

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Belajar

Pengertian belajar erat kaitanya dengan teori belajar. Teori belajar sendiri disusun berdasarkan pemikiran bagaimana proses belajar terjadi. Pengertian belajar menurut Hamalik O (1984) adalah sebagai berikut “Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan”. Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dari hasil proses belajar dapat dilihat dari berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dikemukakan oleh Sudjana N (1995 : 28), bahwa ”Belajar mengajar adalah proses yang aktif, yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu”.

Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Apabila kita berbicara tentang belajar, maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang. Menurut Ali M (1992 : 14), bahwa ” Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi dengan lingkungan”. Interaksi ini biasanya berlangsung secara sengaja. Tidak semua perubahan perilaku merupakan hasil belajar. Hanya kemampuan melakukan secara permanen yang dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama.

Perubahan perilaku dalam proses belajar adalah akibat dari interaksi dengan lingkungan yang berlangsung secara sengaja. Kesengajaan ini menurut Ali M (1992: 15) adalah “terlihat dari adanya faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan proses belajar seperti faktor kesiapan fisik dan untuk melakukan sesuatu dan tujuan yang ingin dicapai”. Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar sangat beraneka ragam, akan tetapi pada dasarnya memiliki konsep yang sama dalam pengertian belajar, yaitu bahwa belajar itu menghasilkan sesuatu perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi individu yang belajarnya dengan lingkungannya.

B. Konsep Belajar

1. Konsep Belajar Tuntas

Konsep belajar tuntas bermula dari adanya keinginan untuk mencapai tujuan pendidikan secara penuh. Dalam konsep belajar tuntas siswa dituntut untuk menguasai bahan pelajaran secara utuh atau tidak sebagian-sebagian karena setiap bagian merupakan suatu bagian yang saling berhubungan membentuk suatu keterpaduan yang utuh. Sesuai dengan pendapat Hamalik O (2002 : 33) tentang teori transfer belajar yaitu ”Transfer belajar dapat terjadi apabila diantara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang identik atau sama”. Siswa diharapkan pada tuntutan menguasai suatu materi yang berhubungan dengan materi yang diperoleh selanjutnya. Konsep belajar tuntas sesuai dengan yang diungkapkan dalam teori Gestalt, Sagala S (2003 : 47) menyaktakan bahwa :

Dalam belajar siswa harus mampu menangkap makna dari hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Penangkapan makna ini yang disebut

memahami, mengerti "*insight*" terhadap hubungan-hubungan terutama hubungan dalam keseluruhan.

Pengertian belajar tuntas (*mastery learning*) juga dikemukakan oleh Usman B (2002 :15) bahwa "belajar tuntas adalah ketercapaian target penguasaan minimal yang ditetapkan untuk setiap bahan pelajaran baik secara perorangan maupun kelompok dapat dikuasai sepenuhnya".

2. Konsep Belajar Individual

Konsep belajar individual memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan dirinya dengan dukungan penyediaan waktu dan kesempatan belajar mandiri. Seiring dengan pernyataan diatas Ibrahim dan Syaodih (1991 : 14) menyatakan bahwa "Anak tidak usah banyak diatur dan diberi, biarkan mereka mencari dan menemukan dirinya sendiri sebab anak dapat berkembang sendiri".

Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk mencapai keberhasilan dengan penguasaan kemampuan materi pelajaran secara penuh karena antara siswa yang satu dengan siswa yang lain berbeda intelegensi, jasmani, sosial, dan emosinya. Sehingga dalam proses belajar kesuksesan pencapaian tujuan belajar harus didukung oleh adanya pembelajaran mandiri. Pembelajaran secara individual tampak pada perilaku atau kegiatan guru dalam belajar yang menitik beratkan pada pemberian bantuan dan bimbingan belajar.

3. Pencapaian Kemampuan Dalam Belajar

Siswa yang belajar akan mengalami perubahan pada dirinya, perubahan-perubahan yang terjadi bertahap. Pada umumnya proses belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik

berorientasi kearah yang lebih maju dari keadaan sebelumnya .menurut Benjamin Bloom dalam Segala S (2003 : 33) tujuan pendidikan dibagi dalam taksonomi ke dalam tiga kawasan (domain) yaitu :

- a. Domain kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenai lingkungan yang terdiri dari atas enam macam kemampuan yang disusun dari mulai yang sederhana sampai kepada yang paling kompleks yaitu : pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreatif berfikir.
- b. Domain afektif mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal yang meliputi lima macam kemampuan, yaitu : penerimaan, respon, penilaian, organisasi, dan mewatak.
- c. Domain psikomotor yaitu kemampuan-kemampuan motorik menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan, yang terdiri dari : presepsi, kesiapan, peniruan, mekanisme, respon yang kompleks, adaptasi, dan naturalisme.

C. Teori-teori belajar

1. Teori Disiplin Mental

Rumpun psikologi ini menyatakan bahwa individu memiliki kekuatan, kemampuan atau potensi-potensi tertentu. Maka dari itu teori ini mendefinisikan bahwa belajar adalah pengembangan kekuatan, kemampuan dan potensi-potensi tersebut. Bagaimana proses pengembangan kekuatan-kekuatan tersebut tiap aliran atau teori mengemukakan pandangan yang berbeda.

Menurut psikologi daya, individu memiliki sejumlah daya-daya: daya mengenal, mengingat, menghayal, berpikir, merasakan, berbuat dan sebagainya. Daya-daya itu dapat dikembangkan melalui latihan dalam bentuk ulangan-ulangan. Kalau anak dilatih banyak mengulang-ulang, menghafal sesuatu maka ia akan terus ingat akan hal itu.

Teori lain dari Disiplin Mental adalah Herbatisme. Herbatisme seseorang psikolog jerman menyebut teorinya sebagai teori Volstellungen. Volstellungen

dapat diterjemahkan sebagai tanggapan-tanggapan yang tersimpan dalam kesadaran.

“Volstellungen may be translated to mean presentations, mental states, or ideas. According herbatian psychologist, mental states constitute a nonspital, mental reality that is experienced firsthand and stored in the subconscious mind”.

Tanggapan ini meliputi tiga bentuk, yaitu impresi indra, tanggapan atau bayangan dari impresi indra yang lalu, serta perasaan senang atau tidak senang. Tanggapan-tanggapan tersebut tidak semuanya dalam kesadaran, adakalanya juga berada dalam ketidak sadaran. Juga tanggapan tersebut berbeda kekuatannya, tanggapan-tanggapan yang kuat besar pengaruhnya terhadap kehidupan individu. Belajar adalah mengusahakan adanya tanggapan sebanyak-banyaknya dan sejelas-jelasnya pada kesadaran individu. Jadi teori Herbart juga tetap menekankan pentingnya ulangan-ulangan.

2. Teori Behaviorisme

Rumpun teori ini disebut teori behaviorisme karena sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang diamati. Teori-teori dalam rumpun ini bersifat molekular, karena memandang kehidupan individu terdiri atas unsur-unsur seperti halnya molekul-molekul.

Ciri-ciri dari rumpun teori ini, yaitu: a) mengutamakan unsur-unsur atau bagian kecil, b) bersifat mekanistik, c) menekankan peranan lingkungan, d) mementingkan pembentukan reaksi atau respon, e) menekankan pentingnya latihan.

Koneksionisme, merupakan teori yang paling awal dari rumpun Behaviorisme. Menurut teori ini, tingkah laku manusia lain dari suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus-respons. Belajar adalah pembentukan hubungan stimulus-respons sebanyak-banyaknya ialah orang yang pandai atau orang yang pandai atau yang berhasil dalam belajar. Pembentukan hubungan stimulus-respons dilakukan dengan melakukan pengulangan-pengulangan. Dengan demikian teori ini memiliki kesamaan dalam cara mengajarnya dengan teori Psikologi Daya atau Herbatisme.

Tokoh yang terkenal dari teori ini adalah Thorndike. Belajar pada bidang binatang yang juga berlaku pada manusia menurut Thorndike adalah *trial and error*. Thorndike mengemukakan tiga prinsip atau hukum dalam belajar. Pertama, *law of readiness*, belajar akan berhasil akan berhasil jika individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut. Kedua, *law of exercise*, belajar akan berhasil jika banyak melakukan latihan atau ulangan. Ketiga, *law of effect*, bekerja akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Teori pengkondisian (*Conditioning*), merupakan perkembangan lebih lanjut dari koneksionisme. Teori ini dilatar belakangi oleh percobaan Pavlov dengan keluarnya air liur. Air liur akan keluar jika anjing melihat atau mencium bau makanan. Dalam percobaannya Pavlov membunyikan bel sebelum memperlihatkan makanan pada anjing. Setelah diulang beberapa kali ternyata air liur akan tetap keluar jika bel berbunyi meskipun makanannya tidak ada. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perilaku individu dapat dikondisikan. Jadi

belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan pembentukan suatu perilaku atau respons terhadap sesuatu.

Teori penguatan atau *reinforcement*, juga merupakan pengembangan lebih lanjut dari teori koneksionisme, kalau pada pengkondisian yang diberi kondisi adalah perangsangnya, maka pada teori penguatan yang dikondisi atau yang diperkuat adalah responsnya. Seorang anak belajar dengan giat dan dia dapat menjawab semua pertanyaan dalam ulangan atau ujian. Guru memberikan penghargaan kepada anak tersebut dengan nilai tinggi, pujian atau hadiah. Berkat pemberian penghargaan ini maka anak tersebut belajar dengan lebih rajin lagi. Teori penguatan ini disebut juga *operant conditioning* dan tokoh utama dari teori ini adalah Skinner. Skinner mengembangkan program pengajaran dengan berpegang kepada teori di atas, programnya yang dikenal adalah program *Instruksion*, lalu *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

3. Teori Cognitive-Gestalt-Field

Teori kognitif ini dikembangkan oleh para ahli psikologi kognitif. Teori ini berbeda dengan behaviorisme, bahwa yang utama pada kehidupan manusia adalah mengetahui (*knowing*) dan bukan respons. Perilaku juga penting sebagai indikator, tetapi yang lebih penting adalah berpikir. Dalam kaitannya dengan berpikir ini, bahwa pada manusia terbentuk struktur mental atau organisasi mental. Pengetahuan terbentuk melalui proses pengorganisasian pengetahuan baru dengan struktur yang sudah ada setelah pengetahuan baru tersebut diinterpretasikan oleh struktur yang ada tersebut.

Hal lain yang juga sangat penting dalam teori Kognitif adalah bahwa individu itu aktif, konstruktif dan berencana, bukan pasif, menerima stimulus dari lingkungan. Menurut para ahli kognitif, individu merupakan partisipan aktif dalam proses memperoleh dan menggunakan pengetahuan. Individu berpikir secara aktif dalam membentuk wawasannya tentang kenyataan, memilih aspek-aspek penting dari pengalaman untuk disimpan dalam ingatan, atau digunakan dalam pemecahan masalah.

Teori Gestalt berkembang di Jerman pendirinya yang utama yaitu Max Wertheimer. Tokoh-tokoh lainnya adalah Wolfgang Kohler, Kurt Koffka, dan Kurt Lewin. Gestalt adalah bahasa Jerman yang artinya kurang lebih konfigurasi, pola, kesatuan, keseluruhan. Keseluruhan membentuk satu kesatuan yang bermakna. Menurut Gestalt belajar harus dimulai dari keseluruhan, baru kemudian kepada bagian-bagian. Belajar Gestalt menekankan pada pemahaman atau *insight*. Dalam belajar siswa harus memahami makna hubungan antar satu bagian dengan bagian yang lainnya. Hukum yang berlaku dari teori Gestalt adalah hukum *Pragnanz*, yang kurang lebih berarti teratur, seimbang, harmonis. Belajar adalah mencari dan mendapatkan *Pragnanz*, menemukan keteraturan, keharmonisan dari sesuatu.

Ada enam ciri dari belajar pemahaman ini menurut Ernest Hilgart, yaitu:

- (1) Pemahaman dipengaruhi oleh kemampuan dasar,
- (2) pemahaman dipengaruhi oleh pengalaman yang lalu,
- (3) pemahaman tergantung pada pengaturan situasi,
- (4) pemahaman didahului oleh usaha coba-coba,
- (5) belajar dengan pemahaman dapat diulangi,
- (6) suatu pemahaman dapat diaplikasikan bagi pemahaman situasi lain.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dalam proses belajar banyak faktor-faktor yang mempengaruhi selama melakukan proses belajar. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, merupakan faktor-faktor yang datangnya dari dalam diri sendiri, seperti kurang lengkapnya anggota tubuh atau kondisi tubuh (kesehatan dan cacat tubuh), selain itu, dapat pula faktor psikologis, yaitu berupa kecerdasan (IQ), minat, perhatian, bakat, motif dan lain-lain. Faktor eksternal yaitu faktor yang datangnya dari luar individu, atau faktor lingkungan di mana seseorang berada, seperti lingkungan keluarga (orang tua, suasana rumah, dan kondisi ekonomi keluarga); faktor lingkungan sekolah (kurikulum, hubungan sosial antara guru dengan siswa, alat pelajaran pelaksanaan disiplin sekolah, dan sebagainya); dan bentuk kehidupan atau lingkungan di masyarakat, kehidupan bertetangga.

1. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan ke dalam faktor fisik diantaranya: nutrisi, kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik tertentu (terutama panca indera). Kekurangan gizi atau kadar dan mutu makanan mengakibatkan kelesuan, lekas mengantuk, lekas lelah dan sebagainya. Penyakit juga sangat mempengaruhi belajar. Panca indera merupakan pintu gerbang masuknya pengaruh dari luar ke dalam diri individu. Oleh karena itu pemeliharaan secara intensif, baik preventif (pencegahan), maupun kuratif (pengobatan) terhadap panca indera sangat penting artinya bagi individu, dalam rangka mencapai keberhasilan belajarnya, sedangkan yang termasuk psikis, diantaranya :

intelegensi (kecerdasan), bakat (kemampuan khusus), sikap, minat, motif dan suasana emosinya. Faktor-faktor internal menurut Slameto (2003 : 56) selengkapnya dapat digolongkan kedalam :

a. Faktor Jasmaniah

- 1) Faktor kesehatan. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, sehingga akan mengganggu dalam proses belajar.
- 2) Cacat Tubuh. Cacat tubuh berupa buta, setengah buta, tuli, lumpuh, dan cacat tubuh lainnya yang dapat mengakibatkan kurang efektifnya proses belajar.

b. Faktor Psikologis

- 1) Intelegensi. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan baik jika ia belajar dengan baik. Jika siswa memiliki intelegensi yang rendah, ia perlu mendapat pendidikan di lembaga pendidikan khusus.
- 2) Perhatian. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.
- 3) Minat. Bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi peserta didik.

- 4) Bakat. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan akan lebih giat lagi dalam belajar.
- 5) Motif. Didalam menentukan tujuan motif dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.
- 6) Kematangan. Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- 7) Kesiapan. Jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik, karena siswa akan belajar dengan baik.

c. Faktor Kelelahan

Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran didalam tubuh, sehingga darah kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

Faktor-faktor dalam diri inilah yang seringkali menghambat siswa dalam proses belajar, sehingga akan mengakibatkan siswa terhambat untuk mencapai keberhasilan belajar dengan baik. Oleh karena itu tugas guru adalah membantu meringankan faktor-faktor yang non akademis yang ada dalam diri siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi aspek-aspek sosial dan non sosial. Faktor sosial adalah manusia, baik secara langsung (bertatap muka) maupun secara tidak langsung, seperti suara, TV, tape, recorder. Faktor non sosial adalah : keadaan udara, suasana lingkungan, keadaan tempat, kelengkapan alat-alat atau fasilitas belajar dan sebagainya.

Faktor eksternal menurut Slameto (2003 : 56) dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a. Faktor Keluarga

Peserta dikalt yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

1) Cara orang tua mendidik

Hal ini jelas dan dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjojo dengan pernyataannya yang menyatakan bahwa "Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama.

2) Relasi antara anggota keluarga

Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan hukuman dalam rangkan mensukseskan belajar anak.

3) Suasana rumah

Suasana rumah Suasana rumah yang gaduh dan semrawut tidak akan memberi ketenangan kepada anak dalam belajar. Anak menjadi bosan dirumah, suka keluar rumah, akibatnya belajarnya kacau.

4) Keadaan Ekonomi

Anak yang sedang belajar selalu harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, seperti makan, minum, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, alat tulis menulis, buku-buku.

5) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengetahuan dari orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan pekerjaan di rumah.

6) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan dan kebudayaan didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu ditanam kepada anak kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu, standar pelajaran, keadaan gedung, metode pelajaran, dan tugas rumah.

1) Metode Mengajar.

Metode mengajar yang kurang baik, dapat terjadi karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menjelaskan tidak jelas, sehingga siswa akan malas untuk belajar.

2) Kurikulum.

Kurikulum yang tidak baik seperti kurikulum yang terlalu padat, diatas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa

3) Relasi guru dengan siswa.

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif, siswa akan merasa jauh dari guru, sehingga segan untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

4) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan siswa lain akan mempunyai rasa rendah diri atau siswa yang sedang mengalami tekanan-tekanan batin akan dasingkan dari kelompoknya, hal tersebut akan mengganggu belajarnya.

5) Disiplin sekolah

Seluruh staf sekolah yang mengikuti tata tertib dan bekerja dengan disiplin membuat siswa menjadi disiplin juga, selain itu memberi pengaruh yang positif terhadap proses belajar.

6) Alat pengajaran

Menguasai alat pelajaran dengan baik sangat diperlukan, agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula

7) Waktu sekolah

Jika siswa bersekolah pada waktu kondisi badannya sudah lelah, misalnya siang hari, akan mengalami kesulitan didalam menerima pelajaran.

8) Standar pelajaran diatas ukuran

Guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

9) Keadaan gedung

Jumlah siswa yang terlalu banyak dibandingkan dengan dengan keadaan gedung yang sempit, pesertadiklat akan duduk berjejal di kelas, sehingga siswa tidak dapat belajar dengan nyaman.

10) Metode belajar

Banyak siswa yang melaksanakan cara belajar kurang tepat, penggunaan cara belajar yang kurang tepat, mengakibatkan tidak maksimalnya hasil belajar siswa.

11) Tugas rumah

Guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah, sehingga siswa tidak mempunyai waktu untuk kegiatan lain.

c. Faktor Masyarakat

Pengaruh ini terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat mempengaruhi belajar anak.

1) Kegiatan siswa dalam masyarakat.

Jika siswa terlalu banyak mengikuti kegiatan didalam masyarakat misalnya kegiatan-kegiatan sosial, keagamaan, maka belajarnya akan terganggu terutama jika tidak tepat dalam mengatur waktu.

2) Media Massa

Media massa adalah bioskop, radio, TV, majalah, buku, komik, dan lain-lain. Media massa yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya.

3) Tempat Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa akan lebih cepat mempengaruhi diri siswa. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka diusahakan siswa memiliki teman bergaul yang baik.

4) Bentuk kehidupan masyarakat.

Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, dan sebagainya, akan berpengaruh kurang baik kepada siswa dalam proses belajar

D. Proses Belajar Mengajar

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk kepada apa yang harus dilakukan seseorang

sebagai subjek penerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk kepada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar.

Menurut Abin Syamsudin M (1999 : 109) berpendapat bahwa: "Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuannya". Dari definisi tersebut maka dapat diartikan bahwa terjadinya perilaku belajar pada pihak siswa dan perilaku mengajar pada pihak guru tidak berlangsung dari satu arah melainkan terjadi secara timbal balik diman kedua belah pihak berperan dan berbuat dengan saling mempengaruhi secara aktif didalam suatu kerangka kerja dan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang seyogyanya difahami dan disepakati bersama.

Dengan demikian, kriteria keberhasilan dari rangkaian keseluruhan proses interaksi belajar mengajar tersebut hendaknya ditimbang atau dievaluasikan pada tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Guru dapat dikatakan mengajarnya berhasil kalau perubahan yang diharapkannya terjadi pada perilaku dan pribadi siswa. Begitu pula dengan siswa dapat dikatakan belajarnya berhasil kalau ia telah mengalami perubahan-perubahan setelah menjalani proses belajar tersebut pada perilaku dan pribadinya seperti yang diharapkan gurunya.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses pengkoordinasian sejumlah komponen (tujuan proses pengajaran, materi/bahan, pengajaran, metoda pengajaran dan alat pengajaran, dan evaluasi), agar satu sama lain berhubungan dan saling berpengaruh sehingga menumbuhkan kegiatan belajar yang optimal pada siswa seoptimal mungkin menuju tercapainya perubahan tingkah laku (Nama Sudjana, 1989: 99).

E. Hasil Belajar Siswa

Menurut Sudjana (2001:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Gagne (1997 :3) menyebutkan bahwa belajar sebagai suatu perubahan dalam kapabilas manusia. Perubahan ini menunjukkan kinerja (perilaku), berarti belajar itu menentukan semua keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang diperoleh individu (siswa). Dalam belajar dihasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, informasi dan nilai. Berbagai macam tingkah laku inilah yang disebut *kapabilas* sebagai hasil belajar.

Benjamin Bloom sebagaimana dikutip oleh Syaiful Sagala (2005 : 33-34) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual. Aspek psikomotor berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik dan aspek afektif berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi yang dipelajari.

Gagne (1970) sebagaimana dikutip Syaiful Sagala (2005:17) mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga komponen penting yakni kondisi eksternal yaitu stimulus dari lingkungan dalam acara belajar, kondisi internal yang menggambarkan keadaan internal dan proses kognitif siswa, dan hasil belajar yang menggambarkan informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif. Kondisi internal belajar ini berinteraksi dengan kondisi eksternal belajar, dan dari interaksi tersebut tampaklah hasil belajar.

Apabila proses transfer belajar dalam diri siswa maka akan terjadi pencapaian konsep atau disebut hasil belajar. Hasil belajar tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap yang diperoleh seseorang setelah mengikuti seluruh kegiatan proses pembelajaran.

Kemampuan hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Kemampuan Ranah Kognitif

Menurut Neisser dalam syah (1995 :66) mengemukakan, bahwa istilah *conitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *kognition* ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain, wilayah atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Menurut Sudjana N (2002 : 23) domain kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau arsip yang telah dipelajari dan kemampuan-kemampuan intelektual seperti mengaplikasikan prinsip konsep, menganalisis, dan mengevaluasi. Kemampuan yang bersifat domain kognitif oleh Bloom dikategorikan dalam tujuh tingkatan, yaitu:

a. Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dan taksonomi bloom. Cakupan dalam pengetahuan hapalan termasuk pula

pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti penyekalaan pada suatu gambar, dimensi pada gambar dan sebagainya.

Dilihat dari segi belajar siswa, pengetahuan itu perlu dihafal, diingat supaya dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk mengingat dan menyimpannya dalam ingatan, misalnya dibaca berulang-ulang menggunakan teknik mengingat. Tipe hasil belajar ini, termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lainnya.

Kata-kata operasional untuk tingkat pengetahuan adalah: menentukan, mendaftarkan, menyebutkan, memaparkan kembali, menjodohkan, menyatakan, dan menunjukkan

b. Pemahaman

Tipe hasil belajar ini lebih tinggi satu tingkat dari hasil belajar pengetahuan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu diperlukan adanya hubungan atau pertalian antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum, pertama pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung didalamnya. Misalnya memahami gambar teknik sehingga dapat membaca gambar perencanaan gambar atau desain yang direncanakan. Kedua pemahaman penafsiran, misalnya membedakan satuan-satuan yang digunakan dalam perhitungan. Ketiga pemahaman ekstrapolasi, yakni kesanggupan melihat dibalik

yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

Kata operasional untuk tingkat pemahaman adalah : membedakan, menduga, memperluas/mengembangkan, memberi contoh, menerangkan menyimpulkan, meramalkan, menuliskan kembali dan memperkirakan.

c. Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kognitif atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teoritis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkan pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru apabila tetap terjadi proses pemecahan masalah, kecuali ada suatu unsur yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yaitu sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

Generalisasi merupakan rangkaian sejumlah informasi atau rangkaian sejumlah hal khusus yang dapat dikenakan pada hal khusus yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dalam ilmu gambar dengan menggunakan rumus dan metoda tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum-hukum. Semisal perhitungan berapa daya pengereman, menggunakan hukum pascal dan sebagainya.

Kata operasional untuk tingkat aplikasi adalah : dapat mengubah, menghitung, dapat menjelaskan, menghubungkan, memecahkan, menemukan,

menggunakan, meramalkan, menghasilkan, menunjukkan, dan mendemonstrasikan.

d. Analisis

Analisis adalah usaha memecahkan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian, sehingga jelas susunannya. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Hal tersebut diperlukan bagi para siswa di sekolah. Kemampuan menalar pada hakikatnya mengandung unsur analisis. Bila kemampuan analisis telah dimiliki seseorang, maka seseorang akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

Kata-kata operasional untuk tingkat analisis adalah: menyusun kembali komponennya-komponennya yang dibicarakan, membedakan, memperinci, membandingkan, menyimpulkan, menunjukkan, menghubungkan, memilih, memisahkan, dan membagi atau mengelompokkan/melengkapi.

e. Sintesis

Sintesis merupakan lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, sedangkan pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Sudah barang tentu sintesis merupakan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis. Berfikir sintesis adalah berfikir *divergen*, sedangkan berfikir analisis adalah berfikir *konvergen*. Dalam berfikir *divergen* pemecahannya atau jawabannya belum dapat dipastikan. Mensintesis unit-unit tidak sama dengan mengumpulkan kedalam kelompok besar.

Mengartikan analisis sebagai memecah integritas menjadi bagian-bagian dan sintesis sebagai menyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah.

Kata-kata operasional untuk tingkat sintesis adalah : menggabungkan, menciptakan, menyusun, menghubungkan, mengarang, menjelaskan, merencanakan, dan menuliskan kembali

f. Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi dari semua tipe belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya dengan menggunakan kriteria tertentu. Membandingkan kriteria dengan suatu yang tampak/aktual terjadi mendorong seseorang menentukan putusan tentang nilai sesuatu tersebut.

Kata operasional untuk tingkat evaluasi adalah : menilai, menyimpulkan, membedakan pada tingkat presisi, mengambil keputusan, membandingkan, mempertentangkan, menerangkan, menafsirkan, dan membuktikan

g. Kreatif Berfikir

Kata operasional untuk tingkat kreatif adalah : menciptakan, menyusun, (dalam bentuk yang berbeda dengan yang lain) merancang/mendisain, dan memanfaatkan.

Banyak cara untuk mengukur kemampuan ranah kognitif, diantaranya teknik evaluasi dan alat pengukuran yang disarankan oleh Syamsudin (1990 :112), yaitu bertanya secara lisan atau tulisan, kemungkinan instrumen pengukurannya adalah perangkat soal *test* tertulis lisan, objektif atau *easy*

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu. Krathwohl (Uzer Usman, 2006:116) membagi domain afektif ke dalam lima kategori, yaitu:

a. Penerimaan

Didefinisikan sebagai kemampuan dan kesukarelaan memperhatikan dalam memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Misalnya siswa mampu mendengarkan penjelasan guru secara seksama tanpa memberikan respon yang lebih dari itu atau memperlihatkan kesadaran akan pentingnya belajar. Contoh kata kerja yang dapat digunakan misalnya mempertanyakan, mengikuti, dan menerima.

b. Pemberian Respon

Didefinisikan sebagai kemampuan untuk dapat memberikan respon secara aktif. Misalkan dalam pembelajaran, siswa memberikan pertanyaan terhadap hal-hal yang belum dipahaminya, siswa menjawab pertanyaan guru dan mau bekerja sama dalam penyelidikan. Contoh kata kerja yang dapat digunakan misalnya menjawab, menaati, dan menyetujui.

c. Penilaian

Didefinisikan sebagai kemampuan untuk dapat memberikan penilaian atau pertimbangan dan pentingnya keterikatan pada suatu objek atau kejadian tertentu dengan reaksi seperti menerima, menolak, tidak menghiraukan, acuh tak acuh. Sikap yang ditunjukkan misalnya siswa dapat bertanggung jawab terhadap alat-alat penyelidikan, menunjukkan sikap mau memecahkan masalah dan bersikap jujur dalam pembelajaran. Contoh kata kerja yang dapat digunakan misalnya menilai, memperjelas, dan menunjukkan kepercayaan dalam demokrasi.

d. Pengorganisasian

Didefinisikan sebagai kemampuan yang mengacu pada pernyataan dari nilai sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Contoh kata kerja yang dapat digunakan misalnya membentuk pendapat, mengelola, dan menerima pertanggung jawaban atas tingkah lakunya.

e. Pengkarakterisasian

Didefinisikan sebagai kemampuan yang mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini bisa ada hubungan keteraturan pribadi, sosial, dan emosi siswa. Contoh kata kerja yang dapat digunakan misalnya menghayati, mendengarkan, menemukan kepercayaan diri dalam bekerja mandiri, memecahkan masalah, dan menelaah kembali kebenaran sesuatu.

3. Kemampuan Ranah Psikomotor

Perkataan psikomotor berhubungan dengan kata "motor", "sensory-motor", jadi domain psikomotor berhubungan erat dengan kerja-kerja otot sehingga menyebabkan Bergeraknya tubuh atau bagian-bagiannya (Arikunto S, 2003 : 119). Winkel (1991 : 77) menyatakan bahwa, orang yang memiliki suatu keterampilan motorik mampu melakukan suatu rangkaian gerak jasmani dalam urutan tertentu, dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu, keterampilan semacam ini disebut "motorik". Sejalan dengan uraian tersebut, Sudjana N (2002 :30) mengemukakan, bahwa hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Setiap siswa tentu memiliki kemampuan psikomotor yang berbeda karena sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang dimilikinya, latihan dan praktek perlu melibatkan ranah kognitif tersebut, Syah (1995 : 86) mengungkapkan, bahwa :

Kecakapan psikomotor adalah segala gerak jasmaniah yang kognitif dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Dave dalam Usman (1995 : 36-37) mengungkapkan, bahwa domain psikomotor dapat dibagi dalam lima kategori yaitu peniruan, manipulasi, ketetapan artikulasi, dan pengalamiahan.

a. Peniruan

Terjadi ketika peserta didik mengamati suatu gerakan, mulai memberi respon yang serupa dengan yang diamati. Peniruan ini umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b. Manipulasi

Menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan gerakan-gerakan pilihan, dan menetapkan sesuatu penampilan dengan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk, tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c. Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi, dan kesiapan yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoteksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d. Artikulasi

Menekankan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat dan sesuai mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda.

e. Pengalamiahan

Menurut tingkah laku yang ditampilkan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis, gerakannya dilakukan secara rutin. Siswa memiliki keterampilan psikomotor yang terus berkembang sesuai dengan tingkatan pendidikannya. Keterampilan ini akan terus berkembang dengan adanya Latihan-

latihan lewat pengajaran yang dilakukan oleh guru yaitu dengan adanya praktek di laboratorium atau bengkel.

Menurut Arikunto S (2003 : 139), kata-kata operasional untuk aspek psikomotor harus menunjuk pada artikulasi kata-kata yang dapat diamati meliputi:

1) *Muncular or motor skill*

Mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, dan menampilkan.

2) *Manipulation of materials os objectss*

Mereperasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, dan membentuk.

3) *Neuromuscular coordination*

Mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

5. Tipe Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak siswa. Taksonomi tujuan pendidikan aspek psikomotor terjabar dalam tujuh tingkatan keterampilan sebagai berikut:

a. Persepsi

Persepsi dikenal juga pemaknaan yang diteliti panca indra. Tujuan pendidikan dalam golongan ini terjabar sebagai berikut:

1) Mendengar, yaitu mengindra dengan telinga

2) Melihat, yaitu mengindra dengan mata

3) Meraba, yaitu mengindra dengan peraba

- 4) Mengecap, yaitu mengindra dengan lidah
 - 5) Membau, yaitu mengindra dengan hidung
 - 6) Bergerak, yaitu mengindra dengan fisik
- b. Kesiapan

Kesiapan adalah menyiagakan diri untuk melakukan kegiatan tertentu, dengan mengatur kesiapan diri untuk mencapai tujuan. Tujuan pendidikan dalam golongan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Konsentrasi mental untuk melakukan tindakan motorik. Konsentrasi tersebut mencakup kegiatan menyusun langkah-langkah tindakan, menghitung waktu, memperkirakan identitas gerakan, mengidentifikasi masalah, dan hasil tindakan, merencanakan, mengatasi masalah dan memusatkan perhatian kepada sasaran tindakan.
- 2) Menyeimbangkan emosi untuk melakukan tugas, tindakan motorik kegiatan yang tercakup di dalam penyeimbangan emosi terutama yang menyangkut pembentukan kemauan untuk bertindak atau berketetapan hati untuk bertindak.
- 3) Berpose tubuh yang menguntungkan, untuk melakukan tugas motorik, kegiatan ini mengambil ancang-ancang untuk melakukan tindakan.

c. Respon terbimbing

Bertindak secara terpimpin atau terbimbing adalah melakukan tindakan-tindakan dengan mengikuti prosedur tertentu. Tujuan pendidikan pada golongan ini adalah :

- 1) Menirukan, yaitu melakukan tindakan dengan mencontoh kegiatan orang lain.

Menirukan tindakan mencakup menirukan prosedur, jenis-jenis gerakan dan intensitasnya.

- 2) Mencoba-coba, yaitu melakukan tindakan eksploratif yang bersifat tindakan mencoba suatu hal.

d. Mekanisme

Mekanisme atau tindakan mekanik adalah tindakan mengikuti prosedur buku. Ciri dari tindakan mekanisme adalah kemahiran yang didalam proses tindakan menyatakan sebagai kelancaran atau kecepatan bertindak.

e. kemahiran

Kemahiran merupakan bertindak secara kompleks dengan penampilan penuh yang didukung oleh kompetensi yang didalamnya mencakup semua tindakan keahlian, keterampilan yang ditujukan biasanya cepat, dengan hasil yang baik.

f. Adaptasi

Adaptasi adalah tingkat psikomotor yang sudah ada pada diri individu, sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi pola gerakannya sesuai dengan situasi tertentu.

g. Organisasi

Organisasi menunjukkan kepada penciptaan pola gerak baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu. Biasanya hal ini dilakukan oleh orang yang memiliki kemampuan keterampilan yang tinggi.

h. Pengukuran Ranah Psikomotor

Syamsudin (1990 : 112) menyarankan, berbagai kemungkinan teknik evaluasi dan kemungkinan instrumen pengukuran. Teknik evaluasi dan instrumen pengukuran psikomotor misalnya dengan menilai gerakan tubuh secara umum, kemungkinan instrumen pengukurannya dengan perangkat tugas *test* perbuatan dan tindakan. Metode yang tepat adalah dengan observasi langsung sehingga guru dapat menentukan secara langsung tingkat penguasaan siswa (Subekti dan Firman, 1986 : 69).

Instrumen pengukuran aspek psikomotor adalah melalui *test* perbuatan berupa daftar cek (*checklist*). *Test* ini meliputi pemberian tugas kepada siswa untuk melakukan suatu kegiatan laboratorium dan guru dapat menentukan tingkat penguasaan keterampilan setiap siswa.

G. Model *Experiential Learning*

1. Pengertian model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang membuat pembelajar membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Oleh karena itu, model ini akan bermakna takkala pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang krisis kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Perbedaan mendasar antara *Experiential Learning* dengan cara tradisional dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1
Perbedaan antara *Experiential Learning* dengan Cara Tradisional

<i>Experiential Learning</i>	<i>Tradisional Content-Based Learning</i>
Aktif	pasif
Berdasarkan pada penemuan individu	Berdasarkan pada keahlian pengajar
Partisipatif, berbagai arah	Otokratis, satu arah
Dinamis dan belajar dengan dengan melakukan	Terstruktur dan belajar dengan mendengar
Bersifat terbuka	Cakupan terbatas dengan sesuatu yang baku
Mendorong untuk menemukan sesuatu	Terfokus pada tujuan belajar yang khusus

Model *Experiential Learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Selanjutnya, metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

a. Dasar pemikiran penggunaan *Experiential Learning*.

Model *Experiential Learning* didasarkan pada beberapa pendapat (Isah Cahyani, 2002:3) sebagai berikut:

1. pembelajar dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar.
2. adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai,
3. ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajar lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar,
4. komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri, dan

5. belajar pada hakekatnya melalui suatu proses.

b. Keuntungan *Experiential Learning*

Apabila model *Experiential Learning* dilakukan dengan baik dan benar, maka ada beberapa keuntungan yang akan didapat (Isah Cahyani, 2002:3), antara lain:

1. meningkatkan semangat dan gairah pembelajar,
2. membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif,
3. memunculkan kegembiraan dalam proses belajar,
4. mendorong dan mengembangkan proses berfikir kreatif,
5. menolong pembelajar untuk dapat melihat dalam perspektif yang berbeda,
6. memunculkan kesadaran akan kebutuhan untuk berubah, dan
7. memperkuat kesadaran diri.

c. Tahapan Pelaksanaan *Experiential Learning*



1. **Breafing** adalah tahap proses pengarahan pada individu atau kelompok sebelum melakukan aktivitas pembelajaran.

a. *Seeting* dan *conditioning* (pengaturan dan pengkondisian)

Experiential Learning menggunakan prinsip belajar yang menekankan pada perubahan aspek pemahaman akan hasil belajar tersebut. Salah satu cara untuk memunculkan pemahaman adalah pengaturan situasi. Dalam hal ini, seorang pengajar harus menyiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan sehingga tercipta suasana yang mendukung. Oleh karena itu, hal terutama yang perlu diperhatikan adalah pemahaman yang mendalam tentang kegiatan yang akan digunakan. Hal-hal yang dapat dikatakan sebagai pengaturan situasi antara lain:

- 1) lokasi yang akan digunakan,
- 2) sarana yang akan dipakai,

- 3) tata letak,
- 4) aturan lain, dan
- 5) kata-kata, intonasi, dan tempo yang digunakan saat penjas.

b. *Directing*

Directing adalah proses pengarahan pada pembelajar tentang materi kegiatan yang akan dilakukan. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pengarahan yaitu:

- 1) tempo berbicara harus disesuaikan dengan kondisi peserta dan juga situasi yang akan dimunculkan,
- 2) gunakan alat bantu untuk memudahkan pembelajar memahami tujuan kegiatan,
- 3) definisikan kata-kata penting untuk menyamakan persepsi,
- 4) demonstrasikan kegiatan yang harus dilakukan,
- 5) jelaskan secara rinci prosedur kegiatan,
- 6) metode penjelasan dapat dilakukan dengan cara dari umum ke khusus atau dari khusus ke umum,
- 7) tanyakan kepada peserta apakah penjelasan dapat diterima/difahami.

c. *Motivating*

Pemberian motivasi dilakukan ketika pembelajar mengalami penurunan semangat. Untuk mengatasi hal tersebut, pengajar dapat melakukan beberapa cara berikut ini:

- 1) Jelaskan materi yang akan dijelaskan,

- 2) Ungkapkan keuntungan yang akan diperoleh apabila melakukan kegiatan tersebut,
- 3) Tunjukkan hubungan antara yang akan dijalankan dengan aktivitas sebelumnya,
- 4) Tunjukkan kepercayaan kita bahwa mereka sanggup dan mampu melakukan kegiatan,
- 5) Tunjukkan antusiasme kita, baik dengan gerakan, lisan, maupun bahasa tubuh.
- 6) Bila dianggap perlu ungkapkan pengalaman kita,
- 7) Beri tantangan yang realistis sesuai dengan kemampuan mereka.

2. **Activity** adalah tahap individu/kelompok melaksanakan kegiatan sesuai dengan *briefing* yang telah diberikan.

Teknik-teknik yang perlu dikuasai pengajar yaitu:

a. *Observasi*

Observasi atau pengamatan yang dimaksud di sini adalah tahap memberikan perhatian yang *intensif* kepada kelompok untuk mengamati proses kelompok selama melaksanakan kegiatan. Tahap ini menjadi sangat penting sebagai bahan untuk review. Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- 1) Mengamati segala perilaku individu yang muncul selama kegiatan berlangsung.
 - a. Apa yang dilakukan individu dan apa reaksi individu lainnya atas reaksi tersebut.
 - b. Sebab-akibat/aksi-reaksi yang positif maupun negatif.

- 2) Mengamati dinamika kelompok dalam menyelesaikan tugas, masalah, dll.
 - a. Pola interaksi antar individu.
 - b. Proses penyelesaian tugas (pemanfaatan waktu, sumber daya, dll).
- b. *Safety Control* (Pengamatan Keamanan)

Fasilitator wajib memperhatikan dan menjaga keamanan pembelajar dari hal-hal yang sekiranya akan membahayakan mereka, baik secara fisik, mental, emosional, sosial, dan rohani.

Hal-hal yang bisa dilakukan untuk pencegahan antara lain:

- a. Perhatikan lingkungan fisik dari lokasi yang akan digunakan.
 1. Amankan dari benda-benda yang membahayakan.
- b. Perhatikan kondisi peserta dari:
 1. kata-katanya,
 2. intonasinya,
 3. bahasa tubuhnya,
 4. raut mukanya,
 5. tatapan matanya,

3. *Intervension* (Intervensi)

Intervensi adalah kondisi pengajar ikut campur dalam proses kelompok, yang disebabkan antara lain;

- a. Individu/kelompok salah mempersepsi kegiatan yang harus dilakukan,
- b. Individu/kelompok tidak menemukan alternatif pemecahan masalah atas persoalan yang sedang dihadapi,
- c. Konflik yang berkepanjangan dalam kelompok,

d. Adanya indikasi ancaman yang membahayakan individu/kelompok.

3. Review adalah tahap pembelajar dibantu pengajar melihat dan memandang secara kritis (apa, mengapa, dampak yang terjadi). Lalu menarik *insight*/pelajaran dari pengalam tersebut untuk diterapkan dalam kehidupannya. Pada tahap ini diharapkan terjadi proses *Experiential Learning* pada individu maupun kelompok.

Terdapat beberapa fase dan teknik yang harus dilakukan oleh seorang fasilitator/guru dalam menggali makna pembelajar dari suatu pengalaman. Empat fase dan teknik menggunakan model *Experiential Learning*, menurut David Kolb dan Roger Greenway (Teno Eko S, 2008) adalah sebagai berikut:

1. *Concrete experience/specific experience (facts: what happened?)*

Pengalaman spesifik yang dialami individu secara langsung maupun tidak langsung, berupa kejadian atau simulasi.

2. *Reflective observation/review (feeling: what did I experience?)*

Melihat kembali pengalaman yang telah dialami untuk meninjau hal-hal atau proses yang menyebabkan keberhasilan atau kegagalan.

3. *Abstract conceptualization/evaluation (finding: why did this happen?)*

Mengevaluasi dari hasil pengalaman, apakah berhasil atau gagal, faktor-faktor apa yang berpengaruh terhadap keberhasilan atau kegagalan.

4. *Active experimentation/planning of change (future: what will do next?)*

Merencanakan perubahan berdasarkan informasi/pelajaran yang didapatkan dari tahapan sebelumnya. Di bawah ini tahapan review dalam pembelajaran.

H. Keaktifan Belajar

Pengertian keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Sardiman A.M (2001:94) adalah:

Suatu tindakan atau perbuatan dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Keaktifan juga merupakan proses berfikir dan berbuat dalam suatu kegiatan untuk mengubah tingkah laku, sehingga diperoleh pengalaman belajar.

Secara alami siswa mempunyai suatu kekuatan untuk memotivasi dirinya dalam upaya melakukan kegiatan, karena anak merupakan suatu organisme yang mampu berkembang dari dalam. Peserta didik harus dikondisikan untuk melakukan suatu aktivitas belajar, dalam kegiatan belajar mengajar, kegiatan berfikir dan berbuat merupakan suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Proses berfikir dan berbuat jika tidak dilakukan oleh anak sebagai siswa, maka hal ini merupakan suatu faktor penghambat atas kemajuan pribadi yang menjadi tinjauan dalam proses pendidikan. Hal ini memberikan suatu penekanan bahwa seharusnya yang banyak melakukan aktivitas anak itu sendiri, sedangkan guru sebagai pendidik hanya membimbing dan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswanya.

Pengalaman belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai siswa, hal tersebut dapat dicapai maksimal jika siswa benar-benar mengalami suatu proses belajar mengajar. Mereka akan terkondisi untuk memecahkan setiap persoalan yang dihadapinya sesuai dengan kemauan dan kemampuan masing-masing. Sedangkan proses belajar dapat dicapai bila siswa berkemauan dan berkemampuan melakukan aktivitas.

1. Prinsip-Prinsip Keaktifan

Untuk melakukan suatu kegiatan, siswa akan mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Setiap siswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan yang akan menunjang proses belajarnya. Keaktifan siswa dapat dipandang dari segi kejiwaan, karena dari segi pandang kejiwaan akan diketahui prinsip keaktifan seorang subjek belajar, bila dipandang dari ilmu jiwa, maka yang akan menjadi perhatian adalah komponen manusia yang akan melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar, dalam hal ini siswa dan guru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sardiman A.M (2001:96) bahwa “Dengan melihat unsur kejiwaan seorang subjek belajar/subjek didik, dapatlah diketahui sebagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu”.

Prinsip keaktifan siswa dalam kegiatan belajar dapat dilihat dari dua konsep ilmu jiwa, yaitu ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Pendangan ilmu jiwa lama, melihat bahwa peranan guru diklat sebagai pendidik menurut cara dan materi yang ditentukannya. Siswa dituntut untuk menerima segala yang diberikan oleh guru diklat yang dianggap sebagai panutan ideal dan mutlak kebenarannya. Keaktifan dalam kegiatan siswa didominasi oleh guru, sedangkan siswa bersifat pasif. Mereka hanya sebatas mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Menurut Oemar Hamalik (1999:90) menyatakan bahwa “pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja”. Dampak dari bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya. Termasuk sikap dan nilai. Sehubungan

dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan azas keaktifan (aktivitas) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

2. Jenis-Jenis Keaktifan

Sekolah adalah suatu pusat kegiatan belajar, yang didalamnya terjadi proses dari berbagai jenis kegiatan belajar. Banyak jenis keaktifan yang dapat dilakukan siswa sebagai proses belajar.

Jenis-jenis keaktifan belajar tersebut menurut Paul D. Dierich (Oemar Hamalik, 1999:90) dapat digolongkan menjadi:

1. Kegiatan-kegiatan visual, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, dan percobaan.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
4. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, laporan, angket, membuat sketsa.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar: membuat grafik, peta, dan diagram
6. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
7. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

I. Pengertian Kurikulum Dan Kurikulum SMK 2004

1. Pengertian Kurikulum

Beranjak dari asal kata kurikulum yaitu “Curere” (bahasa Yunani) yang digunakan dalam bidang olahraga mempunyai pengertian jarak tempuh lari. Kemudian istilah kurikulum digunakan dalam konteks pendidikan sejak dipublikasikannya buku “*The Curriculum*” hasil karya Franklin Bobbit pada tahun

1981 (Saylor, Alexsander, and lewis, 1981). Dengan terbitnya tulisan dari Bobbit itu, maka bermunculanlah tulisan-tulisan lain dari orang-orang yang peduli tentang pendidikan yang pada gilirannya menimbulkan berbagai macam pandangan dan konsep kurikulum yang berdampak terhadap rumusan pengertian istilah kurikulum.

Tyler (Taqwali, 2003:35) mendefinisikan kurikulum : *“all of learning of students which is explained by and directed by the school to attain its educational goals”*. Dapat disimpulkan bahwa kurikulum itu sebagai keseluruhan pelajaran siswa yang direncanakan dan dilaksanakan oleh sekolah untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan.

2. Kurikulum SMK 2004

Kurikulum merupakan program pendidikan secara sistematis yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Nasution (1991 : 2) menyatakan bahwa:

Kurikulum lebih luas isinya dari sejumlah mata pelajaran belaka dan sebenarnya kurikulum itu seluas segala aspek kehidupan manusia dalam masyarakat modern, yang dapat dipergunakan untuk memperbaiki mengembangkan pribadi anak serta memberi sumbangan untuk kehidupan masyarakat.

Kurikulum SMK 2004 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum SMK tahun 1999 sebagai bagian dari rencana jangka panjang upaya untuk lebih meningkatkan kualitas sekolah menengah kejuruan. Kurikulum SMK tahun 2004 Buku I (2004 : 8) menyatakan : *“.....Kurikulum SMK tahun 2004 dikembangkan mengacu pada nama bidang dan program keahlian yang berlaku pada Kurikulum SMK tahun 1999,..... program keahlian disesuaikan dengan kebutuhan lapangan*

kerja”. Kurikulum SMK tahun 2004 bertolak pada kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah proses pendidikan, bukan saja pengetahuan, tapi juga keterampilan, nilai serta pola berfikir dan bertindak sebagai refleksi dari pemahaman dan penghayatan atas apa yang sudah dipelajari dalam kehidupan di masyarakat. Kurikulum SMK tahun 2004 Buku I (2004 : 10) menyatakan:”Substansi atau materi yang diajarkan di SMK disajikan dalam bentuk berbagai kompetensi yang dinilai penting dan perlu bagi siswa dalam menjalani kehidupan, sesuai zamannya”. Kompetensi (*competency*) adalah menguasai sikap (sikap), ilmu pengetahuan (*Kognitif*) dan keterampilan (*psikomotor*) agar dapat bekerja sesuai profesinya jadi setiap siswa dituntut selain menguasai ranah *kognitif* siswa juga harus menguasai ranah *psikomotor* dan *afektif*.

Pada kurikulum SMK tahun 2004, setiap kompetensi yang telah dikuasai siswa dilakukan penilaian untuk menetapkan keberhasilan siswa dalam menguasai satu kompetensi. Penilaian kurikulum SMK tahun 2004 Buku I (2004 : 13) menyatakan : “penilaian kompetensi merupakan penilaian sumatif ketuntasan pencapaian hasil belajar peserta didik, setelah menyelesaikan satu unit kompetensi”.

Sertifikasi kompetensi merupakan tanda kelulusan kompetensi, selain ijazah yang dikeluarkan Diknas di akhir pendidikan di SMK. Sertifikasi kompetensi merupakan penilaian yang dilakukan oleh lembaga sertifikasi, perusahaan/industri yang diberi wewenang untuk menerbitkan sertifikasi kompetensi sesuai dengan keahlian siswa. Kurikulum SMK tahun 2004

menyatakan bahwa : “Penilaian yang berkaitan dengan sertifikasi kompetensi dilakukan oleh lembaga sertifikasi independen sesuai keahlian siswa”.

J. Kaitan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Dengan Mata Pelajaran Gambar Teknik & Autocad Mesin

Experiential Learning menggunakan prinsip belajar yang menekankan pada perubahan aspek pemahaman akan hasil belajar tersebut. Salah satu cara untuk memunculkan pemahaman adalah pengaturan situasi. Dalam hal ini, seorang pengajar harus menyiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan sehingga tercipta suasana yang mendukung. Oleh karena itu, hal terutama yang perlu diperhatikan adalah pemahaman yang mendalam tentang kegiatan yang akan digunakan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* ini diharapkan untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik & Autocad Mesin pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran Gambar Teknik & Autocad Mesin dapat memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dalam kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

K. Sistem Penilaian Hasil Belajar Pada Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

1. Lembar Tes

a. Post test

Post test digunakan untuk mengukur kemajuan dan membandingkan peningkatan hasil belajar pada kelompok penelitian sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. Pada standar kompetensi menggambar 2D dengan menggunakan sistem CAD serta kompetensi dasar Membuat Gambar 2 Dimensi. Soal-soal pada pre tes sama dengan soal-soal yang ada pada post test . Tes ini akan menguji ranah kognitif peserta didik dengan tingkat pengetahuan, pemahaman dan penerapan atau aplikasi.

b. Lembar Observasi

“Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang nampak pada objek penelitian”. (Sukmadinata, 2008: 220). Dalam penelitian ini, observasi merupakan upaya pengamatan dan dokumentasi hal-hal yang terjadi selama proses berlangsungnya tindakan untuk mendapatkan data-data keaktifan siswa selama proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

L. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Gambar Teknik & AutoCad Mesin untuk materi membuat Gambar 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkat?”