam (Miftahul, 2013, hlm. 37) merangkum pemikiran Dewey tentang pembelajaran dengan mengatakan, “Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai konstruksi atau reorganisasi pengalaman yang dapat memberi nilai lebih pada makna pengalaman tersebut dan meningkatkan kemampuan untuk mengarahkan model pengalaman selanjutnya”.

Secara psikologi pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa “pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya”.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan peserta didik. Kualitas hubungan antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh pribadi pendidik dalam mengajar (*teaching*) dan peserta didik dalam belajar (*learning*). Hubungan tersebut mempengaruhi kesediaan murid untuk melibatkan diri dalam kegiatan ini. Jadi, bila terjadi hubungan yang positif antara guru dan peserta didik, peserta didik akan berusaha sungguh-sungguh masuk ke dalam kegiatan ini. Hal

ini terjadi karena selain murid memiliki insting peniruan, juga karena murid memiliki rasa senang yang diperolehnya dari hubungan positif dengan gurunya. Semakin besar keterlibatan murid pada kegiatan ini tentu semakin besar pula kemungkinan murid memahami dan menguasai bahan pelajaran yang disajikan, begitu pula sebaliknya. Dengan kata lain kualitas hubungan antara guru dan peserta didik menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang efektif.

Mengingat begitu pentingnya peranan hubungan antara guru dan peserta didik dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, maka guru dituntut untuk mampu menciptakan hubungan positif. Guru dituntut untuk menciptakan suasana yang kondusif agar siswa bersedia terlibat sepenuhnya pada kegiatan pembelajaran. Ada lima fungsi guru dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai (1) manajer, (2) fasilitator, (3) moderator, (4) motivator, (5) evaluator.

Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu ialah adanya perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya. Tetapi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran.

Dari berbagai pengertian pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan dua orang individu atau lebih mengenai suatu hal yang disertai perubahan perilaku tercakup pada tiga aspek yaitu, pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

a. Pola-pola Pembelajaran

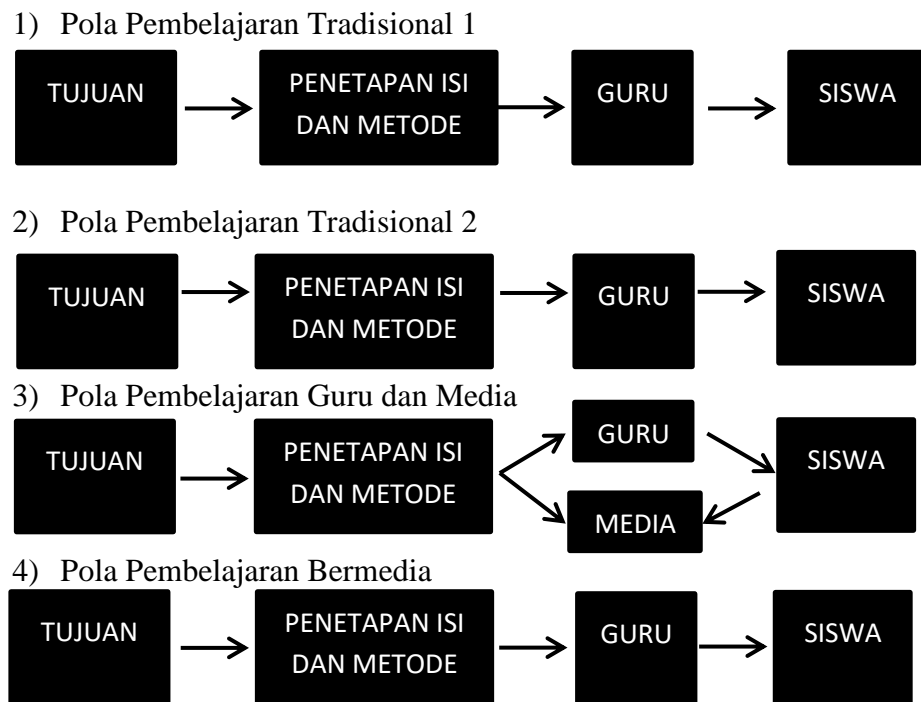
Menurut Rusman (2012, hlm. 34) “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang”.

Menurut Rusman (2012, hlm. 34) pengertian pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut,

maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Barry Morris (1963) dalam (Rusman, 2012, hlm. 134) mengklasifikasikan empat pola pembelajaran yang digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Tabel 2.1

Pola-pola Pembelajaran

Pola-pola pembelajaran di atas memberikan gambaran bahwa sering dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik *software* maupun *hardware*, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan. Guru tidak lagi berperan sebagai penyampai pesan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam

kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran berbasis komputer (CBI), baik model *drill*, tutorial, simulasi maupun *instructional games* ataupun dari internet. Sekarang ini maupun di masa yang akan datang, peran guru tidak hanya sebagai pengajar (*transmitter*), tetapi ia harus memulai berperan sebagai *director of learning*, yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber belajar. Bahkan, bukan tidak mungkin di masa yang akan datang peran media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran berbasis computer (*computer based instruction*), di sini peran guru hanya sebagai fasilitator belajar saja.

b. Ciri-ciri Perubahan Perilaku Sebagai Hasil Pembelajaran

Moh. Surya (2013, hlm. 111-113) menjelaskan tentang ciri-ciri perubahan perilaku adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari. Artinya, individu yang mengikuti proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya telah bertambah, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya diri, dan sebagainya. Jadi orang yang berubah perilakunya karena pembelajaran, karena yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
- 2) Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan). Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran akan berlangsung secara berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi, menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang lain. Misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, perilakunya akan berubah, dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan perilaku yang lebih banyak dan lebih luas.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional. Artinya, perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan. Misalnya kecakapan dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
- 4) Perubahan yang bersifat positif. Artinya, perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas

- dalam dirinya. Misalnya ilmu menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dan sebagainya.
- 5) Perubahan yang bersifat aktif. Artinya, perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi melalui serangkaian aktivitas yang terencana dan terarah. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu, akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum/tidak belajar.
 - 6) Perubahan yang bersifat permanen (menetap). Artinya, perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan kekal dalam diri individu, setidaknya-tidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara, seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin, dan sebagainya bukanlah perubahan sebagai hasil pembelajaran. Sedangkan kecakapan kemahiran menulis, misalnya adalah hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.
 - 7) Perubahan yang bertujuan dan terarah. Artinya, perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah pada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang belajar Bahasa Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara menggunakan Bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis menggunakan Bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu, sehingga perubahan-perubahan yang akan terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Menurut Oemar (2015, hlm. 65-66) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran ialah:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material dan prosedur merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti: sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan. Sistem alami (natural) seperti: sistem ekologi, sistem kehidupan hewan, memiliki unsur-unsur yang saling ketergantungan satu sama lain, disusun sesuai dengan rencana tertentu, tetapi tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan sistem penentu proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa

belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.

B. Model Pembelajaran

Belakangan ini, sejumlah strategi instruksional untuk mencapai tujuan pengajaran yang berbeda-beda sudah dikembangkan oleh para pakar yang berbeda pula. Kajian yang dilakukan oleh Bruce Joyce dan Marsha dalam *Models of Teaching* (2009) dalam (Miftahul, 2013, hlm. 72), misalnya merupakan salah satu yang monumental dalam bidang ini. Mereka mentransformasikan pengetahuan tentang belajar-mengajar ke dalam “Model-Model Pembelajaran” yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai sasaran-sasaran instruksional yang berbeda. Ada kebutuhan mendesak untuk memasukkan sebagian “Model-Model Pengajaran” tersebut ke dalam kurikulum program pendidikan guru di sekolah menengah serta sekolah dasar sehingga setiap calon guru bisa mencapai level kemampuan mengajar yang lebih besar.

Mills dalam (Suprijono, 2009, hlm. 45) berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Pembelajaran Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasi pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (Suprijono, 2009, hlm. 46), “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran”, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Merujuk pemikiran Joyce (Suprijono, 2009, hlm. 46), fungsi model adalah “*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Variabel utama dalam kegiatan pembelajaran adalah guru dan siswa. Tidak akan terjadi kegiatan pembelajaran apabila kedua variabel ini tidak ada. Berdasarkan hal tersebut, maka pendekatan pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan berorientasi pada siswa (*student-centered approaches*). Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Killen, Roy dalam buku yang berjudul *Effective Teaching Strategies* (1998) dalam (Rusman, 2012, hlm. 381).

Sedangkan model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Joyce & Weil: 1980) dalam (Rusman, 2012, hlm. 132). Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil dalam (Rusman, 2012, hlm. 132) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Secara rinci tentang model-model pembelajaran ini akan dibahas di bagian akhir setelah pendekatan pembelajaran.

Ada banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu siswa berfikir kreatif dan produktif. Bagi guru, model-model ini penting dalam merancang kurikulum pada siswa-siswanya. Berdasarkan pada teori-teori dan metoda belajar dan pembelajaran, para pakar belajar dan pembelajaran mengembangkan berbagai model belajar dan pembelajaran. Model pembelajaran tersebut adalah *Problem Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Quantum Teaching*, *Active Learning*.

a. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2012, hlm. 133-134) sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
 - (a) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
 - (b) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
 - (c) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran:
 - (a) Apakah materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep, hokum atau teori tertentu?
 - (b) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak?
 - (c) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa:
 - (a) Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkata kematangan peserta didik?
 - (b) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat dan kondisi peserta didik?
 - (c) Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis
 - (a) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?
 - (b) Apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
 - (c) Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas atau efisiensi?

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Sebelum masuk kedalam model pembelajaran *snowball throwing*, terlebih dahulu peneliti akan membahas macam-macam model pembelajaran, sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Pembelajaran langsung juga dinamakan *whole-class teaching*. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar di mana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

Teori pendukung pembelajaran langsung adalah teori behaviorisme dan teori belajar sosial. Berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran berlangsung menekankan belajar sebagai perubahan perilaku. Jika behaviorisme menekankan belajar sebagai proses stimulus-*respons* bersifat mekanis, maka teori belajar sosial beraksentuasi pada perubahan perilaku bersifat organis melalui peniruan.

2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Dalam model pembelajaran Problem Based Learning, sering digunakan akronim PBL, belajar dan pembelajaran diorientasikan kepada pemecahan berbagai masalah terutama yang berkaitan dengan aplikasi materi pembelajaran di dalam kehidupan nyata. Selama siswa melakukan kegiatan memecahkan 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. (Newble dan Cannon, 111) dalam (Abdorrakhman, 2008, hlm. 210)

3) Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kolaboratif. Panitz membedakan kedua hal tersebut.

Menurut Agus (2013, hlm. 54) “pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggungjawab pribadi dan sikap menghormati sesama”. Peserta didik bertanggungjawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan

yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Bentuk-bentuk assessment oleh sesama peserta didik digunakan untuk melihat hasil prosesnya.

Menurut Agus (2013, hlm. 54) “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Pandangan dikotomi tersebut di atas dianggap sebagai pernyataan yang berlebihan. Sebab, dalam praktiknya antara pembelajaran kolaboratif dan kooperatif merupakan dua hal yang kontinum. Istilah kooperatif digunakan dalam tulisan ini karena kata, “kooperatif” memiliki makna lebih luas, yaitu menggambarkan keseluruhan proses sosial dalam belajar dan mencakup pula pengertian kolaboratif.

Dukungan teori konstruktivisme sosial Vygotsky telah meletakkan arti penting model pembelajaran kooperatif. Konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun dan dikonstruksi secara mutual. Peserta didik berada dalam konteks sosiohistoris. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman. Dengan cara ini, pengalaman dalam konteks sosial memberikan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran peserta didik.

Dari Piaget ke Vygotsky ada pergeseran konseptual dari individual ke kooperatif, interaksi sosial, dan aktivitas sosiokultural. Dalam pendekatan konstruktivis Piaget, peserta didik mengonstruksi pengetahuan dengan mentransformasikan, mengorganisasikan, dan mereorganisasikan pengetahuan dan informasi sebelumnya. Vygotsky menekankan peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang

lain. Isi pengetahuan dipengaruhi oleh kultur di mana peserta didik tinggal. Kultur itu meliputi bahasa, keyakinan, keahlian/keterampilan.

C. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Snowball throwing berasal dari dua kata, yaitu *snowball* dan *throwing*. Dalam kamus Bahasa Inggris-Indonesia (Gunardi, 2003 hlm. 158) dalam Jurnal (Renny Wijayanthi, dkk, 2014, Vol: 2, No: 1), “*snowball* artinya bola salju”, sedangkan “*throwing* artinya melempar” (Gunardi, 2003 hlm. 182) dalam Jurnal (Renny Wijayanthi, dkk, *Jurnal Mimbar PGSD*, 2014, Vol: 2, No: 1).

Menurut Suprijono (2011) dalam (Gallant, dkk, 2012, Vol: 1, No: 1, hlm. 21) pengertian pembelajaran *snowball throwing* yaitu:

pembelajaran *snowball throwing* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif, maka dalam rangkaian kegiatan belajar siswa berada dalam kelompok untuk saling bekerja sama agar dapat menguasai materi pelajaran. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk membuat pertanyaan dan pertanyaan tersebut dilemparkan ke kelompok lain untuk dikerjakan.

Berdasarkan kedua kata tersebut, maka *snowball throwing* artinya melempar bola salju. Metode pembelajaran *snowball throwing* dilakukan dengan cara siswa menulis pertanyaan yang berhubungan dengan materi di atas kertas yang dibentuk seperti bola salju. Kemudian, bola tersebut dilemparkan ke siswa lain kemudian dijawab.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran seperti bermain bola salju. Siswa menuliskan pertanyaan tentang materi yang disampaikan oleh guru di kertas, kemudian kertas itu gulung membentuk bola dan dilemparkan kepada siswa lain.

Dengan penerapan model ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling *sharing* pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu permasalahan serius yang terjadi dalam proses belajar adalah adanya perasaan ragu pada diri siswa untuk menyampaikan permasalahan yang dialaminya dalam memahami materi pembelajaran. Guru sering mengalami

kesulitan dalam menangani masalah ini. Tetapi melalui penerapan model pembelajaran *snowball throwing* ini, siswa dapat menyampaikan pertanyaan atau permasalahannya dalam bentuk tertulis yang nantinya akan didiskusikan bersama. Dengan demikian, siswa dapat mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran.

a. Langkah-langkah Model *Snowball Throwing*

Menurut Agus (2013, hlm. 128) langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *snowball throwing* adalah:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- 2) Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit.
- 6) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- 7) Evaluasi.
- 8) Penutup.

b. Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Aris (2014, hlm. 176) adalah:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- 2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
- 3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
- 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktek.
- 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif. Ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

c. Kekurangan Model *Snowball Throwing*

Kekurangan model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Aris (2014, hlm. 177) adalah:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- 2) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
- 3) Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama. Tetapi tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk memberikan kuis secara individu dan penghargaan kelompok.
- 4) Memerlukan waktu yang panjang.
- 5) Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar. Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid.

D. Pengertian Keaktifan

Keaktifan belajar menurut Rousseau dalam Sardiman. AM (2004) dalam Jurnal (2012, *Sosialitas*, Vol: 2 No. 1) bahwa “keaktifan belajar adalah Segala pengetahuan yang diperoleh dengan pengamatan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis”. Hal tersebut dimaksudkan bahwa keaktifan belajar dalam belajar sangatlah diperlukan adanya aktivitas tanpa adanya aktifitas, belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Jadi dalam belajar seseorang yang belajar haruslah aktif sendiri karena tanpa adanya aktivitas yang terjadi dalam belajar maka proses belajar tidak akan terjadi.

Menurut Ratmi (2004) dalam Tri (2015, *Scholaria*, Vol: 5, No: 3, hlm. 120 – 135) “keaktifan belajar terdiri dari kata kreativitas dan kata belajar. “Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha”. Menurut Tri Hardini (2015, *Scholaria*, Vol: 5, No: 3, hlm. 120 – 135) bahwa, “keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam belajar”.

Mulyono (2001) dalam jurnal Ahmad (2017, *Jurnal Pendidikan Matematik*, Vol: 5, No: 1) “keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik”.

Kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk membuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan tidak bisa juga dilimpahkan kepada orang lain. John Dewey (1916) dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2003, hlm. 44) misalnya mengemukakan, “bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri. Guru sekedar pembimbing dan pengarah”.

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. (Gage and Berliner, 1984, hlm. 267) dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2003, hlm. 45). Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu untuk mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Thorndike (Dimiyati & Mudjiono, 2003, hlm. 45) mengemukakan “keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum *“law of exercise”*-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan”. Mc Keachie (1976) dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2003, hlm. 45) berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu sosial”.

Sebagai “*primus motor*” dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya tulis, membuat klipng dan perilaku sejenis lainnya. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm. 17) dalam (*Kamus Bahasa Indonesia*, hlm. 23). Aktif mendapat awalan *ke-* dan *-an*, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.

Para guru memberikan kesempatan belajar kepada para siswa, memberikan peluang dilaksanakannya implikasi prinsip keaktifan bagi guru secara optimal. Peran guru mengorganisasikan kesempatan belajar bagi masing-masing siswa berarti mengubah peran guru bersifat didaktis menjadi lebih bersifat mengindividualis, yaitu menjamin bahwa kondisi yang ada (Sten, 1998, hlm. 244) dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2003, hlm. 62). Hal ini berarti pula bahwa kesempatan yang diberikan oleh guru akan menuntut siswa selalu aktif mencari, memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru di antaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut:

- 1) Menggunakan multimetode dan multimedia.
- 2) Memberikan tugas secara individual dan kelompok
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggota tidak lebih dari 3 orang)
- 4) Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta
- 5) Mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Sebenarnya semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

Dari teori tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada saat proses pembelajaran atau interaksi.

Perubahan perilaku tersebut tidak akan muncul begitu saja, tetapi karena adanya minat atau ketertarikan terhadap suatu hal.

a. Jenis-jenis dan Bentuk Keaktifan Belajar

Kegiatan-kegiatan belajar apa yang dapat dilakukan oleh para siswa. Dalam model suatu pembelajaran, guru dituntut untuk merumuskan sejumlah pokok kegiatan belajar-mengajar. Guru dapat merumuskannya asalakan sesuai dengan kebutuhan siswa, bertitik tolak dari tingkah laku siswa, bermaksud mencapai tujuan instruksional khusus dan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Dalam uraian berikut disajikan beberapa klasifikasi kegiatan belajar yang dapat atau seharusnya dilakukan oleh siswa. Perbuatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Jenis-jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam.

Menurut Oemar Hamalik (2009, hlm. 20-21) *Curriculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educational Program* mengklasifikasikan aktivitas peserta didik dalam proses belajar menjadi:

- 1) Kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya;
- 2) Kegiatan penyajian: laporan, *panel and round table discussion*, mempertunjukkan *visual aid*, membuat grafik dan *chart*;
- 3) Kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan;
- 4) Kegiatan apresiasi: mendengarkan musik, membaca, menyaksikan gambar;
- 5) Kegiatan observasi dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari murid sebagai alat bantu belajar;
- 6) Kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain musik,
- 7) Bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana,
- 8) Percobaan: belajar mencobakan cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik di samping perlengkapan yang telah tersedia, serta
- 9) Kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

Paul D. Diedrich dalam (Oemar Hamalik, 2009, hlm. 21) keaktifan siswa dapat dilihat ke dalam delapan kelompok kegiatan belajar, yaitu:

- 1) Kegiatan visual: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, mengamati demonstrasi dan pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan moral: mengemukakan suatu fakta atau prinsip menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out-line* atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, pola.
- 6) Kegiatan motorik: melakukan percobaan memilih alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun.
- 7) Kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan nomor 8 terdapat dalam semua jenis kegiatan dan saling lingkup.

b. Prinsip-prinsip keaktifan Belajar

Proses belajar-mengajar yang dapat memungkinkan cara belajar siswa aktif harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis. Dalam pelaksanaan mengajar hendaknya diperhatikan beberapa prinsip belajar sehingga pada waktu proses belajar-mengajar, siswa melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Ada beberapa prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya keaktifan dalam belajar siswa, yakni stimulus belajar, perhatian dan motivasi, *respons* yang dipelajari, penguatan dan umpan balik, serta pemakaian dan pemindahan. Berikut ini dijelaskan secara umum kelima prinsip tersebut.

1) Stimulus 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 benar-benar mengkomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Ada dua acara yang mungkin membantu para siswa agar

pesan tersebut mudah diterima. Cara pertama, perlu adanya pengulangan sehingga membantu siswa dalam memperkuat pemahamannya. Cara kedua, siswa menyebutkan kembali pesan yang disampaikan oleh guru kepadanya. Cara pertama dilakukan oleh guru sedangkan cara kedua menjadi tugas siswa melalui pertanyaan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Kedua cara tersebut pada hakikatnya adalah stimulus belajar yang diupayakan oleh guru pada waktu ia mengajar.

2) Perhatian dan motivasi

Perhatian dan motivasi merupakan prasyarat utama dalam proses belajar-mengajar. Tanpa adanya perhatian dan motivasi, hasil belajar yang dicapai siswa tidak akan optimal. Stimulus belajar yang diberikan guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi dari siswa. Perhatian dan motivasi belajar siswa tidak akan bertahan selama proses belajar-mengajar berlangsung. Oleh sebab itu, perlu diusahakan oleh guru.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, memberi 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. Motivasi belajar bisa tumbuh dari dua hal, yakni tumbuh dari dalam dirinya sendiri dan tumbuh dari luar dirinya. Kebutuhan akan belajar pada siswa mendorong timbulnya motivasi dari dalam dirinya, sedangkan stimulus dari guru mendorong motivasi dari luar. Memberi pujian kepada siswa yang menunjukkan prestasi belajar merupakan upaya menumbuhkan motivasi dari luar diri siswa.

3) *Respons* yang dipelajari

Belajar adalah proses yang aktif sehingga, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai *respons* siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil belajar yang dikehendaki.

Keterlibatan atau *respons* 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. Semua bentuk *respons* yang dipelajari siswa harus menunjang tercapainya tujuan instruksional sehingga mampu mengubah perilakunya seperti tersirat dalam rumusan tujuan instruksional tersebut. Dalam proses belajar-mengajar banyak kegiatan belajar siswa yang dapat ditempuh melalui *respons* fisik (motorik) di samping *respons* intelektual. *Respons-respons* inilah yang harus ditumbuhkan pada diri siswa dalam kegiatan belajar.

4) Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali manakala diperlukan. Ini berarti bahwa apabila respon siswa terhadap stimulus guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa cenderung untuk mempelajari tingkah laku tersebut. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Penguatan belajar yang berasal dari luar seperti nilai. Penguatan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, ganjaran, hadiah dan lain-lain, merupakan cara untuk memperkuat *respons* siswa. Sedangkan penguat dari dalam dirinya bisa terjadi apabila *respons* yang dilakukan oleh siswa betul-betul memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

5) Pemakaian dan pemindahan

Pikiran manusia mempunyai kesanggupan menyimpan informasi yang tidak terbatas jumlahnya. Dalam hal penyimpanan informasi yang tak terbatas ini penting sekali pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan kembali apabila diperlukan. Peningkat kembali informasi yang telah diperoleh tersebut cenderung terjadi apabila digunakan dalam situasi yang serupa. Dengan kata lain, perlu adanya asosiasi. Belajar dengan memperluas pembentukan asosiasi dapat meningkatkan

kemampuan siswa untuk memindahkan apa yang sudah dipelajari kepada situasi lain yang serupa pada masa mendatang. Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, pemberian contoh yang jelas, pemberian latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Siswa dihadapkan kepada situasi baru yang menuntut pemecahan melalui informasi yang telah dimilikinya.

Prinsip-prinsip di atas bukan hanya untuk diketahui, melainkan yang lebih penting ialah dilaksanakan pada waktu mengajar sehingga mendorong kepada kegiatan belajar siswa seoptimal mungkin.

E. Hasil Belajar

Menurut Nurkencana dan Sunartana (1992 hlm. 12) dalam jurnal (Renny Wijayanthi,dkk, 2014 Vol: 2 No: 1), “hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh pebelajar setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu”. Pendapat ini menyatakan bahwa hasil siswa juga berarti hasil guru. Dengan dihasilkannya hasil belajar siswa yang baik maka hal itu menunjukkan keberhasilan seorang guru dalam mengajar dan begitu pula sebaliknya. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Nasution (1982 hlm. 29) dalam Jurnal (Renny Wijayanthi,dkk, *Jurnal Mimbar PGSD* ,2014, Vol: 2 No: 1), memberikan pengertian bahwa “hasil belajar adalah suatu kegiatan belajar pada siswa yang dilaksanakan melalui tes. Hasil belajar biasanya memuaskan maupun kurang memuaskan tergantung dari ketekunan, kemampuan dan kegigihan untuk mencapai nilai yang tinggi.” Pendapat ini memiliki maksud bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan belajar.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif,

psikomotor. Oleh sebab itu dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses.

Dari teori tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dihasilkan setelah melakukan proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang dapat merefleksikan tentang suasana yang diciptakan oleh guru, sarana atau fasilitas, dan pendekatan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan proses belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan aktual ranah kognitif yang berbentuk skor siswa. Skor siswa merupakan respon verbal yang diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah proses perlakuan dilaksanakan.

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu psikologis dan fisiologis. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Gagne dalam Jurnal (Renny Wijayanthi,dkk, 2014, Vol: 2 No: 1), bahwa pada proses belajar mengajar terdapat beberapa komponen yang menunjang proses belajar mengajar dan menentukan organisasi pengelolaan interaksi belajar mengajar, antara lain : “1) tujuan belajar, 2) materi belajar, 3) metode mengajar, 4) sumber belajar, 5) media untuk belajar, 6) manajemen interaksi belajar mengajar, 7) evaluasi belajar, 8) anak yang belajar, 9) guru yang mengajar yang kompeten, 10) pengembangan dalam proses belajar mengajar”.

Lebih lanjut disebutkan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: “1) bakat anak, 2) mutu pembelajaran, 3) kemampuan memahami pembelajaran, 4) ketekunan belajar, dan 5) jumlah waktu yang

disediakan” (Roestiyah, 1994, hlm. 40) dalam Jurnal (Renny Wijyanthi,dkk, *Jurnal Mimbar PGSD* , 2014, Vol: 2 No: 1).

Begitu pula Mudzakir dan Joko Sutrisno (1996 hlm. 135-136) dalam Jurnal (Renny Wijyanthi,dkk, *Jurnal Mimbar PGSD*, 2014, Vol: 2 No: 1), menyatakan “Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor yang datang dari dalam diri (faktor internal), dan faktor yang datang dari luar diri atau faktor lingkungan (faktor eksternal)”.

Gagne dalam jurnal (Natriani & Ramlah. 2015, Vol V, No 3, hlm. 185) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan “kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik”. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dari proses belajar yang dapat dilihat dari sikap, berbagai pengetahuan, dan berbagai keterampilan yang dimilikinya.

Menurut Rahman (2017. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol 5, No 4. hlm. 154-167) hasil belajar adalah kecakapan yang dapat diukur langsung dengan suatu alat berupa tes.

Berdasarkan beberapa pendapat yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen yang mempengaruhi proses belajar dan pembelajaran berasal dan faktor dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dan luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal terdiri dari kondisi fisik dan panca indra anak, bakat, minat, kecerdasan, kemampuan anak untuk memahami pelajaran, ketekunan belajar, dan motivasi anak. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan, instrumen yang mencakup kurikulum, guru, sarana, dan prasarana, media, metode, administrasi atau manajemen serta motivasi yang datang dari luar diri siswa. Komponen-komponen ini bekerja sama secara integral dan harmonis, saling ketergantungan, serta berinteraksi satu sama lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Dengan terlaksananya proses pembelajaran dengan baik, maka akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sejalan dengan pengertian di atas maka penilaian berfungsi sebagai:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.

- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapai.

Sedangkan tujuan penilaian adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan atau membudayakan manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya. Kegagalan para siswa dalam hasil belajar yang dicapainya hendaknya tidak dipandang sebagai kekurangan pada diri siswa semata-mata, tetapi juga bisa disebabkan oleh program pengajaran yang diberikan kepadanya atau oleh kesalahan strategi dalam melaksanakan program tersebut. Misalnya kekurangtepatan dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dan alat bantu pengajaran.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintahan, masyarakat dan para orang tua siswa. Dalam pertanggungjawaban hasil-hasil yang telah dicapainya, sekolah memberikan laporan

berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya. Laporan disampaikan kepada pihak yang berkepentingan, misalnya Kanwil Depdikbud, melalui petugas yang menanganinya. Sedangkan pertanggungjawaban kepada masyarakat dan orang tua disampaikan melalui laporan kemajuan belajar siswa (*raport*) pada setiap akhir program semester dan caturwulan.

a. Jenis dan Sistem Penilaian

Dilihat dari fungsinya, jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu penilaian formatif, penilai sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif dan penilaian penempatan.

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar-mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni catur wulan, akhir semester dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk bukan kepada proses.

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menentukan kasus-kasus, dll. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan kata lain penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (*nontest*). Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tertulis), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif, ada juga dalam bentuk esai atau uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dll.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagnem dalam (Suprijono, 2009, hlm. 5), hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tertulis. Kemampuan *merespons* secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom dalam (Suprijono, 2009, hlm. 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif

adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan *respons*), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren (Suprijono, 2009, hlm. 7) “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap”.

Dari beberapa pendapat, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan (kognitif, afektif, psikomotor) bukan hanya salah satu aspek potensi saja.

b. Prinsip dan Prosedur Penilaian

Nana (2016, hlm. 8-9) menjelaskan prinsip dan prosedur penilaian sebagai berikut:

Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan, maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip dan prosedur penilaian. Prinsip penilaian yang dimaksud antara lain adalah:

- 1) Dalam menilai hasil belajar hendak dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian dan interpretasi hasil penilaian. Sebagai patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku pelajaran yang digunakannya. Dalam kurikulum hendaknya dipelajari tujuan-tujuan kurikuler dan tujuan instruksionalnya, pokok bahasan yang diberikan, ruang lingkup dan urutan penyajian, serta pedoman bagaimana pelaksanaannya.
- 2) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar. Artinya, penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saar proses belajar-mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan. “Tiada proses belajar-mengajar tanpa penilaian” hendak dijadikan semboyan bagi setiap guru. Prinsip ini mengisyaratkan penting penilaian formatif sehingga dapat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru.
- 3) Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif. Dengan sifat komprehensif dimaksudkan segi atau

abilitas yang dinilainya tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotoris. Demikian pula dalam menilai aspek kognitif sebaiknya dicakup semua aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi secara seimbang.

- 4) Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dicatat secara teratur dalam catatan khusus mengenai kemajuan siswa. Demikian juga data hasil penilaian harus dapat ditafsirkan sehingga guru dapat memahami para siswanya terutama prestasi dan kemampuan yang dimilikinya. Bahkan jika mungkin, guru dapat meramalkan prestasi siswa pada masa mendatang. Hasil penilaian juga hendaknya dijadikan bahan untuk menyempurnakan program pengajaran memperbaiki kelemahan-kelemahan pengajaran, dan memberikan bimbingan belajar kepada siswa yang memerlukannya. Lebih jauh lagi dapat dijadikan bahan untuk memperbaiki alat penilaian itu sendiri.

Ada beberapa langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar, yakni:

- 1) Merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran. Mengingat fungsi penilaian hasil belajar adalah mengukur tercapai-tidaknya tujuan pengajaran, maka perlu dilakukan upaya mempertegas tujuan pengajaran sehingga dapat memberikan arah terhadap penyusunan alat-alat penilaian.
- 2) Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran. Hal ini penting mengingat isi tes atau pertanyaan penilaian berkenaan dengan bahan pengajaran yang diberikan. Penguasaan materi pengajaran sesuai dengan tujuan-tujuan pengajaran merupakan isi dan sasaran penilaian hasil belajar.
- 3) Menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun nontes, yang cocok digunakan dalam menilai jenis-jenis tingkah laku yang tergambar dalam tujuan pengajaran. Dalam penyusunan alat penilaian hendaknya diperhatikan kaidah-kaidah penulisan soal.
- 4) Menggunakan hasil-hasil penelitian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut, yakni untuk kepentingan pendeskripsian kemampuan siswa, kepentingan perbaikan pengajaran, kepentingan bimbingan belajar, maupun kepentingan laporan pertanggungjawaban pendidikan.

Dalam kaitannya dengan penyusunan alat-alat penilaian (butir 3 diatas) ada beberapa langkah yang harus ditempuh, yakni:

- 1) Menelaah kurikulum dan buku pelajaran agar dapat ditentukan lingkup pertanyaan, terutama materi pelajaran, baik luasnya maupun kedalamannya.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional khusus sehingga jelas betul abilitas yang harus dinilainya. Tujuan instruksional khusus harus dirumuskan secara operasional, artinya bisa diukur dengan alat penilaian yang biasa digunakan.

- 3) Membuat kisi-kisi atau *blueprint* alat penilaian. Dalam kisi-kis harus tampak abilitas yang diukur serta proporsinya, lingkup materi yang diujikan serta proporsinya, tingkat kesulitan soal dan proporsinya, jenis alat penilaian yang digunakan, jumlah soal atau pertanyaan, dan perkiraan waktu yang diperlukan untuk mengerjakan soal tersebut.
- 4) Menyusun atau menulis soal-soal berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Dalam menulis soal, perhatikan aturan-aturan yang berlaku. Membuat dan menentukan kunci jawaban soal.

c. Sasaran Evaluasi Hasil Belajar

Sasaran evaluasi hasil belajar terdiri dari ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah Psikomotor (keterampilan), sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan/Pemahaman)

Penilaian terhadap pengetahuan pada tingkat satuan pelajaran menuntut perumusan secara lebih khusus setiap aspek pengetahuan, yang dikategorikan sebagai: konsep, prosedur, fakta dan prinsip. Tiap katagori dirinci menjadi suatu struktur dan urutan tertentu, misalnya dari konsep yang sederhana menuju ke konsep-konsep yang lebih kompleks. Dengan struktur tersebut dapat ditentukan urutan pelajaran dan isi pelajaran, sebagaimana dirumuskan dalam satuan pelajaran. Teknik penilaian terhadap pengetahuan dalam kontek ini dikembangkan dalam tes tertentu.

Evaluasi akhir pengajaran terhadap ketercapaian tujuan-tujuan aspek pengetahuan perlu dilakukan secara terpisah di samping evaluasi terhadap perilaku sebagaimana telah dikemukakan di atas. Untuk menilai pengetahuan dapat kita pergunakan pengujian sebagai berikut:

a) Sasaran penilaian aspek pengenalan (*recognition*)

Caranya, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan bentuk pilihan berganda, yang menuntut siswa agar melakukan identifikasi tentang fakta, definisi, contoh-contoh yang betul (*correct*).

b) Sasaran penilaian aspek mengingat kembali (*recall*)

Caranya, dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka tertutup langsung untuk mengungkapkan jawaban-jawaban yang unik.

c) Sasaran penilaian aspek pemahaman (*comprehension*)

Caranya, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut identifikasi terhadap pernyataan-pernyataan yang betul dan yang keliru konklusi atau klasifikasi; dengan daftar pertanyaan *matching* (menjodohkan) yang berkenaan dengan konsep, contoh, aturan, penerapan, langkah-langkah dan urutan dengan pertanyaan bentuk esay (*open ended*) yang menghendaki uraian, perumusan kembali dengan kata-kata sendiri, contoh-contoh.

2) Ranah Afektif (Sikap)

Sasaran evaluasi ranah afektif (sikap dan nilai) meliputi aspek, sebagai berikut:

- a) Aspek penerimaan, yakni kesadaran peka terhadap gejala dan stimulus serta menerima atau menyelesaikan stimulus atau gejala tersebut.
- b) Sambutan, yakni aktif mengikuti dan melaksanakan sendiri suatu gejala di samping menyadari/menerimanya.
- c) Aspek penilaian, yakni perilaku konsisten, stabil dan mengandung kesungguhan kata hati dan control secara aktif terhadap perilakunya.
- d) Aspek organisasi, yakni perilaku menginternalisasi, mengorganisasi dan memantapkan interaksi antara nilai-nilai dan menjadikannya sebagai suatu pendirian yang teguh.
- e) Aspek karakteristik diri dengan suatu nilai atau kompleks nilai, ialah menginternalisasi suatu nilai ke dalam sistem nilai dalam diri individu, yang berperilaku konsisten dengan nilai tersebut.

Ranah dan aspek tiap ranah yang akan diukur, masing-masing dirinci menjadi sejumlah karakteristik, selanjutnya tiap karakteristik dijabarkan menjadi sejumlah atribut. Tiap atribut diberikan indikator sebagai petunjuk perubahan perilaku. Berdasarkan atribut-atribut tersebut dapat disusun pertanyaan-pertanyaan untuk pengukuran.

3) Ranah Psikomotor (Keterampilan)

Sasaran evaluasi keterampilan reproduktif:

- a) Aspek keterampilan kognitif, misalnya masalah-masalah yang *familier* untuk dipecahkan dalam rangka menentukan ukuran-ukuran ketepatan dan kecepatan melalui latihan-latihan (*drill*) jangka panjang, evaluasi dilakukan dengan metode-metode objektif tertutup.
- b) Aspek keterampilan psikomotorik dengan tes tindakan terdapat pelaksanaan tugas yang nyata atau yang disimulasikan, dan berdasarkan kriteria ketepatan, kecepatan, kualitas penerapan secara objektif. Contoh: latihan mengetik, keterampilan menjalankan mesin dan lain-lain.
- c) Aspek keterampilan reaktif, dilaksanakan secara langsung dengan pengamatan objektif terhadap tingkah laku pendekatan atau penghindaran; secara tak langsung dengan kuesioner sikap.
- d) Aspek keterampilan interaktif, secara langsung dengan menghitung frekuensi kebiasaan dan cara-cara yang baik yang dipertunjukkan pada kondisi-kondisi tertentu.

Evaluasi keterampilan produktif:

- a) Aspek keterampilan kognitif, misalnya masalah-masalah yang tidak *familier* untuk dipecahkan dan pemecahannya tidak begitu rumit, dengan menggunakan metode terbuka tertutup (*open ended methods*).
- b) Aspek keterampilan psikomotorik, yakni tugas-tugas produktif yang menuntut perencanaan strategi. Evaluasi terhadap hasil dan proses perencanaan ialah dengan observasi dan diskusi.
- c) Aspek keterampilan reaktif, secara langsung mengamati sistem nilai masyarakat dalam tindakannya di luar sekolah.

- d) Aspek keterampilan interaktif dengan observasi keterampilan dalam situasi senyatanya.

F. Pengertian Kurikulum

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

a. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotor;
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
- 6) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan prose pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;

- 7) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal)

b. Tujuan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penulisan proposal ini menggunakan hasil penelitian terdahulu berupa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang sama.

1. Hasil Penelitian Terdahulu Pertama.

Penelitian ini diambil dari jurnal Made Renny Wijayanthi, dkk yang berjudul *Penerapan Metode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD, Jurnal Mimbar PGSD Vol: 2 No: 1 Tahun 2014*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) meningkatkan hasil belajar IPA melalui pembelajaran *Snowball Trowing*, (2) meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA melalui pembelajaran *Snowball Trowing*. Jenis Penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subyek penerima tindakan adalah siswa kelas V SDN 03 Tohudan, Colomadu, Karanganyar yang berjumlah 22 siswa. Teknik penyajian data dilakukan secara observasi, dokumentasi, wawancara dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang pesawat sederhana. Pencapaian hasil belajar siswa yang memenuhi KKM sebelum dilakukan tindakan sebesar 41%, Siklus I sebesar 59%, Siklus II sebesar 68%, dan Siklus II sebesar 95%. Penelitian ini menyimpulkan metode pembelajaran *Snowball Trowing* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 03 Tohudan.

2. Hasil Penelitian Terdahulu Kedua.

Penelitian ini diambil dari jurnal Tri Hardini yang berjudul *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama di Kelas V SD Tlompakan 01 – Tutang*, Scholaria, Vol 5, No. 3. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn yang dilandasi dengan penerapan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Jenis data meliputi data hasil belajar, data keaktifan siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes. Hasil analisis data pada siklus pertama diperoleh data keaktifan siswa mencapai kategori sedang (2,1); hasil belajar mencapai rerata 65,3; sedangkan jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai 9 siswa (34,6). Pada siklus kedua keaktifan siswa meningkat, meskipun baru mencapai kategori sedang (2,38); prestasi siswa lebih meningkat (68,9) dan jumlah siswa yang mencapai KKM ada 23 siswa (88,5%). Begitu pula pada siklus ketiga lebih bagus, keaktifan mencapai kategori baik (2,54); rata-rata hasil belajar 75,2 dan jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai 26 siswa (100%). Dengan demikian penerapan metode sosiodrama dalam proses belajar mengajar PKn melalui tahapan yang dilakukan guru dengan cara menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas 5 SDN Tlompakan 01 pada pembelajaran PKn menggunakan metode sosiodrama.

3. Hasil Penelitian Terdahulu Ketiga.

Penelitian ini berjudul penerapan model pembelajaran snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa karya Ardin Siallagan Jupiiis Volume 4 No 1 tahun 2012 yang bertujuan untuk (1) mengetahui hasil belajar siswa pada pokok bahasan sumber daya alam yang diajar dengan model *Snowball Throwing* (2) untuk mengetahui aktifitas siswa melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* (3) untuk mengetahui efektifitas dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Penelitian PTK ini dilaksanakan di Bintang Bayu pada Tahun akademik 2010, objek penelitian 1 kelas yang berjumlah 32 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar berupa tes objektif. Reabilitas tes diuji dengan menggunakan Teknik Korelasi Produk Moment dengan hasil sebesar 0.304($r=0.7127$).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara komunikasi langsung dan tidak langsung. Teknik analisa yang digunakan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar dengan melihat keaktifan pada siklus I sebesar 70% dan keaktifan pada siklus II sebesar 85% dan Ketuntasan Klasikal pada siklus I sebesar 86 % dan ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 94%. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model yang efektif digunakan karena antara materi pelajaran dan model pembelajaran signifikan untuk digunakan.

H. Kerangka Pemikiran

Pada pembelajaran subtema bumi bagian dari alam semesta yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami dan mengetahui materi tersebut. Peserta dituntut bukan untuk menghafal tetapi diharuskan untuk memahami. Faktor yang menyebabkan terjadinya proses pembelajaran seperti itu karena guru hanya mengandalkan kemampuan yang telah dimiliki, guru kurang memahami kondisi karakteristik peserta didik dan kurang mau mencoba menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa.

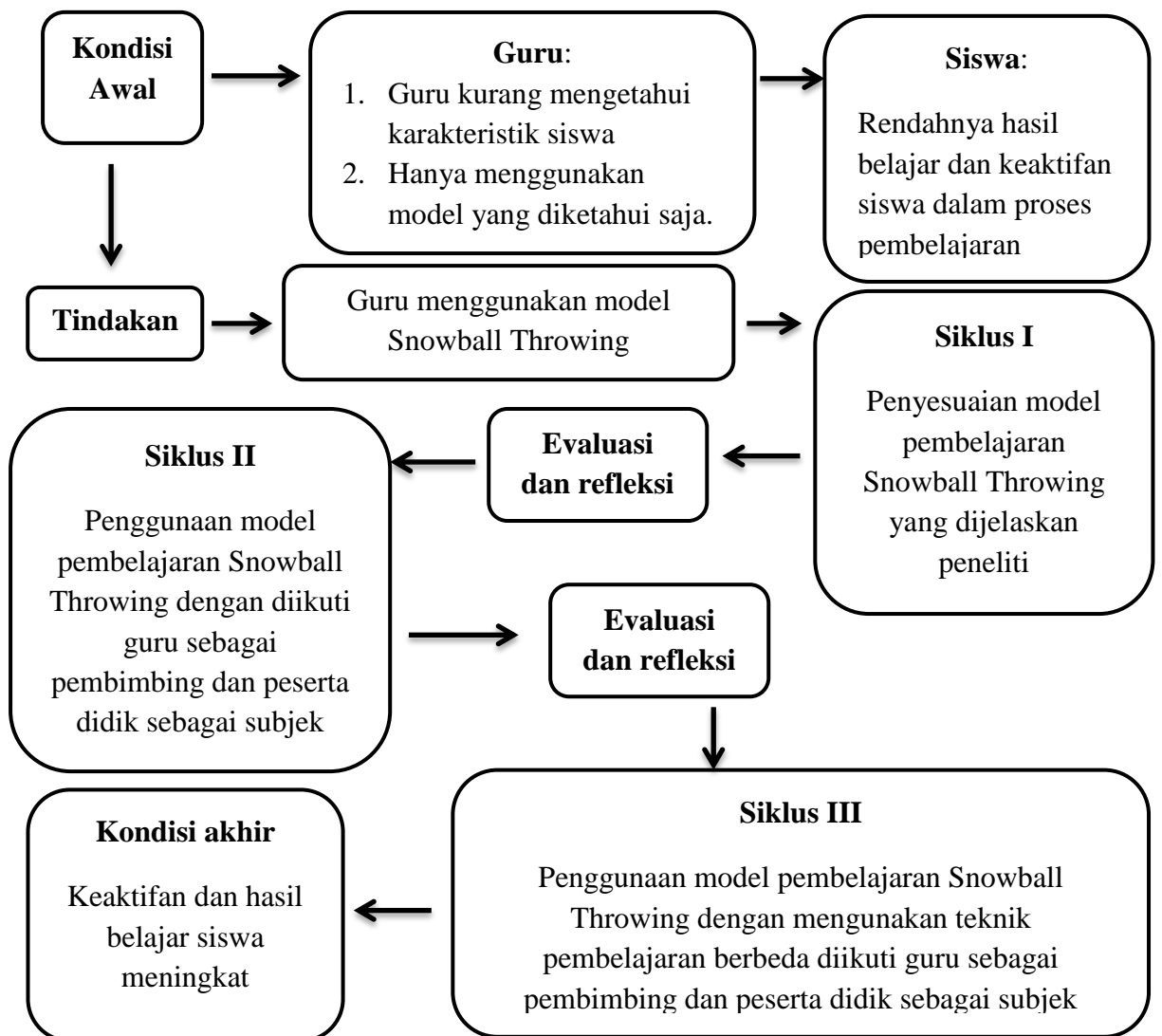
Dilihat dari masalah tersebut peneliti mengambil model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan metode diskusi. Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

Setelah proses pembelajaran dilakukan peneliti dapat melakukan tes dan non tes untuk mengetahui hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan tersebut. Jika hasil penilaian belum memenuhi KKN maka akan dilakukan remedial.

Dari hasil penelitian dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui aktivitas dan hasil proses belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran tersebut

yang mencakup penilaian aspek kognitif dan afektif serta diharapkan model pembelajaran *snowball throwing* dapat menjadi salah satu saran untuk mengatasi masalah proses pembelajaran.



Tabel 2.2
Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

I. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran atau paradigm penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.
2. Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm. 17) Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat . Aktif mendapat awalan *ke-* dan *-an*, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.
3. Menurut Trianto (2010, hlm. 51) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.
4. *Snowball throwing* berasal dari dua kata, yaitu *snowball* dan *throwing*. Dalam kamus Bahasa Inggris-Indonesia (Gunardi,2003, hlm. 158) dalam Jurnal (Renny, dkk, 2014, Vol: 2, No: 1), "*snowball* artinya bola salju", sedangkan "*throwing* artinya melempar" (Gunardi, 2003, hlm. 182) dalam Jurnal (Renny, dkk, 2014, Vol: 2, No: 1).
5. Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hokum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu sosial" (Mc Keachie, 1976:230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991, hlm. 105) dalam (Dimiyati, 2003, hlm. 45).

6. Menurut Nurkencana dan Sunartana (1992, hlm. 12) dalam jurnal (Renny, dkk, *Jurnal Mimbar PGSD*, 2014. Vol: 2 No: 1), “hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh pebelajar setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu”. Pendapat ini menyatakan bahwa hasil siswa juga berarti hasil guru. Dengan dihasilkannya hasil belajar siswa yang baik maka hal itu menunjukkan keberhasilan seorang guru dalam mengajar dan begitu pula sebaliknya.

J. Hipotesis Tindakan

1. Hipotesis Tindakan Secara Umum

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada subtema bumi bagian dari alam semesta”.

2. Hipotesis Tindakan Secara khusus

- a. Jika guru menerapkan model *snowball throwing* pada sub tema bumi bagian dari alam semesta, maka aktivitas siswa akan meningkat pada kelas III di SDN 063 Kebon Gedang sesuai dengan yang direncanakan.
- b. Jika guru menerapkan model *snowball throwing* pada sub tema bumi bagian dari alam semesta, maka keaktifan dan hasil belajar siswa akan meningkat pada kelas III di SDN 063 Kebon Gedang.
- c. Jika guru menerapkan model *snowball throwing* pada sub tema bumi bagian dari alam semesta, maka keaktifan siswa akan meningkat pada kelas III di SDN 063 Kebon Gedang.
- d. Jika guru menerapkan model *snowball throwing* pada sub tema bumi bagian dari alam semesta, maka hasil belajar siswa akan meningkat pada kelas III di SDN 063 Kebon Gedang.

- e. Jika guru menerapkan model *snowball throwing* pada sub tema bumi bagian dari alam semesta, maka hambatan yang terjadi pada kelas III di SDN 063 Kebon Gedang dapat diatasi.
- f. Jika guru menerapkan model *snowball throwing* pada sub tema bumi bagian dari alam semesta pada kelas III di SDN 063 Kebon Gedang, maka upaya peneliti akan sesuai dengan rencana.