PERSPEKTIF DESAIN PEMBELAJARAN BAGI GURU

Oleh :

H. Abdul Hamid

Widyaiswara Ahli Madya

Abstract

Today Perspective (point of view) learning design is no longer a strange matter especially in education, both formal education and non formal education. In the world of formal education learning design changes and evolves according to the purpose of education itself. Learning Design can direct all forms of educational activities to achieve its goals and is central to the entire educational process. The formulation of learning design concept is a way to achieve learning objectives, learning design as a way of delivering instructional materials, instructional design as experience in facing learning process, instructional design as summary in planning of education / teaching, instructional design as part of teaching system. While in principle the design of learning should be a determinant in the purpose of education and can choose the content, the process of learning activities to the selection of media as well as learning and assessment tools.

Keywords: Teacher Learning Design Perspective.

Abstrak

Dewasa ini Perspektif (sudut pandang) Desain Pembelajaran bukan lagi suatu hal yang asing khususnya di dunia pendidikan, baik pendidikan yang formal maupun pendidikan non formal. Pada dunia pendidikan formal Desain Pembelajaran mengalami perubahan dan berkembang sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Desain Pembelajaran dapat mengarahkan segala bentuk aktifitas pendidikan untuk mencapai tujuan-tujuannya serta berkedudukan sentral dalam seluruh proses pendidikan. Rumusan konsep desain pembelajaran adalah cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, desain Pembelajaran sebagai cara dalam menyampaikan bahan ajar, desain pembelajaran sebagai pengalaman dalam menghadapi proses belajar, desain pembelajaran sebagai rangkuman dalam merencanakan pendidikan / pengajaran, desain pembelajaran sebagai bagian dalam sistem pengajaran . Sedangkan pada prinsipnya desain pembelajaran harus menjadi penentu dalam tujuan pendidikan dan dapat memilih isi, proses kegiatan pembelajaran sampai ke pemilihan media serta alat pembelajaran dan penilaian.

Kata kunci: Perspektif Desain Pembelajaran Bagi Guru.

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Tugas utama seorang pengajar adalah meyenggarakan kegiatan pembelajaran. Agar kegiatan itu terselenggara dengan efektif, seorang pengajar harus mengetahui hakekat kegiatan belajar, mengajar, dan

strategi pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan dimana ia hidup. Dalam hal ini, proses merupakan rangkaian kegiatan yang berkelanjutan, terencana, gradual, bergilir, berkeseimbangan dan terpadu, yang secara keseluruhan mewarnai dan

memberikan karakteristik terhadap proses pembelajaran. Dalam buku *strategi belajar mengajar*, Gulo (2009) menjelaskan makna belajar sebagai seperangkat kegiatan mental intelektual, yang hakekatnya sebagai usaha untuk mengubah tingkah laku. Belajar adalah suatu proses berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik dalam tingkah laku berfikir, bersikap, maupun berbuat. Menurut Mulyasa (2004) Mengajar diartikan sebagai usaha menciptakan sistem lingkungan yang terdiri dari komponen pengajar, tujuan pengajaran, peserta didik, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, dan faktor administrasi serta biaya yang memungkinkan terjadinya proses belajar secara optimal. Mengajar pun dapat diartikan “sebagai proses mendidik atau membelajarkan peserta didik yang diasumsikan mempunyai beberapa fungsi, antara lain membantu menumbuhkan dan mentransformasikan nilai-nilai positif sambil memperdayakan serta mengembangkan potensi-potensi kepribadian peserta didik . Menurut Sanusi (2000) Pemahaman terhadap mengajar ditentukan oleh persepsi pengajar terhadap belajar. Kalau belajar dianggap sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan, maka mengajar adalah memberi informasi. Kalau belajar adalah usaha untuk memperoleh keterampilan, maka mengajar adalah melatih keterampilan. Kalau belajar adalah kegiatan untuk mengolah informasi, maka mengajar adalah usaha untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran mengarah pada peningkatan kualitas manusia secara utuh, meliputi dimensi kognitif intelektual, keterampilan dan nilai-nilai lainnya.

- B. Rumusan masalah
 - 1. Apa saja strategi dasar dalam proses pembelajaran?
 - 2. Apa pengertian dari strategi pembelajaran?
 - 3. Bagaimana caranya mengaktifkan siswa?
- C. Tujuan penulisan
 - 1. Untuk mengetahui strategi dasar dalam proses pembelajaran
 - 2. Untuk mengetahui pengertian dari strategi pembelajaran
 - 3. Untuk mengetahui caranya mengaktifkan siswa

II. PEMBAHASAN

A. Pengertian Strategi

Strategi berasal dari kata Yunani *strategia* yang berarti ilmu perang atau paglima perang. Berdasarkan pengertian ini, maka strategi adalah suatu seni merancang operasi dalam peperangan, seperti cara-cara mengatur posisi atau siasat berperang, angkatan atau laut. Strategi dapat pula diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur suatu kejadian atau peristiwa. Secara umum sering dikemukakan bahwa strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (2001) strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Yang dapat dianggap berkaitan langsung dengan pengertian strategi dalam pengajaran bahasa ialah bahwa strategi adalah merupakan rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Menurut Hisyam Zaini (2011) mengemukakan bahwa strategi adalah kiat merancang operasi didalam peperangan, seperti cara-cara mengatur posisi atau

siasat berperang angkatan darat dan laut. Hal ini tidaklah mengeherankan apabila melihat kenyataan sejarah yang mengenal kata strategi, pada awalnya, melalui pemahaman strategi peperangan. Semua konsep perencanaan dalam rangka menghancurkan musuh termasuk dalam makna strategi. Dalam konteks pengajaran strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Artinya, bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berpikir secara unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah didalam mengambil keputusan. Peserta didik akan mempunyai *executive control*, atau kontrol tingkat tinggi yaitu analisis yang tajam, tepat dan akurat.

B. Pengertian Pembelajaran

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Kosekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar. Belajar menurut teori behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut teori behavioristik, inti belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya. Belajar menurut pandangan teori kognitif diartikan proses untuk membangun persepsi seseorang dari sebuah obyek yang dilihat. Oleh sebab itu,

belajar menurut teori ini lebih mementingkan proses dari pada hasil. Adapun menurut pandangan teori konstruktivesme belajar adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut pandangan teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (efektif) dan keterampilan mekanik atau otot (psikomotorik).

Menurut Sanusi (2000) mengajar adalah kemampuan mengondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar bagi siswa. Oleh sebab itu, mengajar tidak harus terikat dengan ruangan atau tempat, waktu. Inti mengajar adalah kemampuan guru mendesain situasi dan kondisi yang dapat mendukung praktik belajar siswa secara utuh, tepat dan baik. Mengingat bahwa setiap tujuan dan metode pembelajaran berbeda satu dengan yang lainnya, maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula. Sebagai contoh: untuk menjadi peloncat indah, seseorang harus bisa berenang terlebih dahulu (syarat loncat indah adalah berenang) atau untuk menjadi pangaransemen (*arranger*) musik dan lagu, seseorang harus belajar not balok terlebih dahulu. Pada contoh diatas tampaklah bahwa setiap kegiatan belajar membutuhkan latihan atau praktik langsung. Memperhatikan beberapa pengertian strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasai diakhir kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat

diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar pada hakekatnya adalah melakukan kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Mulyasa (2004 ; 37) Ada empat strategi dasar dalam proses pembelajaran:

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh pengajar dalam menunaikan tugas mengajarnya.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan umpan baik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

C. Pengertian Strategi Belajar

Strategi belajar dan tipe belajar merupakan bidang garapan yang kini banyak menarik minat para pengkaji pembelajaran bahasa kedua. Strategi belajar dipersepsi dan diartikan berbedabeda. Ada yang menggambarkan strategi belajar sebagai sifat, tingkah laku yang tidak teramati, atau langkah nyata yang dapat diamati yang tidak teramati, atau langkah nyata yang dapat diamati (Huda, 1999). Dari segi ruang lingkupnya, sebagian ahli beranggapan bahwa strategi belajar hanya mencakup hal-hal yang berkaitan dengan proses internalisasi sistem bahasa, namun ada sebagian yang beranggapan bahwa strategi belajar juga mencakup proses pemakaian bahasa untuk

berkomunikasi. Strategi belajar dapat digambarkan sebagai sifat dan tingkah laku. Rubin melakukan kajian tentang perbedaan antara sifat-sifat pembelajar bahasa yang berhasil dan sifat-sifat pembelajar bahasa yang tidak berhasil, sedangkan Oxford mendefinisikan strategi belajar sebagai “tingkah laku atau tindakan yang dipakai oleh pembelajar agar pembelajaran bahasa lebih berhasil, terarah, dan menyenangkan”. Pengertian yang dikemukakan oleh Oxford lebih bersifat perbuatan yang dapat diamati walaupun pengertian tersebut dapat pula mencakup tindakan kognitif yang tidak teramati.

Pengertian yang disajikan oleh Borwn menekankan konsep strategi belajar sebagai tingkah laku yang tidak teramati didalam diri pembelajar. Brown membedakan antara strategi belajar (*learning strategi*) dan strategi komunikasi (*communication strategi*). Strategi belajar berkaitan dengan pemerosesan bahasa, penyimpanan, dan pengambilan (*retrival*) masukan pemerolehan bahasa, sedangkan strategi komunikasi berkenaan dengan keluaran pemerolehan bahasa. Terminologi strategi belajar dan strategi komunikasi seringkali dipakai untuk menyatakan konsep yang sama. Hakekat strategi pembelajaran oleh Mujino (1999) diartikan sebagai berikut : “Kegiatan pengajar untuk memikirkan dan mengupayakan teijadinya konsistensi antara aspek-aspek dan komponen pembentuk sistem instruksional, dimana untuk pengajar menggunakan siasat tertentu. Karena sistem instruksional merupakan suatu kegiatan, maka pemikiran dan pengupayaan pengkonsistensian aspek-aspek komponennya tidak hanya sebelum dilaksanakan, tetapi juga pada saat dilaksanakan. Hal ini didasarkan pada

pemikiran bahwa suatu rancangan tidak selalu tepat pada saat dilakukan. Dengan demikian, strategi pembelajaran memiliki dua dimensi sekaligus. Pertama strategi pembelajaran pada dimensi perancangan. Kedua strategi pembelajaran pada dimensi pelaksanaan”.

D. Penggolongan Strategi Belajar

Strategi pembelajaran menurut Huda (1999) dapat digolongkan atas beberapa cara. Pertama, strategi belajar digolongkan atas strategi utama dan strategi pendukung, atau strategi langsung dan strategi tidak langsung. Strategi utama dipakai secara langsung dalam mencerna materi pembelajaran, sedangkan strategi pendukung dipakai untuk mengembangkan sikap belajar dan membantu pembelajar dalam mengatasi gangguan, kelelahan, frustrasi, dan sebagainya. Kedua, strategi belajar dibedakan atas strategi kognitif dan strategi metakognitif. Strategi kognitif dipakai untuk mengelola materi pembelajaran agar dapat diingat untuk jangka waktu yang dipakai untuk mempertimbangkan proses kognitif, seperti monitoring diri sendiri, dan penguatan diri sendiri. Ketiga, strategi belajar dapat juga digolongkan atas strategi sintaksis dan strategi semantik. Strategi sintaksis menggunakan kata fungsi, awalan, akhiran, dan penggolongan kata. Sedangkan strategi semantik berhubungan dengan objek nyata, situasi, dan kejadian. Sejumlah ahli menggolongkan pula strategi belajar atas strategi belajar sosial dan non sosial. Strategi belajar sosial berkaitan dengan upaya pembelajar mendapat kesempatan berbahasa sebanyak mungkin, meningkatkan interaksi dengan penutur asli, dan meningkatkan motivasi belajar. Termasuk kedalam kategori ini adalah cara bagaimana mengajukan pertanyaan,

memberikan penjelasan, dan gerakan badan, jarak badan dan lawan bicara, dan sebagainya.

Subyantoro dkk. (2004) mengungkapkan jenis-jenis utama strategi belajar dilihat dari karakteristik belajar setiap individu yang terbagi atas empat:

1. Strategi mengulang
2. Strategi elaborasi
3. Strategi organisasi, dan
4. Strategi metakognitif.

E. Strategi Pembelajaran Siswa Aktif

Beberapa strategi pembelajaran yang dapat menciptakan budaya dan iklim sekolah dapat dikemukakan antara lain:

1. Pembelajaran berbasis masalah,
2. Pembelajaran inquiry,
3. Pembelajaran berbasis proyek/tugas,
4. pembelajaran kooperatif,
5. pembelajaran partisipatory, dan
6. pembelajaran scaffolding.

F. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah, maka seorang guru sebaiknya menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks pembelajaran. Melalui dunia nyata yang terjadi di sekitar mereka, maka siswa dapat belajar mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran. Menurut Soengeng (2012) Pembelajaran bermakna hanya dimungkinkan terjadi bila siswa dapat mengerahkan proses berpikir tingkat tinggi, seperti pada level analisis, sintesis, dan evaluasi. Karena itu, guna merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi dari siswa, mereka perlu diorientasikan pada situasi/dunia nyata dengan segala problemanya. Para siswa akan tertantang

bagaimana belajar, dengan menggunakan fenomena di dunia nyata sekitarnya.

Pembelajaran berbasis masalah dapat ditempuh melalui lima tahap sebagai berikut.

1) Orientasi siswa kepada masalah.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan logistik yang dibutuhkan, serta memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar.

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model, serta membantu mereka mambagi tugas dengan temannya.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

G. Strategi Pembelajaran Inquiri

Pembelajaran *inquiry* mendorong siswa untuk mengalami, melakukan percobaan, dan menemukan sendiri prinsip-prinsip dan konsep yang diajarkan. Strategi pembelajaran *inquiry & discovery* memiliki beberapa keuntungan, seperti

dapat membangkitkan *curiosity*, minat, dan motivasi siswa untuk terus belajar sampai dapat menemukan jawaban. Di samping itu, melalui penerapan strategi *inquiry & discovery*, siswa juga dapat belajar memecahkan masalah secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis sebab mereka harus menganalisis dan mengutak-atik data dan informasi.

Secara operasional, pembelajaran *inquiry & discovery* dapat ditempuh melalui tahapan berikut:

- a. Sajikan situasi teka-teki (*puzzling situation*) yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Jelaskan prosedur inkuiri dan sajian masalah.
- b. Minta siswa mengumpulkan informasi melalui observasi atau berdasar pengalaman masing-masing.
- c. Minta siswa menganalisis dan menyajikan hasil dalam bentuk tulisan, gambar, bagan, tabel, atau karya lain.
- d. Minta siswa mengkomunikasikan dan menyajikan hasil karyanya, misalnya dalam bentuk penyajian di kelas, menempelkan di majalah dinding, menulis di koran, dsb.
- e. Dalam penyajian di kelas, bangkitkan tanggapan dan penjelasan siswa lain. Minta tanggapan balik (*counter-suggestions*) dan selidiki tanggapan siswa. Hadapkan mereka dengan demonstrasi-demonstrasi tambahan untuk mengeksplorasi lebih jauh fenomena.
- f. Ciptakan lingkungan yang dapat menerima jawaban salah tapi masuk akal. Selalu minta siswa memberi alasan atas jawaban-jawaban mereka. Sajikan tugas-tugas yang berkaitan kemudian cermati dan beri balikan atas pemikiran yang diajukan siswa.

H. Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek / Tugas

Pembelajaran berbasis proyek/tugas (*project-based/task learning*) di tandai dengan pengelolaan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa melakukan penyelidikan terhadap masalah otentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan tugas atau proyek yang kompleks, cukup sulit, lengkap, tetapi realistis dan kemudian diberikan bantuan secukupnya agar mereka dapat menyelesaikan tugas. Di samping itu, penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek/tugas ini mendorong tumbuhnya kompetensi pengiring (*nurturant*) seperti kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan berpikir kritis dan analitis.

Implementasi pembelajaran berbasis proyek / tugas didasarkan kepada empat prinsip berikut ini.

- a. Membuat tugas bermakna, jelas, dan menantang

Guna mempertahankan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, maka tugas yang diberikan kepada siswa harus cukup bermakna dan memiliki tujuan yang jelas. Siswa perlu mengetahui dengan tepat apa yang mereka harus kerjakan, mengapa mereka mengerjakan pekerjaan itu, dan apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan itu.

- b. Menganekaragamkan tugas-tugas

Pilihan tugas yang beraneka ragam dapat menambah daya tarik tugas pekerjaan kelas dan pekerjaan rumah. Jika tugas belajar yang diberikan cukup bervariasi, siswa dapat lebih termotivasi dan lebih terlibat aktif dalam mengerjakannya. Pilihan

mengenai tugas belajar tidak terbatas dan tidak ada alasan bagi guru untuk membuat jenis tugas yang sama dari hari ke hari.

- c. Menaruh perhatian pada tingkat kesulitan

Menetapkan tingkat kesulitan yang cocok atas tugas-tugas yang diberikan kepada siswa merupakan satu bahan baku penting untuk menjamin keterlibatan berkelanjutan yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas tersebut. Jika siswa diharapkan untuk bekerja secara mandiri, tugas yang diberikan harus memiliki tingkat kesulitan yang menjamin kemungkinan berhasil tinggi. Siswa tidak akan tertantang ketika tugas-tugas yang diberikan terlalu mudah. Tugas yang baik perlu memiliki tingkat kesulitan cukup sehingga kebanyakan siswa memandangnya sebagai sesuatu yang menantang, namun cukup mudah sehingga kebanyakan siswa akan menemukan pemecahannya dan mengerjakan tugas tersebut atas jerih payah sendiri.

- d. Memonitor kemajuan siswa

Salah satu tugas penting guru adalah memonitor tugas-tugas pekerjaan kelas dan pekerjaan rumah. Monitoring tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah siswa memahami tugas mereka melalui pemeriksaan pekerjaan siswa dan pengembalian tugas dengan umpan balik? Guru harus selalu menyediakan waktu 5 atau 10 menit untuk berkeliling di antara siswa yang bekerja untuk memastikan apakah mereka memahami dan mengerjakan dengan benar tugas yang diberikan. Apabila siswa bekerja berkelompok, maka guru hendaknya berada dalam kelompok tersebut secara bergantian dan berkeliling di antara siswa yang

bekerja secara mandiri. Selanjutnya, guru perlu menyiapkan waktu untuk mengoreksi pekerjaan yang dihasilkan siswa dan mengembalikan kepada mereka dengan umpan balik, termasuk memberi *reinforcement* dalam bentuk *reward* bagi hasil karya yang baik dan catatan-catatan penyempurnaan bagi karya yang belum optimal.

I. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Menurut Husman (2013) Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu belajar satu sama lain. Strategi pembelajaran ini, memungkinkan pengembangan sejumlah kompetensi nurturant pada diri siswa, seperti:

- a) Mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, kepekaan sosial, tanggung jawab, tenggang rasa, dan penyesuaian sosial.
- b) Membangun persahabatan, rasa saling percaya, kebiasaan bekerja sama, dan sikap prososial.
- c) Memperluas perspektif wawasan, keyakinan terhadap gagasan sendiri, rasa harga diri, dan penerimaan diri.
- d) Memungkinkan sharing pengalaman dan saling membantu dalam memecahkan masalah pembelajaran.
- e) Mengoptimalkan penggunaan sumber belajar dan pencapaian hasil belajar.

Secara operasional, pembelajaran kooperatif dapat diterapkan melalui metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan metode Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Pelaksanaan metode ST AD ditempuh dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing
- b) Setiap tim memiliki anggota heterogen (jenis kelamin, ras, etnik, kemampuan belajar).

- c) Tiap anggota menggunakan lembar kerja akademik.
- d) Tiap anggota saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi.
- e) Secara individual atau tim, tiap minggu atau tiap dua minggu dilakukan evaluasi oleh guru untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap bahan yang telah dipelajari.
- f) Setiap siswa dan setiap tim diberi skor atas penguasaannya terhadap bahan ajar. Siswa atau tim yang meraih prestasi tertinggi atau mencapai standar tertentu diberi penghargaan.

Investigasi Kelompok dapat ditempuh dengan cara sebagai berikut:

- a) Seleksi topik, para siswa memilih berbagai sub-topik dalam satu wilayah masalah umum terkait dengan tujuan pembelajaran.
- b) Organisasi, para siswa dibagi ke dalam kelompok yang berorientasi pada tugas dan beranggotakan 2 - 6 orang dengan komposisi heterogen.
- c) Merencanakan kegiatan keijjasama, siswa bersama guru merencanakan berbagai prosedur belajar khusus, tugas, dan tujuan umum yang sesuai dengan sub-topik yang telah dipilih.
- d) Tahap implementasi. Siswa melaksanakan rencana yang telah disusun. Dorong siswa menggunakan berbagai sumber, baik di dalam maupun di luar sekolah.
- e) Analisis dan sintesis, siswa menganalisis dan mensintesis berbagai informasi yang diperoleh dan membuat ringkasan untuk disajikan di depan kelas.
- f) Penyajian hasil akhir, setiap kelompok menyajikan hasil investigasi kelompoknya di depan kelas.
- g) Evaluasi, guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai

kontribusi tiap kelompok terhadap pekeijaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat mencakup siswa secara individu atau secara berkelompok, atau keduanya.

J. Strategi Pembelajaran Partisipatori

Pembelajaran partisipatori menekankan pelibatan siswa untuk berpartisipasi dan ikut menentukan berbagai aktivitas pembelajaran. Setiap siswa adalah subjek yang kepentingannya perlu diperhatikan dan diakomodasi dalam proses pembelajaran. Pelibatan siswa dalam perencanaan dan penentuan berbagai pilihan tindakan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan komitmen siswa untuk menekuni setiap tugas pembelajaran. Disamping itu, strategi ini dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya jiwa demokratis serta kemampuan mengemukakan dan menerima pendapat di kalangan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran partisipatori dapat ditempuh melalui strategi sebagai berikut:

- a) Libatkan siswa dalam membuat perencanaan dan pilihan tindakan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Misalnya, dalam memutuskan mengenai strategi umum yang perlu ditempuh, sumber pembelajaran, cara-cara menyelesaikan tugas, bentuk dan tugas kelompok, dsb.
- b) Gunakan berbagai teknik, seperti brainstorming, meta-plan, diskusi kelompok fokus untuk mendorong semua siswa mengemukakan gagasan masing-masing.
- c) Evaluasi setiap alternatif berdasarkan kelayakan (kemampuan, sumberdaya, waktu, fasilitas), kemudian sepakati pilihan yang dapat diterima semua pihak. Dimungkinkan setiap individu atau kelompok memilih caranya

masing-masing untuk mencapai tujuan sepanjang berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

- d) Dorong siswa melaksanakan alternatif tindakan secara konsisten, namun tetap memberi peluang dilakukannya refleksi, revisi, dan perubahan rencana tindakan.
- e) Penguraian masalah ke dalam langkah pemecahan, dan pemberian contoh (*modeling*).
- f) Dorong siswa untuk menyelesaikan tugas belajar secara mandiri.
- g) Berikan dukungan dalam bentuk pemberian isyarat, kata kunci, tanda mata (*reminders*), dorongan, contoh, atau hal lain yang dapat memancing siswa bergerak ke arah kemandirian belajar dan pengarahan diri.

Dalam mengimplementasikan strategi-strategi pembelajaran yang disarankan, guru harus selalu mengingat bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya senantiasa diarahkan untuk pencapaian dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional bermuara pada kecerdasan intelektual (IQ), sedangkan dampak pengiring bermuara pada kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ). Untuk keperluan itu, diharapkan guru dapat memilih dan merancang serta mengembangkan media pembelajaran agar dapat memudahkan pencapaian IQ, EQ, dan SQ tersebut.

III. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pada pembahasan diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para pelajar dalam melakukan sesuatu hal dan memikirkan tentang apa yang sedang mereka

lakukan. Pembelajaran aktif diturunkan dari dua asumsi dasar yaitu bahwa belajar pada dasarnya suatu proses yang aktif dan bahwa orang yang berbeda, belajar dalam cara-cara yang berbeda pula. Ada beberapa alasan menggunakan pembelajaran aktif yaitu; memiliki pengaruh yang kuat pada pembelajaran si belajar; strategi-strategi pengembangan pembelajaran aktif lebih mampu meningkatkan ketrampilan berfikir para pelajar dari pada peningkatan penguasaan isi; melibatkan para pelajar dalam tugas-tugas berfikir tingkat lebih tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi; berbagai gaya belajar dapat dilayani dengan sebaik-baiknya dengan melibatkan para pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajar aktif.

Penguasaan pembelajaran aktif membawa beberapa keuntungan seperti; para pelajar yang aktif menggunakan pengetahuan utama mereka dalam membentuk pemahaman dari isi materi pembelajaran; para pelajar yang aktif berfikir secara kritis dan menciptakan pengembangan mereka sendiri; para pelajar

yang aktif terlibat secara kognitif, dan para pelajar yang aktif menerapkan suatu strategi membaca dan belajar lingkup yang luas

DAFTAR PUSTAKA

- Hisyam Zaini. 2011. *Strategi Pembelajaran Aktif, Konsep dan Kateristik dan Implementasinya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Husman. 2013. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Penerbit : Toko Buku Pustaka. Malang.
- Mulyasa. 2004. *Pengembangan Kurikulum dan Karakteristik*. Penerbit : Bandung Remaja Rosda Karya.
- Soegeng. 2012. *Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Penerbit : Erlangga. Semarang.
- Sanusi. 2000. *Desain Pembelajaran Guru*. Uninus Bandung.