



TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

KONSEP DAN IMPLEMENTASI

Meilani Safitri; M. Ridwan Aziz; Dina Nazriani; Dr. Heri Gunawan, S.Pd.I., M.Ag;
Intan Cahya Pramudita; Ade Ubaidah; Tri Wintolo Apoko; Firdaus; Agil Zuhal
Traindro; Muhammad Zahrudin Afnan

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN KONSEP DAN IMPLEMENTASI

Oleh

Meilani Safitri; M. Ridwan Aziz; Dina Nazriani; Dr. Heri Gunawan, S.Pd.I., M.Ag; Intan Cahya Pramudita; Ade Ubaidah; Tri Wintolo Apoko; Firdaus; Agil Zuhal Traindro; Muhammad Zahrudin Afnan



TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN KONSEP DAN IMPLEMENTASI

Penulis:

**Meilani Safitri; M. Ridwan Aziz; Dina Nazriani; Dr. Heri
Gunawan, S.Pd.I., M.Ag; Intan Cahya Pramudita; Ade Ubaidah;
Tri Wintolo Apoko; Firdaus; Agil Zuhal Traindro; Muhammad
Zahrudin Afnan**

Desain Cover:

Hendra Putra

Editor:

Syarifuddin, S.Pd.,M.Biomed.,CHt.,CI

ISBN: 978-623-8757-75-6

Agustus 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

**Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-
Undang**

**Copyright © 2025
by Penerbit Cendekia Publisher
All Right Reserved**

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin
tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

CENDEKIA PUBLISHER

(PT. Master Nusantara Grup)

Perumahan Bumi Findaria Mas 1 Blok J No. 35, Pamanjengan
Kec. Moncongle, Kab. Maros, Sulawesi Selatan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya buku berjudul "Teori Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Implementasi" ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai upaya memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai teori belajar, strategi pembelajaran, serta implementasinya dalam konteks pendidikan modern.

Dunia pendidikan terus mengalami perkembangan pesat, baik dari segi pendekatan, metode, maupun teknologi yang digunakan. Oleh karena itu, para pendidik, calon guru, dan praktisi pendidikan dituntut untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep belajar dan pembelajaran. Buku ini hadir untuk menjembatani kebutuhan tersebut dengan menyajikan teori-teori belajar klasik hingga kontemporer, dikombinasikan dengan strategi penerapan yang relevan di lapangan.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan penulis dalam hal waktu, pengalaman, dan referensi mungkin membuat isi buku ini belum sepenuhnya mengakomodasi semua perspektif. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran, kritik, dan masukan konstruktif dari pembaca demi penyempurnaan edisi-edisi berikutnya.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan

buku ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi rujukan bagi mahasiswa, guru, dosen, serta pemerhati pendidikan, dan dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia.

Makassar, Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	v
Bab 1 Konsep Dasar dan Pembelajaran	1
Bab 2 Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran	12
Bab 3 Teori Kognitivisme dalam Pembelajaran	21
Bab 4 Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran.....	33
Bab 5 Teori Humanisme dalam Pembelajaran	58
Bab 6 Teori Sosial Kultural dalam Pembelajaran.....	69
Bab 7 Gaya dan Strategi Belajar	76
Bab 8 Motivasi dalam Pembelajaran.....	87
Bab 9 Evaluasi dan Asesmen dalam Pembelajaran	101
Bab 10 Teknologi dalam Pembelajaran	115
Bab 11 Inovasi dalam Pembelajaran.....	125
Bab 12 Implementasi Teori dalam Praktik Pembelajaran...	138

Bab 1

Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran

Meilani Safitri

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, istilah belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang sangat fundamental. Meskipun sering digunakan secara bergantian, keduanya memiliki makna dan fokus yang berbeda. Pemahaman yang mendalam mengenai konsep belajar dan pembelajaran menjadi landasan penting bagi guru, dosen, maupun praktisi pendidikan dalam merancang proses pendidikan yang efektif dan bermakna. Pada bab ini, akan dibahas secara sistematis tentang pengertian belajar dan pembelajaran, prinsip-prinsip yang mendasarinya, serta implikasinya dalam konteks pendidikan saat ini.

B. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau kemampuan seseorang yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan, belajar tidak hanya mencakup aktivitas kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik. Menurut Woolfolk (2019), belajar adalah “perubahan dalam kapasitas seseorang untuk bertingkah laku, yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman.” Pandangan ini menekankan bahwa hasil belajar tidak selalu tampak langsung, tetapi berkontribusi pada kesiapan individu untuk bertindak di masa mendatang.

Sementara itu, Schunk (2020) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks, di mana individu mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan. Dengan kata lain, belajar tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman, penafsiran, dan penerapan.

Beberapa karakteristik belajar antara lain:

- 1) Terjadi dalam jangka waktu tertentu
- 2) Menghasilkan perubahan yang relatif permanen
- 3) Bersifat aktif dan bertujuan
- 4) Dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal

Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar meliputi:

- 1) Motivasi - dorongan internal untuk mencapai tujuan.
- 2) Kematangan - kesiapan fisik dan psikologis individu.
- 3) Lingkungan belajar - termasuk dukungan sosial, suasana kelas, dan media pembelajaran.
- 4) Strategi belajar - cara individu mengelola informasi dan menyelesaikan tugas belajar.

Menurut penelitian oleh Santrock (2021), pembelajar yang memiliki motivasi intrinsik cenderung menunjukkan ketekunan dan kinerja akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang dimotivasi secara ekstrinsik.

C. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis oleh pendidik untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada peserta didik. Jika belajar menekankan pada aktivitas internal individu, maka pembelajaran lebih menekankan pada upaya eksternal yang dilakukan untuk mendukung proses tersebut.

Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2020), pembelajaran adalah “sebuah usaha yang disengaja oleh guru untuk membantu siswa belajar dan mencapai tujuan pembelajaran melalui strategi, pendekatan, dan model yang sesuai.” Ini

menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang terencana, melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan.

Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan Indonesia, menggambarkan proses pembelajaran dalam filosofi pendidikan beliau: "Ing ngarso sung tulodho, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani." Artinya, seorang pendidik harus menjadi teladan di depan, memberi semangat di tengah, dan memberi dorongan dari belakang. Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya proses mentransfer ilmu, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian.

Perbedaan Belajar dan Pembelajaran:

Aspek	Belajar	Pembelajaran
Fokus	Aktivitas internal siswa	Aktivitas eksternal yang difasilitasi guru
Tujuan	Perubahan perilaku/kompetensi siswa	Membantu siswa mencapai tujuan belajar
Pelaku utama	Peserta didik	Guru/pendidik

Komponen dalam Pembelajaran:

- 1) Guru/Pendidik - perancang, fasilitator, motivator.
- 2) Peserta Didik - subjek utama dalam pembelajaran.
- 3) Materi Pembelajaran - isi atau konten yang dipelajari.
- 4) Metode dan Strategi - pendekatan yang digunakan dalam proses mengajar.
- 5) Media dan Teknologi - alat bantu untuk memperkaya pengalaman belajar.
- 6) Lingkungan Pembelajaran - fisik maupun psikologis, yang mendukung proses belajar.

Menurut Arends (2021), proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika guru mampu mengintegrasikan tujuan

pembelajaran, kondisi peserta didik, dan metode yang relevan, dalam suasana yang kondusif dan interaktif.

D. Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran

Dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, pendidik perlu memahami prinsip-prinsip dasar yang mendasari bagaimana peserta didik belajar. Prinsip-prinsip ini menjadi acuan dalam memilih metode, media, serta pendekatan pembelajaran yang tepat.

1. Prinsip Belajar

Belajar adalah Proses Aktif Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahaman melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi (Eggen & Kauchak, 2020). Belajar Dipengaruhi oleh Tujuan Siswa belajar lebih efektif ketika mereka memahami tujuan belajar dan termotivasi untuk mencapainya. Belajar Memerlukan Kesiapan Keberhasilan belajar sangat tergantung pada kesiapan fisik dan psikologis peserta didik.

Belajar Terjadi dalam Konteks Sosial Interaksi dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan berperan penting dalam memperkaya proses belajar (Vygotsky dalam Woolfolk, 2019). Belajar Melibatkan Pengalaman Sebelumnya Pengetahuan baru lebih mudah dipahami jika dikaitkan dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki.

2. Prinsip Pembelajaran

(a) Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran yang efektif menempatkan peserta didik sebagai subjek utama, bukan hanya sebagai penerima informasi.

(b) Berorientasi pada Tujuan

Setiap proses pembelajaran harus diarahkan pada pencapaian kompetensi tertentu yang telah

dirumuskan. Mengembangkan Potensi Individu Pembelajaran harus mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa.

(c) Menciptakan Lingkungan yang Mendukung Suasana belajar yang positif, aman, dan menyenangkan akan meningkatkan partisipasi dan keberhasilan belajar.

(d) Pembelajaran sebagai Proses Kolaboratif Proses belajar tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga melibatkan kerja sama antar siswa, orang tua, dan lingkungan sekitar. Menurut Slavin (2021), pembelajaran yang menggabungkan keterlibatan aktif, tujuan yang jelas, serta penguatan positif cenderung menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan berkelanjutan.

E. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran

Pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki peran strategis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan. Tujuan dan fungsi pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pengembangan karakter, keterampilan sosial, serta kesiapan menghadapi tantangan kehidupan nyata.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan arah yang ingin dicapai dari suatu proses belajar-mengajar. Menurut Bloom dalam taksonomi tujuannya, pembelajaran mencakup tiga domain utama:

- 1) Kognitif - berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan (misalnya: mengingat, memahami, menganalisis).

- 2) Afektif - berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi (misalnya: menghargai, berpartisipasi, bertanggung jawab).
- 3) Psikomotorik - berkaitan dengan keterampilan fisik atau tindakan nyata (misalnya: menulis, menggambar, melakukan eksperimen).

Masing-masing tujuan ini saling melengkapi untuk menghasilkan pembelajaran yang utuh dan bermakna. Menurut Arends (2021), perumusan tujuan yang jelas dalam pembelajaran membantu guru dalam merancang metode, memilih media, dan menentukan strategi evaluasi yang tepat.

2. Fungsi Pembelajaran

a. Fungsi Transformasi Pengetahuan

Pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh dan mentransformasikan informasi menjadi pengetahuan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi Pengembangan Diri

Proses pembelajaran mendorong peserta didik untuk mengenali dan mengembangkan potensi mereka secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

c. Fungsi Sosialisasi

Pembelajaran memfasilitasi peserta didik untuk memahami norma, nilai, dan budaya dalam masyarakat, serta membentuk kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial.

d. Fungsi Emansipatoris

Melalui pembelajaran, peserta didik dapat berpikir kritis, mempertanyakan ketidakadilan,

dan memiliki kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara.

e. Fungsi Adaptif dan Inovatif

Pembelajaran membekali peserta didik dengan kemampuan untuk beradaptasi terhadap perubahan dan menciptakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

F. Implikasi dalam Dunia Pendidikan

Pemahaman yang komprehensif tentang konsep belajar dan pembelajaran memiliki implikasi besar terhadap praktik pendidikan di lapangan. Pendidik yang memahami kedua konsep ini dengan baik akan mampu merancang pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik.

1. Peran Guru

a. Fasilitator dan Motivator

Guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuan dan sebagai motivator yang mendorong semangat belajar.

b. Perancang Pembelajaran

Guru harus mampu merancang pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar.

c. Pemberi Umpan Balik

Guru berperan dalam memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami kemajuan dan kesulitan yang mereka alami dalam belajar.

2. Peran Peserta Didik

a. Subjek Aktif

Peserta didik menjadi pelaku utama dalam proses belajar. Mereka perlu aktif bertanya, berdiskusi, mengeksplorasi, dan merefleksikan hasil belajar.

b. Pembelajar Mandiri

Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri melalui keterampilan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).

c. Perkembangan Model dan Pendekatan Pembelajaran

Konsep belajar dan pembelajaran yang terus berkembang telah mendorong munculnya berbagai pendekatan dan model pembelajaran inovatif, seperti:

- Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*)
- Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*)
- *Blended Learning* dan *e-Learning*
- *Differentiated Instruction* untuk mengakomodasi keberagaman siswa

Menurut Gagne et al. (2020), efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana guru dapat menyesuaikan metode dan strategi dengan kondisi nyata di kelas.

d. Implikasi terhadap Kurikulum

Kurikulum sebagai kerangka kerja pendidikan juga dipengaruhi oleh cara pandang terhadap belajar dan pembelajaran. Kurikulum merdeka, misalnya, mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik.

G. Penutup

Bab ini telah membahas konsep dasar belajar dan pembelajaran sebagai landasan penting dalam dunia pendidikan. Pemahaman yang mendalam tentang keduanya memberikan perspektif yang jelas tentang bagaimana proses belajar terjadi dan bagaimana pembelajaran seharusnya dirancang untuk memfasilitasi proses tersebut.

Belajar adalah suatu proses internal yang melibatkan perubahan perilaku atau keterampilan melalui pengalaman dan latihan, sementara pembelajaran adalah upaya eksternal yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi terjadinya proses belajar tersebut. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar belajar dan pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk mencapai potensi maksimalnya. Implikasi dari pemahaman ini terlihat jelas dalam peran guru sebagai fasilitator dan motivator, serta dalam peran peserta didik yang harus aktif dan mandiri. Selain itu, pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang adaptif, berbasis pada tujuan yang jelas, dan mendukung perkembangan individu serta keterampilan sosial yang diperlukan di dunia nyata. Secara keseluruhan, konsep dasar belajar dan pembelajaran ini memberikan dasar yang kokoh untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Pada bab selanjutnya, kita akan membahas teori behaviorisme dalam pembelajaran, yang menawarkan pandangan penting tentang bagaimana perilaku dapat dibentuk dan diperkuat dalam proses belajar.

Referensi

- Arends, R. (2021). Learning to Teach (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. David McKay.
- Dewantara, K. H. (1935). Pendidikan. Yogyakarta: Tamansiswa.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2020). Educational Psychology: Windows on Classrooms (11th ed.). Pearson.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2020). Principles of Instructional Design (6th ed.). Cengage Learning.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2020). Models of Teaching (10th ed.). Pearson.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan.
- Santrock, J. W. (2021). Educational Psychology (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H. (2020). Learning Theories: An Educational Perspective (8th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2021). Educational Psychology: Theory and Practice (13th ed.). Pearson.
- Woolfolk, A. (2019). Educational Psychology (14th ed.). Pearson.

Biodata Penulis



Dr. Meilani Safitri, M.Pd. Lahir di Palembang pada 13 Mei 1989, Dr. Meilani Safitri adalah seorang dosen, peneliti, dan penulis aktif di bidang pendidikan matematika. Ia meraih gelar doktor Ilmu Pendidikan dari Universitas Sebelas Maret Surakarta setelah menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 di Universitas Sriwijaya. Ia pernah mengajar di berbagai institusi pendidikan, termasuk UIN Raden Fatah Palembang dan Universitas Sjakhyakirti Palembang. Aktif dalam penelitian dan publikasi ilmiah, beliau telah menulis dan menyunting banyak artikel, menjadi pemateri pada berbagai konferensi nasional dan internasional, serta menghasilkan lebih dari sepuluh buku bertema pendidikan. Saat ini, ia juga dikenal atas kontribusinya dalam pengembangan media dan model pembelajaran digital, serta pendekatan STEM dan problem-based learning dalam pendidikan matematika. Ia adalah peraih penghargaan Akademisi Inspiratif Nasional (ADI Acarya Award 2019). Dr. Meilani Safitri adalah istri dari M. Ridwan Aziz, M.Pd., dan ibu dari tiga anak: Athar, Fatih, dan Rafi.

Bab 2

Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran

M. Ridwan Aziz

A. Pendahuluan

Teori behaviorisme, yang pertama kali dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti John B. Watson dan B.F. Skinner, berfokus pada pengamatan dan pengukuran perilaku yang tampak secara jelas. Behaviorisme berpendapat bahwa segala bentuk perilaku manusia dapat dipahami, dijelaskan, dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Teori ini memandang bahwa pembelajaran terjadi melalui perubahan dalam respons individu terhadap stimulus dari lingkungan sekitar.

Meskipun behaviorisme sering kali dianggap sebagai teori yang lebih tradisional, pengaruhnya terhadap pendidikan masih sangat kuat hingga saat ini, terutama dalam penggunaan teknik penguatan (reinforcement) dan hukuman (punishment) dalam mengatur perilaku siswa. Pada bab ini, kita akan mengeksplorasi dasar-dasar teori behaviorisme, tokoh-tokoh penting yang mengembangkannya, serta implikasinya dalam pembelajaran.

B. Tokoh-Tokoh Behaviorisme

1. John B. Watson

Watson, yang dikenal sebagai bapak behaviorisme, berpendapat bahwa psikologi haruslah berfokus pada perilaku yang dapat diamati, bukan pada proses mental yang tidak dapat diukur. Dalam eksperimen yang terkenal dengan bayi Albert, Watson menunjukkan bahwa emosi dapat

dipelajari melalui asosiasi, atau yang dikenal dengan istilah classical conditioning (penyondongan klasik).

2. Ivan Pavlov

Pavlov, seorang ilmuwan Rusia, terkenal dengan eksperimennya tentang pengkondisian klasik. Dalam eksperimen dengan anjing, Pavlov menunjukkan bahwa suatu stimulus netral (seperti suara bel) dapat memicu respons tertentu (seperti produksi air liur) jika stimulus tersebut sering diasosiasikan dengan stimulus alami lainnya (seperti makanan). Konsep ini telah diterapkan dalam pembelajaran untuk mengajarkan siswa tentang asosiasi antar stimuli.

3. B.F. Skinner

Skinner, tokoh utama lainnya dalam behaviorisme, mengembangkan konsep operant conditioning atau pengkondisian operan. Skinner berfokus pada bagaimana penguatan dan hukuman mempengaruhi perilaku individu. Penguatan positif, seperti hadiah, dapat meningkatkan kemungkinan suatu perilaku diulang, sementara hukuman dapat mengurangi perilaku tersebut.

4. Edward Thorndike

Thorndike dikenal dengan Law of Effect, yang menyatakan bahwa perilaku yang diikuti oleh hasil yang menyenangkan akan cenderung diulang, sementara perilaku yang diikuti oleh hasil yang tidak menyenangkan akan cenderung dihindari.

C. Konsep-Konsep Kunci dalam Behaviorisme

1. Stimulus dan Respons

Dalam behaviorisme, perilaku dianggap sebagai respons terhadap stimulus yang ada di lingkungan sekitar.

Pengkondisian (baik klasik maupun operan) terjadi ketika stimulus tertentu mengarah pada respons yang spesifik.

2. Penguatan (Reinforcement)

Penguatan adalah teknik utama dalam teori behaviorisme yang digunakan untuk meningkatkan kemungkinan suatu perilaku diulang. Penguatan positif terjadi ketika suatu hadiah diberikan setelah perilaku yang diinginkan, sementara penguatan negatif terjadi ketika suatu hal yang tidak menyenangkan dihilangkan sebagai akibat dari perilaku yang diinginkan.

3. Hukuman (Punishment)

Hukuman digunakan untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan. Hukuman positif terjadi ketika suatu stimulus yang tidak menyenangkan diberikan setelah perilaku yang tidak diinginkan, sedangkan hukuman negatif terjadi ketika sesuatu yang menyenangkan dihilangkan.

4. Pembentukan Perilaku (Shaping)

Shaping adalah teknik yang digunakan untuk mengajarkan perilaku baru melalui penguatan bertahap terhadap perilaku yang mendekati perilaku yang diinginkan. Teknik ini sering digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa belajar keterampilan baru secara bertahap.

5. Modeling dan Imitasi

Modeling adalah proses di mana individu belajar dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan, di mana guru berperan sebagai model yang menunjukkan perilaku yang diinginkan.

D. Implementasi Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran

Teori behaviorisme sangat berpengaruh dalam pengembangan metode pembelajaran yang terstruktur dan

sistematis. Beberapa penerapan teori ini dalam konteks pendidikan antara lain:

1. Penggunaan Penguatan Positif

Penguatan positif, seperti pemberian pujian atau hadiah, sering digunakan untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dalam kelas. Misalnya, memberikan stiker atau poin bagi siswa yang menunjukkan perilaku baik atau berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.

2. Latihan dan Pengulangan

Pembelajaran berbasis pengulangan dan latihan berulang-ulang sangat efektif dalam teori behaviorisme. Teknik ini digunakan untuk memperkuat keterampilan tertentu, seperti pembelajaran membaca atau berhitung.

3. Pengelolaan Kelas dengan Teknik Hukuman

Penggunaan hukuman (baik positif maupun negatif) dapat diterapkan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan di dalam kelas. Misalnya, menghentikan suatu aktivitas yang disukai siswa jika mereka tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

4. Instruksi Langsung (Direct Instruction)

Pendekatan pengajaran yang berfokus pada instruksi langsung, di mana guru mengajarkan konsep secara jelas dan terstruktur, sangat sesuai dengan prinsip-prinsip behaviorisme. Teknik ini memanfaatkan pengulangan dan latihan untuk memastikan bahwa siswa menguasai materi dengan baik.

E. Kelebihan dan Kelemahan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran

1. Kelebihan Teori Behaviorisme

- (a) Struktur yang Jelas dan Terukur

Behaviorisme memberikan kerangka kerja yang jelas dan terukur dalam mendesain pembelajaran. Dengan menggunakan teknik seperti penguatan dan hukuman, guru dapat memantau dan mengontrol perkembangan siswa dengan cara yang terstruktur dan dapat diukur.

- (b) Efektif dalam Pembelajaran Keterampilan Dasar
Teori ini sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan dasar atau perilaku yang dapat diprediksi, seperti membaca, menulis, berhitung, dan keterampilan motorik lainnya. Pembelajaran yang berbasis latihan berulang dan pengulangan akan membantu peserta didik menguasai keterampilan ini secara lebih cepat.
- (c) Dapat Meningkatkan Perilaku Positif
Penggunaan penguatan positif dapat mendorong peserta didik untuk terus berperilaku baik, meningkatkan motivasi, dan membangun disiplin diri. Pujian atau hadiah setelah keberhasilan tertentu dapat mendorong siswa untuk mengulangi perilaku yang diinginkan.
- (d) Mudah Diimplementasikan
Karena teori behaviorisme berfokus pada perilaku yang tampak, pengajaran berdasarkan prinsip ini cenderung lebih mudah diimplementasikan, terutama di kelas-kelas dengan banyak siswa. Strategi yang digunakan cenderung praktis dan mudah dipahami oleh pendidik.

2. Kelemahan Teori Behaviorisme

- (a) Mengabaikan Faktor Internal dan Kognitif
Behaviorisme lebih memfokuskan pada perilaku eksternal dan respons terhadap stimulus, tanpa banyak perhatian pada proses kognitif dan emosi yang terjadi dalam pikiran peserta didik. Ini

membuat teori ini terbatas dalam menjelaskan bagaimana proses berpikir, perasaan, dan motivasi internal mempengaruhi pembelajaran.

- (b) Pembelajaran yang Bersifat Terlalu Terstruktur Meskipun pengajaran yang terstruktur sangat berguna dalam mengajarkan keterampilan dasar, pendekatan ini dapat membatasi kreativitas dan pemikiran kritis siswa. Siswa mungkin belajar untuk mematuhi aturan atau instruksi tanpa benar-benar memahami konsep atau memiliki kemampuan untuk berpikir secara mandiri.
- (c) Kurangnya Fokus pada Pengembangan Karakter Teori behaviorisme kurang menekankan pentingnya pengembangan aspek sosial dan emosional peserta didik, seperti empati, rasa tanggung jawab, dan keterampilan bekerja sama. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada hasil perilaku yang terlihat bisa mengabaikan pengembangan karakter secara holistik.
- (d) Ketergantungan pada Penguatan Eksternal Salah satu kelemahan utama dalam pendekatan behaviorisme adalah ketergantungannya pada penguatan eksternal. Siswa yang terbiasa mendapat penguatan positif atau hadiah mungkin hanya termotivasi oleh hadiah tersebut, bukan oleh minat atau motivasi intrinsik untuk belajar.

F. Kesimpulan

Teori behaviorisme memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman tentang bagaimana pembelajaran dapat dipengaruhi dan dimanipulasi melalui penguatan, hukuman, dan pengkondisian. Dengan fokus utama pada perilaku yang dapat diamati, behaviorisme menawarkan cara yang sistematis dan terstruktur untuk mengajar dan mengelola kelas, serta

meningkatkan keterampilan dasar siswa melalui pengulangan dan latihan berulang.

Meskipun teori ini sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan dasar dan mengelola perilaku siswa, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan, terutama dalam hal pengabaian terhadap proses mental dan kognitif yang terjadi dalam diri siswa. Behaviorisme cenderung kurang memberikan ruang bagi perkembangan kreativitas, pemikiran kritis, dan pengembangan aspek sosial-emosional yang lebih kompleks dalam pembelajaran.

Namun demikian, aplikasi prinsip-prinsip behaviorisme dalam pembelajaran tetap sangat relevan, terutama dalam pengajaran yang berfokus pada keterampilan dasar dan pengeletaan perilaku di kelas. Dalam konteks pendidikan modern, teori ini dapat digabungkan dengan pendekatan lain yang lebih memperhatikan aspek kognitif dan emosional siswa, seperti konstruktivisme, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih holistik dan bermakna.

Dengan demikian, teori behaviorisme tetap menjadi salah satu pilar penting dalam dunia pendidikan, meskipun perlu adanya penyesuaian dan integrasi dengan teori-teori pembelajaran lainnya untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Refensi

- Pavlov, I. P. (1927). Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex. Oxford University Press.
- Skinner, B. F. (1974). About Behaviorism. Alfred A. Knopf.
- Thorndike, E. L. (1911). Animal Intelligence: An Experimental Study of the Associative Processes in Animals. Macmillan.
- Watson, J. B. (1913). Psychology as the Behaviorist Views It. *Psychological Review*.

Biodata Penulis



Dr (c). M. Ridwan Aziz, M.Pd. Lahir di Sleman, 19 November 1984, M. Ridwan Aziz saat ini menjabat sebagai Kepala SMA Pradita Dirgantara. Ia merupakan kandidat doktor dalam bidang Ilmu Pendidikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pendidikan formalnya dimulai dari Program Studi Pendidikan MIPA di Universitas Negeri Yogyakarta (S1), kemudian dilanjutkan pada Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Sriwijaya (S2). Sebelumnya, ia pernah menjabat sebagai Kepala SMAN Sumatera Selatan pada periode 2017–2019. Di samping perannya sebagai pendidik dan pemimpin sekolah, ia juga aktif menulis berbagai buku di bidang pendidikan. Dalam kehidupan pribadi, ia adalah suami dari Dr. Meilani Safitri, M.Pd., dan ayah dari tiga anak: Athar, Fatih, dan Rafi.

Bab 3

Teori Kognitivisme dalam Pembelajaran

Dina Nazriani

A. Pendahuluan

Teori belajar kognitif memandang belajar sebagai suatu proses mental aktif yang terjadi dalam diri individu. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya dianggap sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi sebagai individu yang secara aktif mengorganisasi, menginterpretasi, dan mengkonstruksi makna dari informasi yang diterimanya. Dengan kata lain, proses belajar melibatkan pengolahan informasi secara internal dalam pikiran manusia.

Pandangan ini berbeda dengan pendekatan behavioristik yang menekankan hubungan stimulus dan respons. Teori kognitif berfokus pada bagaimana pengetahuan diperoleh, disimpan, dan digunakan kembali oleh individu. Proses-proses seperti perhatian, persepsi, ingatan, bahasa, pemecahan masalah, dan metakognisi menjadi elemen penting dalam memahami bagaimana seseorang belajar.

Gluck, Mercado, dan Myers (2020) menjelaskan bahwa pendekatan kognitif terhadap pembelajaran menekankan pemahaman terhadap cara kerja pikiran manusia, melalui penelitian empiris mengenai bagaimana individu mempersepsi, mengingat, dan berpikir. Dalam hal ini, manusia dipandang sebagai pemroses informasi yang aktif. Woolfolk dan Usher (2024) menambahkan bahwa dalam konteks pendidikan, pembelajaran melibatkan perubahan kapasitas atau kecenderungan yang bersifat relatif

permanen sebagai hasil dari pengalaman. Pembelajaran terjadi ketika individu membangun struktur pengetahuan baru atau mereorganisasi pengetahuan yang sudah dimiliki melalui interaksi dengan lingkungan belajar.

Schunk (2019) juga menekankan pentingnya strategi kognitif dan kesadaran metakognitif dalam proses belajar. Ia menyatakan bahwa peserta didik yang memahami bagaimana mereka belajar (metakognisi) cenderung lebih mampu mengatur diri dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dengan demikian, teori belajar kognitif memberikan landasan penting bagi guru dan pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang melibatkan keterlibatan mental peserta didik, dengan menekankan proses berpikir tingkat tinggi dan pengembangan pemahaman yang mendalam.

B. Sejarah Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme memiliki akar yang sangat tua namun juga berkembang sebagai pendekatan yang relatif baru dalam sejarah psikologi. Akar kognitivisme dapat ditelusuri kembali ke pemikiran filsuf Yunani kuno seperti Plato dan Aristoteles, yang telah memperdebatkan hakikat pengetahuan dan proses berpikir. Pandangan ini menempatkan akal sebagai sarana utama dalam memperoleh pengetahuan, sebuah gagasan yang terus memengaruhi psikologi modern (Gluck, Mercado, & Myers, 2020).

Namun, selama akhir abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20, dominasi behaviorisme menggeser perhatian dari proses mental ke perilaku yang dapat diamati. Behavioris seperti John Watson dan B.F. Skinner berpendapat bahwa studi ilmiah hanya boleh berfokus pada perilaku yang dapat diukur, dan mengesampingkan fenomena internal seperti

pikiran dan ingatan karena dianggap subjektif dan tidak dapat diuji secara empiris (Lee, 2016; Schunk, 2019).

Kebangkitan kembali minat terhadap proses mental terjadi pada pertengahan abad ke-20, yang dikenal sebagai “revolusi kognitif”. Tokoh-tokoh seperti George Miller, Noam Chomsky, dan Ulric Neisser menjadi pelopor pendekatan ini dengan mengajukan bahwa proses kognitif seperti memori, bahasa, dan persepsi tidak hanya penting, tetapi juga dapat diteliti secara ilmiah melalui eksperimen dan model teoretis. Pendekatan ini menandai pergeseran dari stimulus-respons behaviorisme ke penekanan pada pemrosesan informasi di dalam pikiran manusia (Schunk, 2019; Lefrançois, 2019).

Saat ini, kognitivisme dilihat sebagai pendekatan utama dalam psikologi pembelajaran. Fokusnya adalah pada studi ilmiah terhadap memori dan kognisi—yakni pemahaman tentang cara kerja pikiran dan bagaimana individu mempersepsi, menyimpan, dan menggunakan informasi (Brown, Roediger, & McDaniel, 2014). Gluck et al. (2020) menegaskan bahwa pendekatan kognitif menempatkan manusia sebagai pemroses informasi aktif, yang tidak hanya menerima tetapi juga mengorganisasi dan menafsirkan informasi yang mereka peroleh.

C. Konteks Munculnya Pergeseran dari Behaviorisme ke Kognitivisme

Pergeseran paradigma dari behaviorisme ke kognitivisme terjadi sebagai akibat dari keterbatasan pendekatan behavioristik dalam menjelaskan fenomena belajar yang kompleks, terutama yang berkaitan dengan proses mental internal. Pada awal abad ke-20, behaviorisme menjadi aliran utama dalam psikologi, menekankan bahwa semua perilaku manusia dapat dijelaskan berdasarkan hubungan stimulus-respons dan pengaruh eksternal. Tokoh-tokoh seperti John

B. Watson dan B.F. Skinner meyakini bahwa studi ilmiah hanya sah dilakukan pada perilaku yang dapat diamati secara langsung (Schunk, 2019).

Namun demikian, sejak pertengahan abad ke-20, muncul sejumlah kritik terhadap behaviorisme. Salah satu kritik utama datang dari Noam Chomsky yang menolak penjelasan behavioristik atas bahasa. Ia menunjukkan bahwa perilaku berbahasa terlalu kompleks untuk dijelaskan hanya melalui penguatan dan asosiasi stimulus-respons (Woolfolk & Usher, 2024).

Kritik-kritik ini mendorong lahirnya revolusi kognitif pada 1950-an hingga 1960-an, yang kemudian menjadi dasar dari pendekatan kognitivisme. Pandangan ini berangkat dari asumsi bahwa manusia adalah pemroses informasi aktif yang mengorganisasi dan mentransformasi informasi mental secara internal (Lefrançois, 2019). Fokus utama kognitivisme adalah bagaimana individu mempersepsi, menyandikan, menyimpan, dan mengambil kembali informasi dalam memori.

Kebangkitan kognitivisme juga diperkuat oleh analogi dari ilmu komputer, kemajuan dalam ilmu saraf, dan berkembangnya teknik eksperimen dalam studi memori dan perhatian. Para tokoh seperti George Miller, Jerome Bruner, dan Albert Bandura menyumbangkan teori-teori penting mengenai memori kerja, skema, dan belajar observasional, yang memperkuat posisi kognitivisme sebagai paradigma dominan baru (Gluck, Mercado, & Myers, 2020).

Dengan demikian, pergeseran ini terjadi bukan semata-mata karena behaviorisme gagal, melainkan karena psikologi berkembang menuju pemahaman yang lebih komprehensif tentang belajar, termasuk aspek-aspek internal yang sebelumnya diabaikan.

D. Perbedaan Mendasar antara Behaviorisme dan Kognitivisme dalam Memandang Proses Belajar

Tabel 1. Perbedaan Behaviorisme dan Kognitivisme

Aspek	Behaviorisme	Kognitivisme
Pandangan Utama	Belajar adalah hasil dari asosiasi antara stimulus dan respons (S-R).	Belajar adalah proses internal pemrosesan informasi.
Fokus Utama	Perilaku yang dapat diamati secara langsung.	Proses mental seperti memori, persepsi, dan penalaran.
Peran Individu	Pasif - merespon stimulus dari lingkungan.	Aktif - membangun pengetahuan secara internal.
Peran Pengajar	Pengontrol lingkungan belajar dan pemberi penguatan atau hukuman.	Fasilitator yang membantu membangun struktur pengetahuan.
Tujuan Pembelajaran	Perubahan perilaku yang tampak.	Perubahan dalam struktur kognitif dan pemahaman.
Peran Penguatan	Sentral - diperlukan agar belajar terjadi.	Bersifat sekunder - penting, tapi bukan satu-satunya penentu belajar.

Metode Penelitian	Eksperimen yang mengamati hubungan stimulus-respons.	Eksperimen dan observasi terhadap proses mental dan performa tugas.
Tokoh Terkait	John B. Watson, B.F. Skinner, Ivan Pavlov.	Jean Piaget, Jerome Bruner, Robert Gagné.

E. Landasan Teoritis Kognitivisme

Pandangan Umum tentang Belajar sebagai Proses Internal

Dalam perspektif kognitivisme, belajar dipahami sebagai suatu proses internal yang melibatkan aktivitas mental kompleks, seperti persepsi, atensi, memori, dan penalaran. Teori ini menekankan bahwa individu tidak hanya bersifat pasif dalam menerima stimulus dari lingkungan sebagaimana diasumsikan oleh pendekatan behavioristik, melainkan aktif dalam mengolah informasi dan membangun pengetahuan secara mental. Oleh karena itu, proses belajar tidak hanya terlihat dari perubahan perilaku yang dapat diamati, tetapi lebih jauh lagi tercermin dari transformasi dalam struktur kognitif seseorang. Pandangan ini berpijak pada asumsi bahwa manusia merupakan pemroses informasi yang aktif, yang menyaring, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses ini mencakup tahap-tahap pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali informasi, yang seluruhnya berlangsung di dalam sistem kognitif individu.

Gluck, Mercado, dan Myers (2020) menegaskan bahwa pendekatan kognitif terhadap belajar berfokus pada kajian ilmiah mengenai cara kerja pikiran, khususnya dalam memahami bagaimana individu mempersepsi, mengingat, dan berpikir. Dengan demikian, belajar tidak dipahami sebagai hasil dari penguatan eksternal semata, melainkan

sebagai hasil dari proses konstruktif internal yang kompleks, yang memungkinkan seseorang membentuk representasi mental dan membuat makna dari pengalaman. Implikasi dari pandangan ini dalam konteks pendidikan adalah perlunya strategi pembelajaran yang menstimulasi aktivitas mental peserta didik. Guru diharapkan berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi intelektual, memberikan tantangan kognitif, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan metakognitif untuk mengelola proses belajarnya secara lebih efektif.

Dengan demikian, teori belajar kognitif memberikan penekanan pada pentingnya pemahaman terhadap proses-proses mental yang mendasari pembelajaran, serta pengakuan terhadap peran aktif individu dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan.

Peran Aktif Individu dalam Membentuk Pengetahuan

Dalam teori kognitivisme, individu dipandang sebagai agen aktif dalam proses belajar. Artinya, peserta didik tidak hanya menerima dan menyimpan informasi secara pasif, tetapi secara aktif terlibat dalam proses pencarian makna, pengorganisasian informasi, serta pembentukan struktur pengetahuan yang baru. Proses ini melibatkan integrasi informasi baru dengan skemata yang telah dimiliki sebelumnya, yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara internal.

Konsep konstruktivisme, yang berkembang dari landasan kognitivisme, menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi terhadap informasi yang diperoleh. Piaget, salah satu tokoh penting dalam tradisi kognitif, menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi, di mana individu menyesuaikan struktur kognitifnya berdasarkan pengalaman baru yang dihadapi (Schunk, 2019). Dengan kata lain, belajar adalah proses aktif yang menuntut

keterlibatan mental individu dalam menafsirkan dan merekonstruksi informasi.

Lebih lanjut, teori pemrosesan informasi menggambarkan individu sebagai sistem yang secara aktif memilih, mengolah, dan menyimpan informasi melalui berbagai tahapan, mulai dari perhatian, persepsi, pengkodean, hingga penyimpanan dalam memori jangka panjang. Proses ini menunjukkan bahwa pembentukan pengetahuan sangat tergantung pada bagaimana individu mengelola sumber daya kognitifnya secara sadar dan terarah.

Peran aktif individu dalam belajar juga terlihat dalam penggunaan strategi belajar yang disengaja, seperti membuat ringkasan, membuat peta konsep, atau mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri. Strategi-strategi ini mencerminkan upaya individu untuk mengontrol dan mengarahkan proses belajarnya sendiri, suatu aspek yang dikenal sebagai metakognisi.

Dengan demikian, dalam kerangka kognitivisme, pembelajaran bukanlah proses yang dikendalikan sepenuhnya oleh lingkungan, melainkan hasil dari upaya aktif individu dalam memahami dan membentuk pengetahuan secara bermakna. Pemahaman ini memberikan dasar penting bagi praktik pendidikan yang berorientasi pada pembelajaran yang mandiri, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.

F. Kesimpulan

Relevansi Teori Kognitif dalam Pendidikan Modern

Teori kognitif memiliki relevansi yang sangat besar dalam pendidikan modern karena memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana peserta didik memproses, menyimpan, dan mengaplikasikan informasi. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran sepanjang

hayat, pendekatan kognitif menyediakan dasar teoritis yang kokoh untuk merancang strategi pembelajaran yang bermakna dan adaptif.

Kognitivisme menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya perubahan perilaku yang tampak, melainkan perubahan struktur kognitif internal yang melibatkan perhatian, persepsi, ingatan, dan pemahaman. Pandangan ini selaras dengan kebutuhan pendidikan modern yang menuntut peserta didik untuk menjadi pelajar aktif yang mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta mengembangkan metakognisi untuk mengatur proses belajarnya sendiri.

Implikasi untuk Guru, Siswa, dan Pengembang Kurikulum

Bagi guru, teori kognitif menawarkan panduan untuk mengubah peran mereka dari sekadar penyampaian informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas eksplorasi, elaborasi, dan refleksi, serta memberikan scaffolding yang mendukung proses internalisasi pengetahuan.

Bagi siswa, teori ini memberikan dasar untuk menjadi pembelajar mandiri yang tidak hanya memahami "apa" yang dipelajari, tetapi juga "bagaimana" dan "mengapa" mereka belajar. Penerapan strategi belajar seperti elaborasi, organisasi informasi, dan pemantauan diri menjadi kunci untuk memperkuat daya serap dan transfer pengetahuan ke situasi baru.

Sedangkan bagi pengembang kurikulum, teori kognitif mendorong penyusunan materi ajar dan asesmen yang menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum perlu dirancang untuk menyesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa, memperhatikan perbedaan individual, serta memungkinkan integrasi antara konsep-konsep baru dengan skemata yang telah dimiliki siswa.

Secara keseluruhan, teori kognitif tetap menjadi landasan penting dalam merancang sistem pendidikan yang adaptif, humanistik, dan berorientasi pada pengembangan potensi belajar siswa secara optimal. Integrasinya dengan pendekatan sosial, konstruktivistik, dan neuropsikologis menjadikan teori ini relevan untuk terus dijadikan referensi dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Refensi

- Pavlov, I. P. (1927). Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex. Oxford University Press.
- Skinner, B. F. (1974). About Behaviorism. Alfred A. Knopf.
- Thorndike, E. L. (1911). Animal Intelligence: An Experimental Study of the Associative Processes in Animals. Macmillan.
- Watson, J. B. (1913). Psychology as the Behaviorist Views It. *Psychological Review*.

Biodata Penulis



Dr (c). M. Ridwan Aziz, M.Pd. Lahir di Sleman, 19 November 1984, M. Ridwan Aziz saat ini menjabat sebagai Kepala SMA Pradita Dirgantara. Ia merupakan kandidat doktor dalam bidang Ilmu Pendidikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pendidikan formalnya dimulai dari Program Studi Pendidikan MIPA di Universitas Negeri Yogyakarta (S1), kemudian dilanjutkan pada Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Sriwijaya (S2). Sebelumnya, ia pernah menjabat sebagai Kepala SMAN Sumatera Selatan pada periode 2017–2019. Di samping perannya sebagai pendidik dan pemimpin sekolah, ia juga aktif menulis berbagai buku di bidang pendidikan. Dalam kehidupan pribadi, ia adalah suami dari Dr. Meilani Safitri, M.Pd., dan ayah dari tiga anak: Athar, Fatih, dan Rafi.

Bab 4

Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran

Dr. Heri Gunawan, S.Pd.I., M.Ag

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan, akan sangat ditentukan teori belajar yang mana yang dikehendaki untuk dilaksanakan oleh pendidik. Karena dalam kegiatan pembelajaran, teori belajar memegang peranan penting dalam menentukan suatu pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran yang sesuai. Salah satu teori belajar yang berpengaruh besar ---sampai saat ini--- ialah teori konstruktivisme, yang memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta peran guru sebagai fasilitator.

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat yang menjadi salah satu landasan pendidikan, terutama dalam membangun suatu proses pendidikan yang mengutamakan peserta didik dalam berinisiatif. Amertawengrun, (2014) mengatakan, konstruktivisme menghendaki agar peserta didik menggunakan kemampuannya secara konstruktif, untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan hal demikian, peserta didik harus aktif dalam mengembangkan pengetahuan, tidak hanya menunggu apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa peserta didik sebagai pembelajar

aktif, sehingga tugas pendidik memberi fasilitasi, merangsang aktivitas mandiri. Pemikiran tersebut telah mengubah paradigma pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student center*), dengan demikian proses pembelajaran lebih menitik beratkan pada peserta didik, mereka dituntut untuk memiliki aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan mencapai makna dalam pembelajaran apabila mereka secara aktif membentuk pengetahuannya sendiri.

B. Konsep Dasar Konstruktivisme

Pembelajaran siswa aktif (*student active learning*) yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*), menjadi salah satu paradigma pembelajaran yang saat ini cukup kuat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Paradigma pembelajaran ini menjadi upaya perbaikan atas paradigma pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher center learning*), yang menjadikan peserta didik sebagai objek dalam pembelajaran. Sementara pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mengharuskan mereka ikut aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya menjadi objek tetapi juga segaligus sebagai subjek pembelajaran.

Paradigma pembelajaran ini berlandaskan pada teori belajar yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, yakni teori belajar konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pendidik kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman, eksplorasi, dan refleksi. Apa yang dimaksud dengan konstruktivisme? Menurut bahasa istilah konstruktivisme berasal dari kata *construct*, bermakna membangun atau menyusun gagasan. Prasojo (2006) mengutip pendapat Bettencourt (1989) konstruktivisme

merupakan salah satu cabang filsafat pengetahuan yang memandang bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi individu itu sendiri. Dengan demikian, manusia memperoleh pengetahuan melalui proses membangun pemahaman berdasarkan pengalaman hidup yang mereka alami. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif seseorang terhadap realitas yang dihadapinya, yang terus berkembang seiring adanya reorganisasi mental akibat masuknya informasi atau pemahaman baru (Nurhasnawati, 2020).

Richards & Schmidt (2010) menyebutkan bahwa konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pendidikan yang berpijak pada keyakinan bahwa dalam proses belajar, peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, bukan menerimanya secara pasif. Kognisi dipandang sebagai proses adaptif yang mengatur pengalaman belajar, dan seluruh bentuk pengetahuan dibangun dalam kerangka nilai-nilai sosial yang melekat.

Menurut Brooks dan Brooks (1999), terdapat beberapa prinsip konstruktivisme yang perlu diadopsi dalam proses pembelajaran, yaitu, (1) Menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan; (2) Mendorong dialog dan kolaborasi antar peserta didik; (3) Menghargai perbedaan pemahaman dan cara berpikir peserta didik; (4) Membangun koneksi antara pengetahuan baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya; (5) Menggunakan pertanyaan terbuka yang merangsang berpikir kritis.

C. Tokoh Utama Konstruktivisme

Menurut Supardan (2016), konstruktivisme lahir dari pemikiran tokoh-tokoh besar, seperti Jean Piaget (1896-1989) dan Lev Vygotsky (1896-1934) merupakan dua tokoh utama yang mengembangkan kerangka kerja

konstruktivisme. Selain kedua tokoh tersebut, menurut sebagian pendapat terdapat tokoh lain, yakni John Dewey, Jerome Bruner, serta para psikolog Gestalt seperti Max Wertheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Kohler. Pada tulisan ini, hanya akan menyoroti kedua tokoh di atas, yakni Jean Piaget seorang psikolog asal Swiss, dan Lev Vygotsky, seorang psikolog asal Rusia, kedunya merupakan tokoh yang paling berpengaruh dalam mengembangkan teori konstruktivisme, meskipun keduanya memiliki pendekatan yang berbeda.

Piaget lebih menekankan konstruktivisme individual, di mana pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam perkembangan kognitif individu. Pengetahuan dibentuk dalam pikiran anak melalui dua proses utama yaitu asimilasi, yakni memasukkan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada, dan akomodasi, yaitu proses penyesuaian atau restrukturisasi kognitif akibat masuknya informasi baru agar dapat diintegrasikan secara efektif (Ruseffendi, 1988).

Sementara itu, Vygotsky menekankan peran penting interaksi sosial dalam pengembangan kognitif. Menurutnya, komunitas dan lingkungan sosial memainkan peran sentral dalam proses pembentukan makna. Oleh karena itu, konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan yang diperoleh seseorang adalah hasil konstruksi dan interpretasi dari pengalaman sebelumnya. Hal ini membuat kemungkinan terjadinya transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) secara utuh dari pendidikan ke peserta didik menjadi sangat kecil, karena setiap individu membangun pengetahuannya melalui proses interpretasi dan transformasi pengalaman. Prinsip utama yang menjadi landasan konstruktivisme ialah bahwa seluruh pengetahuan yang diperoleh manusia merupakan hasil dari interaksi kognitif dengan dunia material di sekitarnya. Pengetahuan tidak semata-mata diperoleh secara langsung melalui

indera, melainkan melalui proses interpretasi yang bermakna terhadap realitas yang dihadapi, bukan sekadar reproduksi dari kenyataan yang ada.

Pandangan konstruktivisme ini jelas berlawanan dengan pandangan realisme yang menyatakan bahwa kebenaran bersifat objektif dan berada di luar diri manusia, sehingga dapat diobservasi secara langsung dan objektif melalui metode yang valid, akurat, dan dapat diandalkan. Pandangan realisme ini melahirkan aliran positivisme, yang merupakan bentuk paling ekstrem dalam memandang realitas, di mana dunia diyakini berjalan menurut hukum sebab-akibat yang pasti. Oleh karena itu, pendekatan ilmiah digunakan untuk menguji dan memvalidasi teori-teori yang berkaitan dengan hukum tersebut secara objektif (Muijs & Reynolds, 2009). Sebagai bahan perbandingan berikut disajikan tabel perbandingan antara konstruktivisme, realisme dan positivisme, sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Konstruktivisme, Realisme dan Positivisme

No	Aspek	Konstruktivisme	Realisme	Positivisme
1	Pandangan tentang Pengetahuan	Dibangun secara aktif oleh individu berdasarkan pengalaman, interpretasi, dan interaksi sosial.	Pengetahuan bersifat objektif, ada di luar diri manusia dan dapat diobservasi secara langsung.	Pengetahuan diperoleh melalui observasi empiris yang sistematis dan terukur.
2	Perolehan Pengetahuan	Melalui proses konstruksi kognitif, asimilasi, akomodasi, dan interaksi sosial.	Melalui pengamatan langsung terhadap realitas yang ada di luar individu.	Melalui metode ilmiah yang menguji hukum-hukum sebab akibat secara objektif.
3	Peran	Aktif sebagai	Pasif, sebagai	Pasif,

No	Aspek	Konstruktivisme	Realisme	Positivisme
	Individu	pembangun pengetahuan.	pengamat realitas yang sudah ada.	menerima hasil observasi yang dilakukan secara objektif dan empiris.
4	Peran Lingkungan Sosial	Sangat penting (interaksi sosial menjadi kunci dalam membangun makna).	Tidak terlalu berpengaruh, realitas bersifat independen dari pengamat.	Tidak menjadi fokus utama, penekanan pada pengumpulan data yang dapat diverifikasi.
5	Kebenaran	Relatif, tergantung pada interpretasi individu dan konteks sosial.	Objektif, berada di luar individu dan dapat ditemukan dengan observasi yang tepat.	Absolut dan pasti, dapat diuji secara ilmiah melalui eksperimen dan observasi terkontrol.
6	Tokoh Utama	Jean Piaget, Lev Vygotsky,	Plato, Aristoteles, Thomas Aquinas	Auguste Comte, Emile Durkheim, Francis Bacon.
7	Pendekatan Pembelajaran	Student-centered learning, problem-based learning, inquiry, kolaboratif.	Teacher-centered, mengajarkan fakta yang dianggap sudah pasti dan benar.	Eksperimen, pengamatan empiris, pengumpulan data objektif.

D. Implikasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Lahirnya suatu teori belajar, tentu akan membawa implikasi yang mendasar terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di satuan pendidikan. Sama halnya dengan teori konstruktivisme. Sebagaimana telah di

singgung dimuka--- bahwa teori konstruktivisme akan telah mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Konstruktivisme menempatkan peserta didik dalam pembelajaran, tidak menjadi objek pasif, tetapi menjadi subjek aktif, dimana dalam prosesnya memerlukan keterlibatan intelektual, sosial, dan emosional secara sekaligus. Peserta didik --- menunjam teorinya Conny Semiawan, tidak hanya Duduk Dengar Catat Hapal (DDCH), akan tetapi ia terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan teori ini mendorong terbentuknya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan partisipatif. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan modern, konstruktivisme menjadi salah satu landasan penting dalam mengembangkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Lebih lanjut disebutkan bahwa implementasi konstruktivisme dalam pembelajaran, membawa sejumlah perubahan dalam peran besar pendidik, peserta didik dan strategi pembelajaran, antara lain: *Pertama*, peran guru beralih dari pusat informasi, sebagai sumber pengetahuan utama yang ‘serba benar,’ menjadi fasilitator yang mendukung, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik dalam proses membangun pengetahuannya sendiri. Pendidik membawa situasi pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, karena ia menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, diskusi dan refleksi.

Kedua, peran peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung, membangun pengetahuan melalui diskusi, eksperimen, dan proyek kolaboratif. Mereka bernalar melalui *trial nad eror*, mengajukan pertanyaan, mencari solusi, serta memecahkan masalah. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berjalan pada ruang-ruang interaktif, aktif dan menyenangkan. Tidak lagi

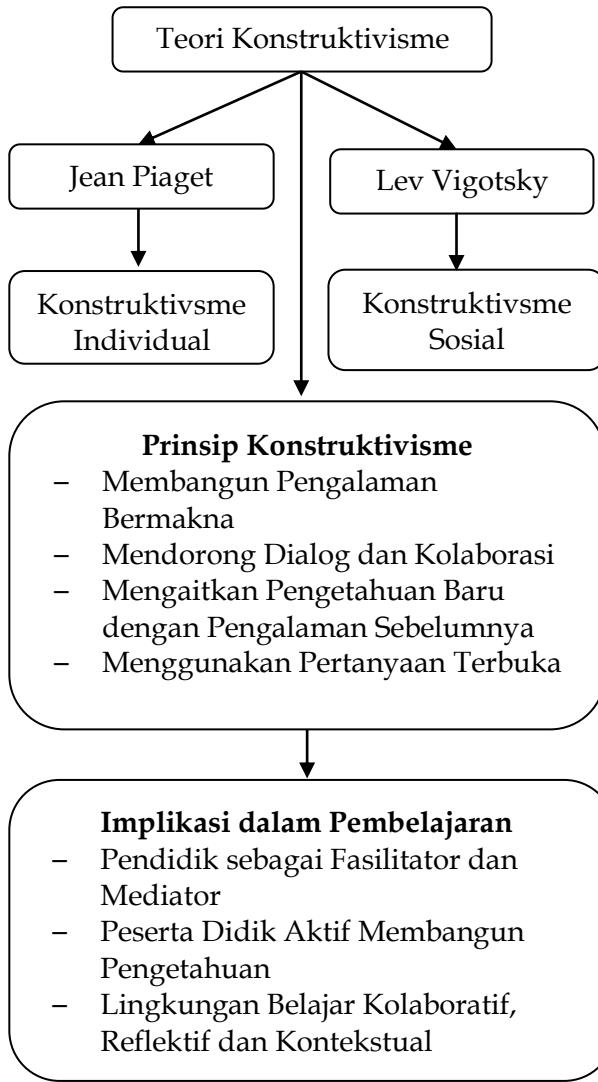
menjadikan ruang-ruang kelas sebagai ruang yang menjemuhan dan bahkan membosankan.

Ketiga, belajar sebagai proses membangun makna, bukan hanya menghafal fakta. Pengalaman belajar yang bermakna diutamakan, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*), simulasi, diskusi, eksperimen, dan refleksi. Kondisi demikian akan mendorong adanya interaksi, kolaborasi, dan penciptaan situasi autentik yang menstimulasi berpikir kritis dan kreatif.

Keempat, penggunaan pertanyaan terbuka dan refleksi. Pendidik memfasilitasi proses berpikir kritis melalui pertanyaan terbuka yang memancing eksplorasi dan elaborasi ide. Refleksi menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik menginternalisasi pengetahuan.

Kelima, mengakomodasi keanekaragaman peserta didik. proses pembelajaran disesuaikan dengan perbedaan individu peserta didik, seperti perbedaan gaya belajar, pengalaman, dan latar belakang peserta didik. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara dan ritme mereka sendiri.

Keenam, penilaian berbasis proses. Penilaian lebih ditekankan pada proses belajar, bukan hanya pada hasil akhir. Penilaian autentik seperti proyek, portofolio, dan presentasi menjadi bagian integral dari pembelajaran. Untuk lebih memahami teori konstruktivisme dalam pembelajaran, berikut disajikan bagan konsep sebagai berikut:



E. Simpulan

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas dapat ditarik Kesimpulan, bahwa teori konstruktivisme

menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar yang memerlukan keterlibatan intelektual, sosial, dan emosional. Penerapan teori ini mendorong terbentuknya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan partisipatif. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan modern, konstruktivisme menjadi salah satu landasan penting dalam mengembangkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Referensi

- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1999). *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Gunawan, Heri (2012), *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Heri (2014), *Pendidikan Islam, Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Jhonson, Elaine B., (2007), *Contextual Teaching and Learning* (California: Corwin Press 2002), Alih Bahasa Ibnu Setiawan, *Contextual Teaching and Learning, Menjadikan Kegiatan Pembelajaran Mengasikan dan Bermakna*, Bandung: Mizan.
- Muijs, D., & Reynolds, D. (2009). *Effective Teaching: Evidence and Practice* (3rd ed.). London: SAGE Publications.
- Nurhasnawati. (2020). *Konsep Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prasojo, Latip Dian, (2006), *Dinamikan Pendidikan*, Majalah Ilmu Pendidikan, Nomor 2 Tahun XIII, September 2006.
- Prasojo, Latip Dian, (2006). *Filsafat Ilmu: Kajian Atas Pengertian, Metode, dan Logika Ilmu*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

- Riyanto, Eryani Fajar, (2011), *Filsafat Ilmu*, Yogyakarta: Integrasi Interkoneksi Press.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2010). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics* (4th ed.). London: Pearson.
- Sanjaya, Wina, (2006), *Strategi Pembelajaran, Berdasarkan Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education.
- Sumarna, Cecep dan Gunawan, Heri (2022), *Fundations of Constructivism Philosophy in Classroom Learning, International Journal of Secince and Science and Society*, Volume 4, Issue 3. <https://ijsoc.goacademica.com/index.php/ijsoc/article/view/499>
- Supardan, D. (2016). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tafsir, Ahmad, (2001), *Filsafat Umum, Akal dan Hati Sejak Tales Sampai Capra*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Vardiansyah, Dani, (2008), *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* Jakarta: TP
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Waseso, Hendri Purbo, (2018) *Kurikulum 2013 dalam Persepektif Teori Pembelajaran Konstruktivis*, TA'LIM; Jurnal Studi Pendidikan Islam, Volume 1, Nomor 1, Januari 2018.

Zayadi, Ahmad dan Majid, Abdul, (2004) *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*, Jakarta: Rajawali Press.

Biodata Penulis



Dr. Heri Gunawan, S.Pd.I., M.Ag., Pria kelahiran Desa Harumandala Kecamatan Cigugur Kabupaten Pangandaran. Menyelesaikan pendidikan dasar dan menengah di kota kelahirannya, mulai dari MIS Pasirjaya (sekarang MIN 2 Pangandaran) lulus 1993, MTsS Sindangwangi Cigugur Pangandaran lulus 1996, MAN Pangkalan (Sekarang MAN 2 Pangandaran) lulus 1999, selama belajar di MA ia mondok di pesantren Al-Hamidiyah Pangandaran (1996-1999). Meraih gelar Sarjana Pendidikan Islam dari Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2003, meraih gelar Magister bidang Ilmu Pendidikan Islam, dari Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati, tahun 2007 dan lulus program Doktor (S3) Prodi Pendidikan Islam, UIN Sunan Gunung Djati Bandung (2022) dengan IPK 3,94 saat diumumkan oleh ketua sidang, karena masa studinya lebih tiga minggu, maka dinyatakan tidak *Cumlaude*. *Alhamdulillah* yang penting lulus begitu gumamnya.

Sejak tahun 2005 telah tercatat sebagai dosen Luar Biasa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dan mulai tahun 2014 ia diangkat menjadi Dosen Tetap (PNS/ASN) untuk mata kuliah Ilmu Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sunan Gunung Djati Bandung. sebelumnya, Heri pernah menjadi guru pada MTs Al-Jawami Bandung (2004-2012), Dosen STAI Yapata Al-Jawami Bandung (2005-2016), Dosen STAI Al-Masdariyah Cimahi (2008-2016). Pernah menjadi tim pendamping pemutakhiran data Madrasah dan Pondok Pesantren, Dirjen Pendidikan Islam, Departemen Agama (2009). Tim Monitoring dan Evaluasi Sekolah Gratis, Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas (2009).

Mantan Pengurus Pusat Keluarga Mahasiswa Ciamis (KMC) “Galuh Taruna” Bandung dan Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) Keluarga Besar Mahasiswa (KBM) UIN SGD Bandung, kini didapuk menjadi Pembina Mahasiswa “Kembang Anggalarang” Kabupaten Pangandaran. Mendapat amanah menjadi Tim Peneliai Buku Pendidikan Agama (PBPA) Kementerian Agama RI (sejak 2020 sd. Sekarang), Tim penilai buku Pendidikan Agama Islam (PAI) Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2021 sd. Sekarang). Menjadi Tim Asesor pada BAN PDM Provinsi Jawa Barat (2019 sd. Sekarang),

Menjadi Staf Ahli Senat Universitas UIN SGD Bandung (2015 sd. 2023), Pembina IRMA Provinsi Jawa Barat, Sekretaris Pemuda ICMI Jawa Barat Periode 2022-2026, Departemen Kerjasama Indonesia Career Center Network (2024-2027), dan Ketua Bidang Kajian Keagamaan dan Kebangsaan Pengurus Pusat IKA UIN SGD Bandung (2025-2030).

Untuk meningkatkan kompetensinya ia mengikuti berbagai sertifikasi, di antaranya IQCS Sertification / *Quality Management System* (QMS) Auditor / Lead Auditor (ISO 9001:2008) dari IRCA *Certified Training Course* bekerjasama dengan Scupindo Indonesia, Nomor Sertifikat A18021/406/2013. Sertifikasi Dosen Profesional dari Kementerian Agama RI., Sertifikasi Asesor Sekolah/Madrasah BAN PDM, Sertifikasi penulis buku non fiksi dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BSNP) Lembaga Sertifikasi Profesi Penulis dan Editor Profesional (LSP-PEP), Sertifikasi Sertifikasi PRIORITIES (*Program for Redesigning and Implementing Outcome Based Curriculum, Teaching, Learning Assessment and Evaluating Syistematically*), dari PII bekerjasama dengan *Edu Squad Training Group*, Yogyakarta. Sertifikasi Kompetensi Penyunting Naskah pada Bidang Pekerjaan Editor Buku, dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BSNP)-Lembaga Sertifikasi Profesi Penulis dan Editor Profesional (LSP-PEP).

Peraih penghargaan sebagai TOP Dunia 5000 *Scienctist Versi Alper Doger Scientific Index*, juga sering

diundang menjadi narasumber dalam berbagai forum seminar, workshop, diskusi dan forum ilmiah lainnya. Disela-sela kesibukanya ia aktif menulis baik dalam bentuk buku maupun artikel ilmiah, di antara karya tulisnya yang sudah dipublikasikan baik dalam bentuk buku, artikel jurnal, artikel dalam media online, dan menjadi editor berbagai buku yang diterbitkan oleh penerbit nasional.

- 2025 *Perencanaan Pendidikan, Teori dan Implementasi, Mendesain Pendidikan, Membangun Sumberdaya Unggul dan Kompetitif*, Penerbit Manggu Makmur Tanjung Lestari; ISBN: 978-623-8234-41-7
- 2024 *Moderasi Beragama di Satuan Pendidikan*, dalam buku *Moderasi Islam di Indonesia, Telaah Komprehensif dalam Ragam Perspektif*, Penerbit CV. Al-Haramain Lombok; ISBN: 978-602-6665-91-1
- 2024 *Ulum Al-Qur'an, Menyelami Samudra Ilmu-Ilmu Al-Qur'an*, Penerbit Alfabeta Bandung; ISBN 978-602-289-803-0
- 2023 *Pendidikan Moderasi Beragama, Kajian Teoretis, Historis dan Implementasinya dalam Lembaga Pendidikan Islam*, Penerbit Alfabeta Bandung; ISBN 978-602-289-746-0
- 2019 *Penguatan Pendidikan Karakter Kebangsaan di Pesantren*, Penerbit Mimbar Pustaka, Bandung, ISBN 9786239052133
- 2018 *Fikih untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas 1 s.d. 6* (Berbasis Kurikulum 2013), Penerbit Armico Bandung, No. ISBN [9786024540432](#)
- 2016 *Al-Qur'an Hadis untuk Madrasah Tsanawiyah* Berbasis Kurikulum 2013, Kelas VII sd. IX Penerbit Armico/Arfino Raya Bandung, ISBN [978-602-0939-42-1](#)

- 2015 *Keajaiban Berbakti Kepada Kedua Orang Tua*, Penerbit Remaja Rosda Karya Bandung, ISBN, [9789796925438](#)
- 2015 *Studi Islam; Suatu Pengantar Dengan Pendekatan Interdisipliner*, Penerbit Remaja Rosda Karya Bandung, ISBN [9789796926121](#)
- 2015 *Al-Qur'an Hadis Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII s.d IX* (Berbasis Kurikulum 2013), ISBN [978-602-0939-31-5](#)
- 2014 *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, Penerbit Indeks Jakarta, ISBN [9786028381475](#)
- 2014 *Pendidikan Islam Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*, Penerbit Remaja Rosda Karya Bandung, ISBN [9789796921652](#)
- 2013 *Al-Qur'an Hadis Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas Kelas VII s.d. IX*, Berbasis Kurikulum KTSP (2006), Penerbit Thursina Bandung, ISBN [9786027607576](#)
- 2012 *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, Penerbit Alfabeta Bandung, ISBN [6029328514](#)
- 2012 *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agam Islam*, Penerbit Alfabeta, Bandung, ISBN, [6029328921](#)
- 2011 *Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru, Menjadi Pendidik yang Dicintai dan Diteladani Siswa*, Penerbit Nuansa, ISBN, [60283944444](#)
- 2009 *Al-Qur'an Hadis Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas V & VI* Berbasis Kurikulum KTSP (2006), Penerbit Acarya Media Utama, ISBN [9790163584](#) dan [9790163592](#)
- 2009 *Akidah Akhlak Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas I sd. VI* Berbasis Kurikulum KTSP (2006), Penerbit Acarya Media Utama, ISBN Jilid Lengkap, [978-979-016-346-1](#)

Artikel Ilmiah/Jurnal

- 2025 *Instilling Moderation: Transforming Religious Education in Madrasah Aliyah*, Jurnal Ilmiah Peuradeun the Indonesian Journal of the Social Sciences p-ISSN: 2338-8617/e-ISSN: 2443-2067
<https://journal.scadindepenent.org/index.php/jipeuradeun/article/view/1830>, doi <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v13i1.1830>
- 2024 *From the Sky Versus to the Sky: Religion and the Endless Philosophical Feud*, ASEAN Journal of Religion, Education, and Society 3(2) (2024) 67-80 p- ISSN 2964-2108 e- ISSN 2964-0814
<https://ejournal.bumipublikasinusantara.id/index.php/ajores>
- 2024 *Student's Thinking Skills At Pesantren, International Journal of Educational Management and Innovation*, Vol.5, No.2, May 2024, pp. 124-141, e-ISSN: 2716-2338, DOI: 10.12928/ijemi.v5i2.9376
- 2024 *Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, AL KHIDMAT: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.7 No.1 Tahun 2024
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-khidmat/issue/view/1384>
- 2023 *Quality Management in Madrasah Based on IASP 2020*, Jurna Khazanah Pendidikan Islam, Vol. 5 No. 2: 83-97, DOI: 10.15575/kp.v5i2.28704 E-ISSN 2715-968X
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/kp/article/view/28704/9739>
- 2023 *Multicultural Education in The Perspective of National And Islamic Education*, Edukasi Islami, Jurnal

- Pendidikan Islam, Volume 12, No. 01, Februari 2023
- 2023 *Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah*, Jurnal on Education, Volume 05, No. 03, Maret-April 2023
- 2022 *Mardhâtillah as The Final Purpose of Islamic Education*, Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Volume 10, No. 2, 2022.
- 2022 *Fundations of Constructivism Philosophy in Classroom Learning*, (Cecep Sumarna, Heri Gunawan) *International Journal of Science and Society*, Volume 4, Issue 3, 2022.
- 2021 *Implementation of Religious Moderation Education at Islamic Boarding School of Darussalam Ciamis*, (Heri Gunawan, Mahmud, Muhibbin Syah, Asep Nursobah) *International Journal of Education and Research*, Volume 9 N. 10 October 2021.
- 2021 *Integration of Science, Technology, and Islamic Values to Enhance Expected Learning Outcomes in French Higher Education* (Elis Ratna Wulan, Heri Gunawan, Wafi Fauziah, Frederic Kratz), JPI, *Islamic Education Institution Concerning Islamic Education*, Volume 7 No. 1 Tahun 2021 ISSN, 2460-8149 (online) 2355-4399 (Print)
- 2021 *Internalisasi Nilai-nilai Moderasi Beragama dalam Pembelajaran PAI di SMA Al-Biruni Cerdas Mulia Kota Bandung* (Heri Gunawan, Mahlil Nurul Ihsan, Encep Supriatin Jaya), Atthulab, *Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, Volume 6 No. 1 Tahun 2021 ISSN 2598-0971 (Online) 2503-5282 (Print)
- 2021 استراتيجيات ابتكار منهج تعليم اللغة العربية (بحث في شعبة تعليم اللغة العربية بجامعة سونان غونونج جاتي الإسلامية الحكومية باندونج)
Strategi Inovasi Kurikulum Pembelajaran Bahasa

- Arab (*Studi pada Prodi PBA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung*), (Heri Gunawan, Aep Saepurrohman, Agus Karim, Ta'lim Al-Arabiyah; Jurnal Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, Volume 5 No. 2 Tahun 2021, ISSN 2721-5237 (E), 2594-208X (P)
- 2020 *Pembelajaran Daring Masa Pandemik Covid-19 pada Calon Guru: Hambatan, Solusi dan Proyeksi* (Bersama Dindin Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan dan Epa Paujiah) <http://digilib.uinsgd.ac.id/pdf>
- 2020 *Covid-19 dan Kembalinya Pendidikan dalam Keluarga*, dalam <https://republika.co.id/berita/q919wx469/covid19-dan-kembalinya-pendidikan-dalam-keluarga> tahun 2020
- 2020 *Menyambut Bulan Suci Ramadhan 1441 H di Tengah Pandemi COVID-19*, dalam <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/267166/menyambut-bulan-suci-ramadhan-1441-h-di-tengah-pandemi-covid19>
- 2020 *Ramadhan Bulan Pendidikan dan Latihan*, dalam <https://republika.co.id/berita/q9ssup469/ramadhan-bulan-pendidikan-dan-latihan>
- 2020 *Buku Bermutu untuk Madrasah Bermutu*, dalam <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/271753/buku-bermutu-untuk-madrasah-bermutu>
- 2020 *Politik Identitas dalam Pilkada DKI Jakarta Tahun 2017: Perspektif Pemikiran Politik Nurcholish Madjid*, (Idzam Fautanu, Bukhori Muslim, Heri Gunawan); POLITICON: Jurnal Ilmu Politik Vol.2 No.2 Tahun 2020; Hal 87 - 112, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/politicon/article/view/8146> Website :

- <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/politicon>
ISSN : 2685-6670 (Online)
- 2019 *The Model of Cultivating National Character Values in an Islamic Boarding School (Pesantren)*, (Qiqi Yuliati Zaqiah, Aan Hasanah, Yeti Heryati, Heri Gunawan), Proceedings of the 3rd Asian Education Symposium (AES 2018), <https://www.atlantis-press.com/proceedings/aes-18/55917324>
- 2019 *Internalisasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran di Madrasah Aliyah (Penelitian di MAN 2 Ciamis dan MAN 1 Garut)*, (Heri Gunawan, Deden Suparman), I'TIBAR; Jurnal Ilmiah Ilmu Keislaman, Diterbitkan oleh Kopertais Wilayah II Jawa Barat dan Banten., Volume 6 Nomor 12, Mei 2019, hal. 149-160.
[ISSN2354-595Xhttps://ojs.kopertais02.or.id/index.php/itibar/article/view/131](https://ojs.kopertais02.or.id/index.php/itibar/article/view/131)
- 2018 *Nilai-Nilai Karakter Religious dalam Kurikulum 2013 dan Kontribusinya Bagi Pembinaan Akhlak Siswa*, BIL-QALAM; Jurnal Pendidikan Islam STAI Sayid Sabiq Indramayu, Volume 5 / No 1 / 2018 ISSN 2599-2783
- 2018 *Membangun Karakter Mahasiswa Melalui Nilai-Nilai Matematika* (Hamdan Sugilar, Rahayu Kariadinata), Jurnal MaPan (Matematika dan Pembelajaran), Volume 6 Nomor 2 / 2018 p-ISSN 23546883, e-ISSN 2581172X
- 2018 *Penyusunan Materi Pembelajaran Qawaid Nahwiyyah dalam Kitab Al-Jurumiyyah* (Bersama Andewi Suhartini, Asep Nurshobah, Ilyas Rifai), Jurnal DIALOG Badan Litbang Kementerian Agama RI, Volume 41 Nomor 2 Desember 2018 [ISSN 0126396X
http://balitbangdiklat.kemenag.go.id/assets/uploads/2019/01/dialog_2_des_2018_isi_edited.pdf](http://balitbangdiklat.kemenag.go.id/assets/uploads/2019/01/dialog_2_des_2018_isi_edited.pdf)
- 2016 *Strategi PQ4R; Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam*

- Pembelajaran Bahasa Arab pada Materi Qiraah, I'TIBAR; Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman, Diterbitkan Oleh Kopertais Wilayah II Jawa Barat dan Banten, Volume 03/No.06/2016* [ISSN 2354-595X](#)
- 2006 *Fawatih Al-Suwar, Ulumuddin; Jurnal Pendidikan dan Studi Islam STAI Sukabumi, Volume 01/No.02/2006*
[ISSN 1978-6468](#)

Editor Buku

- 2025 Editor Buku, *Membangun Kesalehan Sosial: Mengartikulasikan Kesalehan Masyarakat, dari Kesalehan Individu Menuju Kesalehan Sosial*, Jakarta: Rajawali Press, ISBN 978-623-08-1561-4
- 2024 Editor Buku, *Pengembangan Mutu dan Kinerja Dosen*, Bandung, Bimedia, ISBN 978-623-8080-19-9
- 2024 Editor Buku, *Strategi Membantu Karyawan Bebas dari Jerat Rentenir Berbasis Ekonomi Syariah*, Jakarta: Rajawali Press, ISBN 978-623-08-1152-4
- 2024 Editor Buku, *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Baru*, Rajawali Press, Jakarta, ISBN 978-623-08-1039-8
- 2024 Editor Ahli; *Pembelajaran Reflektif, Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis*, Diterbitkan oleh Remaja Rosda Karya Bandung; ISBN 978-602-446-713-5
- 2023 Editor Buku; *Menjadi Pribadi Sukses dalam Belajar, Implementasi Konsep Belajar Efektif Menurut Al-Zarnuji dalam Lingkungan Pondok Pesantren*, Diterbitkan oleh Rajawali Press Depok; ISBN 978-623-08-0078-8
- 2023 Editor Buku; *Kepemimpinan Pendidikan, Internalisasi Nilai-Nilai Kepemimpinan Transformatif dalam Membangun Budaya Mutu Satuan Pendidikan*, Diterbitkan oleh Bimedia; ISBN 979-623-8080-09-0

- 2023 Editor Buku; *Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Pesantren, Internalisasi Nilai-Nilai Kepesantren dalam Perilaku Wira Usaha*, Diterbitkan oleh Arabasta Media; ISBN 978-623-7431-31-2
- 2023 Editor Buku; *Kontribusi UIN Sunan Gunung Djati Bandung bagi Peradaban Dunia, Menghadirkan Wajah Baru Islam Progresif, Moderat dan Toleran*, Diterbitkan oleh Gunung Djati Press kerjasama dengan Bimedia Bandung;
- 2023 Editor Buku; *Kepemimpinan Pendidikan, Internalisasi Nilai-Nilai Kepemimpinan Transformatif dalam Membangun Budaya Mutu Satuan Pendidikan*; Bimedia, Bandung. ISBN 978-623-8080-09-0
- 2023 Editor Buku; *Manajemen Strategik Pendidikan Berbasis Masjid*, Penerbit Rajawali Bimedia Bandung, ISBN 978-623-8080-01-4
- 2023 Editor Buku; *Integrasi Sanis-Islam dalam Pembelajaran Kimia*, Penerbit Rajawali Bimedia Bandung, ISBN 978-623-8080-00-7
- 2023 Editor Buku; *Menebar Gagasan Baru Guru Besar*, Penerbit Bimedia Kerjasama dengan Gujung Djati Press Bandung,
- 2023 Editor Buku; *Ilmu Pendidikan Islam*, Penerbit Rajawali Grafindo Persada Jakarta, ISBN 978-623-3726-73-3
- 2022 Editor Buku; *Menjadi Muslim Realistik*, Penerbit Rajawali Grafindo Persada Jakarta, ISBN 9786233723305
- 2021 Editor Buku; *Islamic Boarding School; Sebuah Alternatif Sistem Pendidikan Modern Berwawasan Kebangsaan*, Penerbit LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung, ISBN 9786236070970
- 2020 Editor Buku; *Karakter Kebangsaan untuk Peradaban Unggul*, Penerbit Sentra Publikasi Bandung, ISBN 9-

- 786239-376673,
- 2020 Editor Buku; *Menjaga Marwah Perguruan Tinggi; dari Guru Besar UIN Sunan Gunung Djati Bandung untuk Peradaban Bangsa* (*Narasi Akademik Pengukuhan Guru Besar UIN Sunan Gunung Djati Bandung*), Penerbit Sentra Publikasi Bandung, ISBN 9-786239-376697
- 2019 Editor Buku; *Islam dan Budaya Sunda; Integrasi Nilai-Nilai Islami dalam Budaya Sunda Masyarakat Kampung Adat Cikondang*, Penerbit Manggu, ISBN 978-602-5717-74-1
- 2017 Editor Buku; *Etika Profesi Guru*, Penerbit Alfabeta Bandung, ISBN, 978-602-289-043-0
- 2006 Editor Buku; *Manusia dan Pendidikan, Sutau Telaah Teosentris Filosofis*, Penerbit, *Center for Pesantren and Madrasah Studies* (Pusat Studi Pesantren dan Madrasah, Bandung
- 2005 Editor Buku; *Komponen-Komponen Pendidikan Islam*, Penerbit Insan Mandiri Bandung, ISBN 979-3696-15-X
Selain itu, Heri ---begitu ia biasa di sapa--- juga sering diundang menjadi pembicara (narasumber) pada berbagai forum ilmiah pada level regional, nasional, internasional. Untuk dapat berkomunikasi dengannya dapat menghubungi nomor 081320781073/085721444271; atau melalui e-mail: heri.gunawan@uinsgd.ac.id/heri.gunawansuccess@gmail.com

---&&&---

Bab 5

Teori Humanisme dalam Pembelajaran

A. Definisi Humanisme

Pengertian humanisme

Humanisme berasal dari bahasa Inggris yang dalam bahasa Latin dikenal dengan *Humanismus* dan dapat diartikan secara sederhana dengan lebih manusiawi. Humanism adalah keyakinan bahwa manusia adalah pusat dari segala sesuatu dan bahwa kita harus mengandalkan akal dan pengalaman kita sendiri untuk memahami dunia. (Haris, 2020).

Humanism berakar pada sebuah keyakinan bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk berkembang sampai mencapai potensi pada tingkat maksimalnya. Dalam pendidikan, hal ini berarti bahwa proses belajar harus dirancang untuk mendukung pertumbuhan masing-masing dan pengembangan karakter siswa. Humanism menekankan pentingnya hubungan interpersonal yang positif antara pendidik dan peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif (Smith & Brown, 2022)

Ciri-ciri humanisme.

Dalam pendidikan, humanism memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari teori belajar yang lain. Adapun ciri-cirinya sebagai berikut:

1. Fokus pada individu. Setiap siswa dianggap unik dengan kebutuhan, minat dan potensi yang berbeda. Pendekatan humanism ini mendorong pendidik untuk memahami dan menghargai perbedaan Sukmadinata, 2021)
2. Pengembangan potensi Manusia. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membantu siswa menemukan dan mengembangkan bakat serta minat mereka (Hamalik, 2022). Humanism berfokus pada pengembangan potensi manusia secara menyeluruh.
3. Pembelajaran Berorientasi pada Proses. Dalam teori humanistik, proses belajar adalah hal yang lebih penting daripada hasil akhir. Siswa didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi ide-ide, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri (Sanjaya, 2023).
4. Hubungan interpersonal yang positif. Humanisme menekankan pentingnya hubungan yang baik antara pendidik dan siswa. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa dalam proses belajar mereka, menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung (Mulyasa, 2022).
5. Kemandirian Serta Tanggung Jawab. Humanisme mendorong siswa untuk menjadi mandiri serta bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Siswa diajarkan untuk membuat keputusan, memecahkan masalah, dan mengambil inisiatif dalam proses belajar (Sari, 2023).

B. Tokoh dalam Teori Humanisme

Salah satu tokoh penting dalam teori humanisme adalah Carl Rogers, seorang psikolog yang dikenal dengan pendekatan pendidikan humanistiknya. Rogers menekankan

pentingnya pengalaman subjektif siswa dalam proses belajar. Ia berpendapat bahwa “setiap individu memiliki potensi untuk berkembang dan belajar, asalkan diberikan lingkungan yang mendukung dan tidak menghakimi” (Rogers, 2021). Pendekatan ini sangat berpengaruh dalam pendidikan, di mana guru diharapkan untuk menciptakan suasana yang aman dan mendukung bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka.

Di Indonesia, Oemar Hamalik merupakan tokoh yang berkontribusi dalam pengembangan teori humanisme. Dalam bukunya, Hamalik (2022) menyatakan bahwa “pendidikan harus berorientasi pada pengembangan potensi manusia secara utuh, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.” Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip humanisme yang menekankan pentingnya pengembangan holistik siswa dalam proses belajar.

Selain itu, Sukmadinata (2021) juga menyoroti pentingnya pendekatan humanistik dalam pendidikan. Ia menyatakan, “Pendidikan yang berorientasi pada humanisme akan menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki empati dan kemampuan sosial yang baik.” Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan humanistik tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa.

C. Implementasi Teori Humanisme dalam Pembelajaran

Implementasi teori humanisme dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pendekatan yang berfokus pada siswa sebagai individu yang unik. Dalam konteks ini, pendidik diharapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menghargai perbedaan setiap siswa. Menurut Hamalik (2022), “Pendidikan yang berorientasi

pada humanisme harus mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal.” Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, seperti melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan kegiatan yang mendorong kreativitas.

Selain itu, pentingnya hubungan interpersonal yang positif antara pendidik dan siswa juga menjadi aspek kunci dalam implementasi teori humanisme. Mulyasa (2022) menyatakan, “Hubungan yang baik antara guru dan siswa akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar.” Pendidik perlu berperan sebagai fasilitator yang mendengarkan dan memahami kebutuhan serta aspirasi siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan didukung dalam proses belajar.

Selanjutnya, penerapan prinsip kemandirian dan tanggung jawab dalam pembelajaran juga merupakan bagian penting dari teori humanisme. Siswa perlu diajarkan untuk mengambil inisiatif dalam belajar dan bertanggung jawab atas proses pendidikan mereka sendiri. Menurut Sukmadinata (2021), “Pendidikan yang humanistik mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang mampu mengatur waktu dan sumber daya mereka sendiri.” Dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih topik atau metode belajar yang mereka sukai, mereka akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran.

D. Dampak Teori Humanisme dalam Pembelajaran

Teori humanisme memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran, terutama dalam menciptakan

lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung. Salah satu dampak utama adalah peningkatan motivasi siswa. Ketika siswa merasa dihargai dan diperhatikan sebagai individu, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Sari (2023), "Lingkungan belajar yang humanistik dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, sehingga mereka lebih berani untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran." Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan humanistik dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan pendapat dan ide mereka.

Selain itu, teori humanisme juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Dalam pembelajaran yang berfokus pada interaksi dan kolaborasi, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai perbedaan. Prabowo (2023) menyatakan, "Pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai humanisme akan membentuk karakter siswa yang empatik dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial." Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar konten akademis, tetapi juga keterampilan yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

Dampak lain dari penerapan teori humanisme adalah peningkatan kualitas hubungan antara pendidik dan siswa. Ketika pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung, siswa merasa lebih terhubung dan memiliki rasa aman dalam proses belajar. Rahmawati (2023) menekankan, "Hubungan yang positif antara guru dan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa." Dengan adanya hubungan yang baik, siswa lebih cenderung untuk terbuka terhadap umpan balik dan saran dari

pendidik, yang dapat memperbaiki proses pembelajaran mereka.

Lebih lanjut, Penerapan teori humanisme dalam pendidikan juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi ide-ide mereka, pendidikan humanistic mendorong siswa untuk berpikir kritis dan inovatif.

Terakhir, dampak positif dari teori humanism ini adalah akan meningkatkan kesejahteraan mental siswa. Dengan pendekatan lebih empatik dan perhatian terhadap kebutuhan emosional siswa, pendidikan humanistik dapat membantu mengurangi stress dan kecemasan yang sering dialami oleh siswa.

E. Tantangan dalam Pengimplementasian Teori Humanisme

Meskipun teori humanistik menawarkan pendekatan yang positif dalam pendidikan, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengimplementasianya. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi pendidik mengenai prinsip-prinsip humanisme. Menurut Setiawan (2023), "Banyak pendidik yang belum sepenuhnya memahami bagaimana menerapkan pendekatan humanistik dalam praktik sehari-hari, sehingga mereka kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung." Tanpa pemahaman yang memadai, pendidik mungkin tidak dapat mengoptimalkan potensi siswa secara efektif.

Tantangan lainnya adalah adanya tekanan dari sistem pendidikan yang lebih tradisional, yang sering kali menekankan pada hasil akademis dan standar ujian. Mulyani (2023) menyatakan, "Sistem pendidikan yang

berorientasi pada nilai dan ujian dapat menghambat penerapan pendekatan humanistik, karena fokus utama menjadi pada pencapaian akademis daripada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa." Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa tertekan dan kurang termotivasi untuk belajar secara aktif, yang bertentangan dengan prinsip-prinsip humanisme.

Keterbatasan sumber daya juga menjadi tantangan dalam penerapan teori humanistic. Banyak sekolah, terutama di daerah terpencil tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Rahardjo (2023) menekankan, "Keterbatasan fasilitas dan sumber daya dapat menghambat implementasi metode pembelajaran yang Humanistik sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal." Oleh karena itu, sangat penting jadi perhatian pemerintah serta lembaga pendidikan untuk menyediakan dan mendukung agar teori belajar humanisme ini dapat terlaksana dengan maksimal.

Selain itu, Resistensi dari orang tua dan masyarakat juga dapat menjadi penghambat dalam penerapan teori belajar humanistic ini. Masih banyak orang tua memiliki pandangan tradisional tentang pendidikan, hanya menekankan pada kedisiplinan serta hasil akademis atau nilai akhir dari anak mereka. Menurut Widiastuti (2023) "Resistensi ini dapat menghambat inovasi dalam metode pengajaran yang lebih humanistic, karena pendidik akan merasakan tekanan untuk memenuhi ekspektasi orang tua." Oleh karena itu, penting melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pendidikan agar mereka memahami manfaat teori belajar humanistik ini.

Terakhir, tantangan dalam evaluasi dan penilaian juga perlu diperhatikan. Teori belajar humanistic menekankan pada

perkembangan individu, yang sulit diukur dengan metode tradisional. Sari (2023) mencatat “Penilaian yang lebih holistic dan beragam diperlukan untuk mencerminkan kemajuan siswa dalam aspek social dan emosional, bukan hanya akademis.” Hal ini memerlukan perubahan dalam cara evaluasi yang dilakukan sekolah, agar lebih sesuai dengan prinsip-prinsip humanism.

Referensi

- Hamalik, O. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2022). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Prabowo, A. (2023). *Pendidikan Humanistik: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahardjo, T. (2023). *Sumber Daya Pendidikan dan Implementasi Humanisme*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahmawati, D. (2023) Pengembangan Karakter Siswa dalam Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Rogers, C. R. (2021). *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sanjaya, W. (2023). *Strategi Pembelajaran Berbasis Humanisme*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Sari, R. (2023). *Kemandirian Belajar Siswa: Teori dan Praktik*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Setiawan, B. (2023). *Pendidikan Humanistik: Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Smith, L., & Brown, T. (2022). *Holistic Education: Integrating Humanistic Principles*. Los Angeles: Penerbit Corwin Press.
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.

Biodata Penulis



Irfan Arsid, lahir di Tamanroya sebuah dusun di kabupaten Jeneponto, tanggal 28 Juli 1987. Penulis adalah dosen pada Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi, Bisnis, dan Admininstrasi Al Gazali Barru yang sebelumnya juga pernah mengajar di Universitas Pancasakti Makassar. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 35 Tamanroya tahun 1999, dan melanjutkan ke SMPN 5 Bangkala dan SMU N 1 Takalar 2002 dan 2005, kemudian menyelesaikan S1 dan S2 pendidikan matematika. Sebagai dosen pada yang memiliki NIDN 0928078703 berpangkat Asisten Ahli pada saat penulis menulis buku ini. Menjadi pengelolah jurnal pada <https://jurnal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS> serta <https://intelekmadani.org/index.php/ijipublication> dan jurnal pengabdian kepada masyarakat di <https://intelekmadani.org/index.php/globalabdimas>. Sebagaimana seorang dosen, penulis juga aktif dalam melakukan penelitian khusunya pada bidang pendidikan pada umumnya dan pendidikan matematika pada khususnya. Selain itu, penulis juga aktif dalam menulis buku, buku yang anda

baca sekarang adalah buku ke tiga yang telah ditulis, Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen dan R&D) dan Membuat Animasi dengan Macromedia Flash adalah dua buku yang telah penulis buat. Penulis dapat dihubungi pada irfanarsid988@gmail.com atau 085242710890

Bab 6

Teori Sosiokultural dalam Pembelajaran

(Intan Cahya Pramudita)

A. Pengantar Teori Sosiokultural

1) Definisi dan Konsep Dasar

Teori sosiokultural menempatkan belajar sebagai suatu proses yang melekat dalam konteks sosial, budaya, dan interaksi manusia. Belajar dipandang bukan hanya aktivitas individu yang terisolasi, melainkan terjadi melalui keterlibatan aktif dalam komunitasnya dengan menggunakan alat-alat psikologis seperti bahasa dan simbol (Vygotsky, 1978; Kozulin et al., 2003). Vygotsky menggarisbawahi bahwa perkembangan kognitif tidak dapat dilepaskan dari lingkungan sosial-budaya di mana individu itu tumbuh. Oleh karena itu, pembelajaran harus memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi agar siswa dapat belajar secara optimal (Wardani et al., 2023). Konsep ini menggarisbawahi pentingnya memahami bagaimana alat-alat budaya, interaksi sosial, dan pengalaman kolektif membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka.

2) Sejarah Perkembangan Teori Sosiokultural

Teori ini pertama kali dikembangkan oleh Lev Vygotsky pada awal abad ke-20 sebagai tanggapan terhadap pendekatan Piaget yang menekankan perkembangan kognitif individual. Vygotsky menekankan bahwa setiap perkembangan psikologis yang lebih tinggi muncul pertama kali dalam hubungan sosial, kemudian

diinternalisasi dalam pikiran individu. Pemikirannya sangat dipengaruhi oleh pemikiran Marx tentang pentingnya alat-alat produksi dalam mengubah kehidupan manusia. Teori ini kemudian dikembangkan oleh para murid Vygotsky dan diperluas melalui penelitian dalam konteks pendidikan dan pembelajaran kolaboratif.

3) Tokoh Kunci: Lev Vygotsky

Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934) adalah tokoh kunci dalam pengembangan teori sosiokultural. Meskipun awalnya tidak memiliki latar belakang psikologi formal, Vygotsky menggabungkan pemikiran dari filsafat Hegel (tentang dialektika), Spinoza (tentang rasionalitas), serta Marx (tentang alat kerja) ke dalam teori perkembangannya. Ia mengembangkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), scaffolding, mediasi budaya, dan bahasa sebagai alat berpikir. Ia meyakini bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya melalui proses internalisasi.

B. Prinsip-prinsip Dasar Teori Sosiokultural

1) Mediasi Sosial dalam Belajar

Mediasi sosial terjadi ketika seseorang belajar melalui interaksi dengan orang lain yang lebih berpengalaman. Aktivitas belajar tidak hanya hasil proses internal, tetapi juga terjadi melalui penggunaan alat-alat budaya dan simbol-simbol yang tersedia dalam masyarakat. Guru, teman, dan lingkungan menjadi mediator dalam proses belajar (Wardani et al., 2023).

2) Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)

ZPD adalah zona di mana seorang anak dapat melakukan suatu tugas dengan bantuan dari orang lain sebelum ia mampu melakukannya sendiri. Konsep ini menjadi dasar bagi pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama, tutor sebaya, dan bimbingan guru. Tharp dan

Gallimor memetakan perkembangan dalam ZPD ke dalam empat tahap, mulai dari ketergantungan penuh pada orang lain hingga kemandirian dalam memecahkan masalah.

3) Scaffolding dalam Pembelajaran

Scaffolding adalah bantuan sementara yang diberikan kepada siswa untuk mendukung proses belajar mereka dalam ZPD. Bantuan ini secara bertahap dikurangi seiring dengan meningkatnya kemampuan siswa termasuk petunjuk bertahap, diskusi, penggunaan media visual, dan pertanyaan terbuka yang memancing siswa untuk berpikir lebih dalam.

4) Peran Bahasa dan Interaksi Sosial

Bahasa berfungsi ganda sebagai alat komunikasi dan alat berpikir yang penting dalam proses belajar. Vygotsky menyebutkan bahwa bahasa adalah kunci bagi internalisasi fungsi-fungsi psikologis yang lebih tinggi. Penggunaan diskusi kelompok, tanya jawab, dan dialog terbimbing sangat penting dalam pembelajaran agar siswa mampu merefleksikan ide-ide mereka.

C. Konsep Mediasi Budaya dan Alat-Alat Psikologis

1) Penggunaan Alat-Alat Budaya (Cultural Tools)

Alat-alat budaya mencakup simbol, angka, bahasa, teknologi, buku teks, media digital, serta konteks sosial. Penggunaan alat-alat ini membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks dan mendalam.

2) Bahasa sebagai Alat Pikir

Bahasa adalah alat yang memungkinkan siswa untuk merefleksikan ide, mengorganisasi pengalaman, dan mengatur perilaku mereka (Vygotsky, 1987). Bahasa juga menjadi alat untuk berpikir secara kritis, menyelesaikan masalah, dan membangun pengetahuan baru.

3) Simbol-Simbol dan Representasi dalam Pembelajaran

Simbol, grafik, diagram, dan model visual menjadi alat representasi penting dalam membantu siswa mengaitkan pengalaman konkret dengan konsep abstrak. Representasi visual membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep kompleks.

D. Peran Konteks Sosial dan Budaya dalam Pembelajaran

- 1) Pembelajaran dalam Konteks Sosial
Lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial akan memperkaya pengalaman siswa dalam memaknai pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan praktik kolaboratif menempatkan siswa dalam konteks belajar yang lebih bermakna (Kurniawan et al., 2023).
- 2) Pembelajaran sebagai Aktivitas Kolektif
Pembelajaran bersifat kolektif, melibatkan siswa dalam aktivitas bersama untuk memecahkan masalah, berbagi pengalaman, dan membangun pengetahuan secara kolaboratif. Aktivitas ini memperkuat proses internalisasi fungsi psikologis yang lebih tinggi.
- 3) Hubungan antara Budaya, Masyarakat, dan Belajar
Budaya membentuk cara berpikir siswa, mempengaruhi bagaimana mereka memaknai pengalaman belajar, dan mengarahkan interpretasi mereka terhadap konsep-konsep baru. Guru perlu memahami latar belakang budaya siswa untuk menciptakan pembelajaran yang relevan.

E. Tantangan dan Kritik terhadap Teori Sosiokultural

- 1) Keterbatasan Penerapan di Berbagai Konteks
Penerapan teori ini memerlukan adaptasi dalam setiap budaya dan konteks sosial yang berbeda. Pendekatan yang berhasil dalam satu konteks belum tentu sesuai dengan konteks lainnya.

- 2) Kritik terhadap Penekanan pada Interaksi Sosial
Penekanan yang terlalu kuat pada interaksi sosial dapat mengabaikan perkembangan individual siswa yang juga penting. Dalam era digitalisasi, interaksi virtual juga perlu dipertimbangkan.
- 3) Hubungan dengan Teori Belajar Lainnya
Teori sosiokultural melengkapi teori konstruktivistik Piaget dengan menambahkan dimensi mediasi budaya, alat-alat psikologis, dan interaksi sosial. Integrasi ini menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih utuh dan relevan.

Referensi

- Afandi, R. (2023). Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran IPA. *BASICA: Journal of Basic Education*, 3(2). <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.5764>
- Kozulin, A., Gindis, B., Ageyev, V. S., & Miller, S. M. (2003). *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*. Cambridge University Press.
- Lee, C. D. (2001). Cultural Modeling as a Frame for Narrative Analysis. In C. D. Lee & P. Smagorinsky (Eds.), *Vygotskian Perspectives on Literacy Research*.
- Mercer, N., & Fisher, E. (1992). How Do Teachers Help Children to Learn? *Learning and Instruction*, 2(4), 339-355.
- Nurhadi. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 4(6). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9780>
- Palincsar, A. S. (1998). Social Constructivist Perspectives on Teaching and Learning. *Annual Review of Psychology*, 49(1), 345-375.
- Putra, M. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa. *PRASI*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/prasi.v11i01.10964>
- Sari, N., & Hidayat, R. (2022). Implementasi Teori Sosiokultural dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2305>
- Stone, C. A. (1998). The Metaphor of Scaffolding. *Journal of Learning Disabilities*, 31(4), 344-364.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1987). *Thinking and Speech*. New York: Plenum Press.

Biodata Penulis



Intan Cahya Pramudita. Lahir tanggal 11 Juli 2002 di Surabaya, Provinsi Jawa Timur dari ayah bernama Rozi dan ibu bernama Prastiyowati. Riwayat pendidikan, SD Negeri Lidah Wetan IV/566 Surabaya (2008-2014), SMP Negeri 28 Surabaya (2014-2017), SMA Negeri 22 Surabaya (2017-2020). Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Biologi dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Surabaya (2020-2024). Saat ini tercatat sebagai mahasiswa Program Magister Pendidikan Biologi Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

Bab 7

Gaya dan Strategi Belajar

Ade Ubaidah

A. Pendahuluan

Setiap individu memiliki cara yang unik dalam menerima, memproses, memahami, dan mengingat informasi. Perbedaan ini dikenal dengan istilah gaya belajar (learning styles), yang mencerminkan preferensi atau kecenderungan alami seseorang dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. Menurut Fleming dan Mills (1992), gaya belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi efektivitas proses belajar, karena setiap individu cenderung menyerap informasi dengan cara yang berbeda.

Pemahaman terhadap gaya belajar sangat penting baik bagi peserta didik maupun pendidik. Bagi peserta didik, mengetahui gaya belajar dapat membantu mereka memilih strategi yang sesuai sehingga proses belajar menjadi lebih efisien, menyenangkan, dan bermakna. Sementara itu, bagi pendidik, pemahaman ini dapat menjadi panduan dalam merancang metode, media, dan evaluasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman siswa. Strategi belajar yang selaras dengan gaya belajar akan membantu memaksimalkan potensi peserta didik, meningkatkan motivasi, memperkuat retensi informasi, serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Gaya belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor bawaan atau faktor internal, seperti minat, motivasi, bakat, kecerdasan, dan kondisi emosional. Lingkungan belajar,

fasilitas yang tersedia, perkembangan teknologi, hingga pendekatan yang digunakan oleh pengajar juga menjadi faktor eksternal yang signifikan. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual akan lebih cepat memahami materi ketika disajikan melalui gambar, diagram, atau video, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik memerlukan keterlibatan fisik dan praktik langsung untuk memahami konsep.

Selain itu, gaya belajar bersifat dinamis, artinya dapat berkembang dan berubah seiring waktu serta pengalaman belajar. Peserta didik yang awalnya dominan pada satu gaya belajar dapat mengembangkan gaya belajar lain apabila mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bervariasi. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang beragam dan fleksibel agar tidak hanya mengakomodasi gaya belajar dominan, tetapi juga melatih kemampuan adaptasi siswa dalam berbagai situasi belajar.

Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengidentifikasi gaya belajar peserta didik, baik melalui observasi, tes diagnostik, maupun refleksi diri siswa. Informasi ini kemudian dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan metode, media, dan aktivitas yang tepat sasaran. Pendekatan semacam ini akan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, memberdayakan potensi setiap individu, dan pada akhirnya menghasilkan pembelajar yang mandiri serta mampu terus berkembang sepanjang hayat (lifelong learners).

B. Konsep Gaya Belajar

Gaya belajar adalah kecenderungan atau preferensi individu dalam menerima, memproses, dan mengingat informasi berdasarkan cara yang paling nyaman bagi dirinya. Menurut

Dunn & Dunn (1993), gaya belajar mencakup kombinasi dari cara seseorang menyerap dan merespon stimulus belajar, yang dipengaruhi oleh faktor kognitif, afektif, dan fisiologis. Pemahaman tentang gaya belajar membantu pendidik merancang pembelajaran yang lebih efektif, sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berikut adalah beberapa model gaya belajar yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan:

1. Model VARK (Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic)

Model ini dikembangkan oleh Neil Fleming (1987) dan menjadi salah satu kerangka paling populer dalam memahami gaya belajar.

a. Visual

Peserta didik lebih efektif memahami informasi melalui media visual seperti gambar, diagram, peta konsep, bagan, infografis, atau warna tertentu. Mereka lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk visualisasi. Contoh penerapan: Guru menggunakan mind map berwarna untuk merangkum materi pelajaran.

b. Auditory

Peserta didik memproses informasi lebih baik melalui pendengaran. Diskusi, ceramah, tanya jawab, atau mendengarkan rekaman audio menjadi metode yang efektif. Contoh penerapan: Siswa mendengarkan podcast atau rekaman penjelasan materi, kemudian membahasnya dalam kelompok.

c. Reading/Writing

Peserta didik menyukai membaca teks dan menulis ulang materi dalam bentuk catatan atau rangkuman. Mereka cenderung unggul dalam memahami informasi tertulis. Contoh penerapan: Guru

memberikan modul teks, lalu meminta siswa membuat ringkasan pribadi.

d. Kinesthetic

Peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung, eksperimen, gerakan, atau aktivitas fisik. Contoh penerapan: Siswa mempelajari konsep fisika melalui percobaan laboratorium.

2. Model Kolb's Learning Styles

David A. Kolb (1984) mengembangkan teori Experiential Learning Cycle, yang membagi gaya belajar berdasarkan kombinasi dua dimensi utama: cara memperoleh informasi (Concrete Experience atau Abstract Conceptualization) dan cara memproses informasi (Reflective Observation atau Active Experimentation).

Empat gaya belajar Kolb adalah:

a. Diverger (Concrete Experience + Reflective Observation)

Cenderung imajinatif, mampu melihat situasi dari berbagai perspektif, dan menyukai diskusi kelompok. Cocok dalam pembelajaran berbasis studi kasus.

b. Assimilator (Abstract Conceptualization + Reflective Observation)

Memiliki kekuatan dalam memahami teori dan konsep. Lebih suka membaca dan menganalisis daripada terlibat dalam interaksi langsung.

c. Converger (Abstract Conceptualization + Active Experimentation)

Unggul dalam memecahkan masalah teknis dan menerapkan teori dalam situasi praktis. Cocok dalam pembelajaran berbasis proyek.

d. Accommodator (Concrete Experience + Active Experimentation)

Belajar melalui pengalaman langsung dan mencoba hal baru. Cocok untuk pembelajaran lapangan atau simulasi.

3. Multiple Intelligences (Howard Gardner)

Howard Gardner (1983) dalam teorinya tentang Multiple Intelligences menyatakan bahwa kecerdasan bukan hanya diukur dari kemampuan linguistik atau logis-matematis saja, tetapi mencakup beragam kecerdasan lain yang memengaruhi cara belajar individu:

- a. Linguistik - kemampuan mengolah kata, menulis, dan berbicara.
- b. Logis-Matematis - kemampuan bernalar, menghitung, dan memecahkan masalah.
- c. Musikal - kepekaan terhadap nada, ritme, dan melodi.
- d. Kinestetik - kemampuan menggunakan tubuh untuk mengekspresikan ide atau menyelesaikan tugas.
- e. Visual-Spasial - kemampuan memahami bentuk, ruang, dan visualisasi.
- f. Interpersonal - kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain.
- g. Intrapersonal - kemampuan memahami diri sendiri, motivasi, dan emosi.
- h. Naturalis - kemampuan mengenali dan memahami alam serta lingkungan.

Pendekatan ini menekankan bahwa setiap individu memiliki kombinasi kecerdasan yang unik, sehingga pembelajaran sebaiknya dirancang untuk mengakomodasi beragam bentuk kecerdasan tersebut.

4. Perkembangan dan Kritik Terhadap Konsep Gaya Belajar

Walaupun konsep gaya belajar sangat populer, beberapa penelitian terkini menyoroti bahwa efektivitas pembelajaran tidak selalu meningkat hanya dengan

menyesuaikan gaya belajar. Willingham (2009) menegaskan bahwa kualitas metode pengajaran dan karakteristik materi sering kali lebih menentukan keberhasilan belajar dibandingkan semata-mata menyesuaikan gaya belajar. Namun, identifikasi gaya belajar tetap relevan untuk membangun engagement dan motivasi siswa.

Dengan memahami berbagai model gaya belajar, pendidik dapat mengombinasikan metode dan strategi pembelajaran secara fleksibel. Hal ini akan menghasilkan pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan mampu menjangkau berbagai tipe peserta didik, baik yang dominan visual, auditori, kinestetik, maupun memiliki kecerdasan ganda tertentu.

C. Strategi Belajar Berdasarkan Gaya Belajar

1. Strategi untuk Gaya Belajar Visual
 - a. Gunakan peta konsep, mind mapping, dan infografis.
 - b. Beri warna atau simbol pada poin penting.
 - c. Tampilkan diagram alur atau tabel perbandingan.
2. Strategi untuk Gaya Belajar Auditori
 - a. Diskusi kelompok atau debat.
 - b. Mendengarkan rekaman audio atau podcast pembelajaran.
 - c. Mengulang materi dengan berbicara keras atau menjelaskan pada orang lain.
3. Strategi untuk Gaya Belajar Reading/Writing
 - a. Membuat rangkuman atau catatan terstruktur.
 - b. Membaca buku, artikel, dan jurnal akademik.
 - c. Menyusun daftar kata kunci dan definisinya.
4. Strategi untuk Gaya Belajar Kinestetik
 - a. Melakukan eksperimen, simulasi, atau praktik lapangan.
 - b. Menggunakan media pembelajaran interaktif.

- c. Memecah sesi belajar menjadi aktivitas singkat yang melibatkan gerakan.

D. Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Strategi Belajar

Pemilihan strategi belajar tidak hanya ditentukan oleh gaya belajar, tetapi juga dipengaruhi oleh:

1. Tujuan pembelajaran - Strategi untuk menghafal berbeda dengan strategi untuk memahami konsep.
2. Jenis materi - Materi praktis membutuhkan pendekatan berbeda dari materi teoritis.
3. Lingkungan belajar - Suasana kelas, fasilitas, dan teknologi memengaruhi efektivitas strategi.
4. Kesiapan siswa - Latar belakang pengetahuan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa menjadi faktor penentu keberhasilan strategi.

E. Integrasi Gaya dan Strategi Belajar di Kelas

Mengintegrasikan gaya belajar dan strategi pembelajaran di kelas merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa semua peserta didik memperoleh kesempatan belajar secara optimal. Hal ini dapat dilakukan melalui pendekatan diferensiasi (differentiated instruction), yaitu penyesuaian proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta didik yang beragam.

Penerapan integrasi ini tidak hanya menyesuaikan materi dengan gaya belajar dominan siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk mencoba gaya belajar lain, sehingga mereka menjadi pembelajar yang fleksibel dan adaptif.

1. Prinsip Dasar Integrasi Gaya dan Strategi Belajar
 - a. Memetakan gaya belajar siswa melalui observasi, kuesioner, atau tes diagnostik.

- b. Merancang kegiatan yang beragam dalam satu sesi pembelajaran sehingga setiap gaya belajar terfasilitasi.
 - c. Menggunakan pendekatan multimodal (multimodal approach), yaitu mengombinasikan visual, auditori, kinestetik, dan membaca/menulis dalam satu pembelajaran.
 - d. Memberikan kesempatan kolaboratif agar siswa saling belajar dari gaya belajar yang berbeda.
2. Contoh Integrasi dalam Satu Topik Pembelajaran
- Misalnya topik “Siklus Air” dalam mata pelajaran IPA:
- a. Visual: Menyajikan diagram berwarna dan animasi alur siklus air.
 - b. Auditori: Mengadakan diskusi kelompok dan presentasi lisan siswa.
 - c. Reading/Writing: Memberikan teks bacaan tentang siklus air dan meminta siswa menulis ringkasan atau laporan singkat.
 - d. Kinestetik: Melakukan simulasi atau eksperimen sederhana menggunakan media air untuk memperlihatkan proses evaporasi dan kondensasi.
- Dengan kombinasi ini, pembelajaran menjadi inklusif bagi berbagai tipe peserta didik.

3. Strategi Diferensiasi Berdasarkan Gaya Belajar

Gaya Belajar	Strategi Pengajaran	Contoh Aktivitas di Kelas
Visual	Gunakan gambar, bagan, mind map, dan media grafis.	Membuat peta konsep materi pelajaran menggunakan warna berbeda.
Auditori	Gunakan ceramah interaktif,	Diskusi kelompok dan presentasi hasil

	diskusi, debat, dan rekaman audio.	diskusi di depan kelas.
Reading/Writing	Sediakan teks, modul, artikel, dan latihan menulis.	Membaca artikel lalu membuat rangkuman atau analisis tertulis.
Kinestetik	Sertakan praktik langsung, eksperimen, dan simulasi.	Mengadakan permainan edukatif atau percobaan laboratorium.

4. Manfaat Integrasi

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran sesuai dengan preferensi masing-masing.
- b. Mendorong pengembangan keterampilan lintas gaya belajar sehingga siswa lebih adaptif.
- c. Meminimalkan kesenjangan prestasi karena setiap siswa memiliki akses ke metode belajar yang sesuai.
- d. Menciptakan suasana belajar yang variatif dan tidak monoton.

5. Tantangan dan Solusi

- a. Tantangan: Guru mungkin kesulitan mengatur waktu untuk mengakomodasi semua gaya belajar.
Solusi: Gunakan blended learning atau pembelajaran berbasis proyek yang menggabungkan berbagai pendekatan.
- b. Tantangan: Keterbatasan sarana dan prasarana.
Solusi: Manfaatkan media sederhana atau teknologi gratis seperti aplikasi presentasi interaktif.

F. Penutup

Gaya belajar dan strategi belajar memiliki hubungan erat yang saling melengkapi. Memahami gaya belajar membantu pendidik dan peserta didik memilih strategi yang tepat, sementara penerapan strategi yang efektif akan memperkuat hasil belajar. Pendidikan yang berkualitas bukan hanya mengajarkan konten, tetapi juga mengajarkan cara belajar yang benar. Dengan demikian, peserta didik akan menjadi pembelajar mandiri (*lifelong learner*) yang mampu beradaptasi dengan berbagai situasi dan tantangan di masa depan.

Referensi

- Afandi, R. (2023). Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran IPA. *BASICA: Journal of Basic Education*, 3(2). <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.5764>
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137-155.
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (3rd ed.). New York: Basic Books.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning Styles: Concepts and Evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105-119. <https://doi.org/10.1111/j.1539-6053.2009.01038.x>
- Putra, M. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa. *PRASI*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/prasi.v11i01.10964>
- Sari, N., & Hidayat, R. (2022). Implementasi Teori Sosiodikultural dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2305>

Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.

Bab 8

Motivasi dalam Pembelajaran

Tri Wintolo Apoko

A. Pendahuluan

Motivasi merupakan aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, baik dalam lingkungan pendidikan formal maupun informal. Seorang peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih bersemangat dalam mengeksplorasi materi pembelajaran, mengatasi tantangan, dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dibandingkan mereka yang motivasinya rendah (Tokan and Imakulata, 2019). Motivasi tidak hanya mempengaruhi tingkat keterlibatan peserta didik, tetapi juga berkaitan dengan daya tahan mereka dalam menghadapi kesulitan belajar serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Semerci, 2011; Orakci, 2023). Oleh karena itu, memahami bagaimana motivasi bekerja dalam pembelajaran menjadi aspek penting dalam desain dan implementasi pembelajaran yang lebih efektif.

Motivasi dalam pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan dari dalam yang membuat peserta didik belajar karena kebutuhan, rasa ingin tahu, kepuasan, atau kesenangan dalam mempelajari suatu materi, sedangkan motivasi ekstrinsik muncul dari faktor luar seperti penghargaan, hukuman, atau harapan sosial (Ryan and Deci, 2020). Studi menunjukkan bahwa perpaduan yang seimbang antara kedua jenis motivasi ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran dalam jangka panjang (Huang and Yang, 2021). Oleh karena itu,

pendidik perlu memahami bagaimana memanfaatkan faktor-faktor motivasi ini untuk mendukung perkembangan pembelajaran peserta didik secara optimal.

Pembelajaran modern semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan metode pengajaran yang inovatif, yang berdampak pada dinamika motivasi peserta didik. Misalnya, pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan gamifikasi telah terbukti meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan relevan dengan dunia nyata (Susanti, Sari and Fitriani, 2022). Dalam konteks ini, penting untuk meninjau bagaimana implementasi pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk mendukung motivasi belajar secara efektif.

Bab ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai motivasi dalam pembelajaran, yang mencakup konsep dasar dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Selain itu, bab ini juga akan mengeksplorasi studi kasus dan implementasi dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan memberikan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan dalam praktik pengajaran.

B. Konsep dan Teori Motivasi

1. Definisi Motivasi dan Jenisnya

Motivasi dalam Woolfolk (2008) didefinisikan sebagai kondisi internal yang mampu membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku seseorang (Marsh, 2010). Motivasi dalam pembelajaran sangat penting karena berperan dalam meningkatkan strategi belajar, kemandirian dalam belajar, dan hasil belajar peserta didik (Hariri *et al.*, 2021). Dalam konteks pembelajaran, motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis utama: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Deci and Ryan, 2012). Kedua jenis motivasi ini memiliki peran yang berbeda dalam mempengaruhi cara peserta didik belajar dan berkembang.

2. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan internal yang muncul dari dalam individu (internal), seperti minat, kepuasan, dan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari (Ryan and Deci, 2020). Sedangkan, motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor dari luar individu (eksternal), seperti penghargaan, hukuman, atau pengakuan sosial (Legault, 2020). Meskipun motivasi ekstrinsik dapat meningkatkan kinerja dalam jangka pendek, ketergantungan berlebihan padanya dapat mengurangi minat jangka panjang terhadap pembelajaran (Frey, 1997). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan kedua jenis motivasi ini sering kali lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Apoko and Chong, 2024).

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kebutuhan untuk berprestasi, kepercayaan diri, dan keingintahuan dalam pembelajaran (Pranitasari and Maulana, 2022). Sementara itu, faktor eksternal meliputi peran guru dan metode pengajaran, lingkungan belajar, dukungan orangtua dan teman sebaya, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ullah *et al.*, 2013; Ekiz and Kulmetov, 2016).

1. Faktor Internal

a. Kebutuhan untuk Berprestasi

Kebutuhan untuk meraih prestasi merupakan kebutuhan seseorang untuk memiliki pencapaian yang signifikan, menguasai beragam keterampilan, atau memiliki pencapaian dengan standar yang tinggi. Peserta didik yang memiliki faktor internal ini biasanya ingin menghadapi tantangan-tantangan baru dan mencari tingkat kebebasan yang tinggi pula (Pranitasari and Maulana, 2022).

b. Kepercayaan Diri

Kepercayaan atau keyakinan diri dalam belajar (*self-efficacy*) diartikan sebagai keyakinan orang tentang kemampuan mereka untuk menghasilkan tingkat kinerja tertentu. Keyakinan efikasi diri menentukan bagaimana orang merasa, berpikir, memotivasi diri sendiri, dan berperilaku. Peserta didik yang memiliki keyakinan tinggi terhadap kemampuan mereka memandang tugas-tugas sulit sebagai tantangan yang harus dikuasai, bukan sebagai ancaman yang harus dihindari. Pandangan seperti itu menumbuhkan motivasi intrinsik dan keterlibatan yang mendalam di berbagai kegiatan pembelajaran (Bandura and Wessels, 1997).

c. Keingintahuan dalam Pembelajaran

Rasa ingin tahu merupakan salah satu cara yang ampuh untuk menanamkan motivasi belajar karena cara untuk mendorong rasa ingin tahu tidak memerlukan infrastruktur baru di sekolah, tetapi hanya perubahan dalam cara penyampaian informasi untuk memengaruhi motivasi peserta didik, seperti mendorong rasa ingin tahu peserta didik tentang topik yang diajarkan di kelas dan menyampaikan pengajaran yang menarik dan baik. Rasa ingin tahu ini juga terbukti dapat meningkatkan tingkat pembelajaran di sekolah dan mencegah peserta didik putus sekolah (Singh and Manjaly, 2022).

2. Faktor Eksternal

a. Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang interaktif dan kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru yang memberikan umpan balik yang konstruktif dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Tran, 2019; Saleem, Kausar and Deeba, 2021).

b. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif sangat penting dalam mendukung motivasi peserta didik. Faktor fisik seperti pencahayaan, kenyamanan ruang kelas, dan akses terhadap sumber belajar dapat mempengaruhi sejauh mana peserta didik merasa nyaman saat belajar (Cayubit, 2022). Selain itu, lingkungan sosial seperti hubungan positif dengan teman sebaya dan dukungan dari guru juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran (Ryan and Patrick, 2001).

c. Dukungan Orang Tua dan Teman Sebaya

Dukungan sosial dari orangtua dan teman sebaya juga memiliki dampak besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang mendapatkan dorongan dari orang tua cenderung lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan prestasi akademik (Xiong *et al.*, 2021). Selain itu, teman sebaya yang mendukung dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar positif (Bradley, Ferguson and Zimmer-Gembeck, 2021).

d. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *platform* teknologi digital dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas proses belajar (Wekerle, Daumiller and Kollar, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menjadi strategi penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik di era digital ini.

D. Studi Kasus dan Implementasi dalam Konteks Pembelajaran

Strategi motivasi dalam pembelajaran telah banyak diterapkan dalam berbagai konteks kelas untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Sebagai contoh, sebuah studi yang dilakukan oleh Sapan dan Mede (2022) menunjukkan bahwa pendidik yang memberikan otonomi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Dalam praktiknya, strategi ini diterapkan melalui pembelajaran berdiferensiasi seperti proyek berbasis minat peserta didik dan pemberian pilihan dalam tugas akademik. Selain itu, penelitian Deci dan Ryan (2000) mengenai teori *self-determination* menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan dasar psikologis peserta didik seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar.

Penelitian mengenai efektivitas strategi motivasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*team-based project*) mampu meningkatkan motivasi peserta didik secara signifikan. Sebuah studi oleh Apoko (2024) menemukan bahwa peserta didik yang belajar melalui proyek mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kreatif. Selain itu, metode *blended learning* yang dikaji oleh Apoko and Chong (2024) menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi karena dapat menampilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Model ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel sebelum sesi kelas, sehingga mereka lebih siap untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran.

Best practices dari berbagai lembaga pendidikan juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Studi oleh Salsabila and Apoko (2024) menemukan bahwa

multimedia interaktif, seperti aplikasi *Kahoot!* membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar. Universitas Stanford, misalnya, telah menerapkan model pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan responsif terhadap kebutuhan individu peserta didik (Vijayasekaran *et al.*, 2024). Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat mengetahui kemampuan kognitif dan perkembangan pembelajarannya, yang mendorong mereka untuk terus meningkatkan kemampuan dan mencapai luaran pembelajaran yang diharapkan.

Selain pendekatan berbasis teknologi, pendekatan sosial juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Institusi pendidikan tinggi seperti di Vietnam telah menerapkan model pembelajaran kolaboratif yang menekankan kerja sama antar peserta didik, yang telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Tran, 2019). Pendidikan berbasis komunitas yang diterapkan di Jepang juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik sekaligus memperbaiki kualitas pengajaran (Okayama and Kajii, 2011).

Secara keseluruhan, studi kasus dan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa strategi motivasi yang efektif dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar peserta didik. Implementasi strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, *blended learning*, gamifikasi, dan pendekatan sosial telah terbukti meningkatkan motivasi dan capaian pembelajaran. Dengan mengadopsi *best practices* dari berbagai lembaga pendidikan dan konteks global, guru atau pendidik dapat merancang lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung keberhasilan peserta didik secara berkelanjutan.

E. Simpulan dan Rekomendasi

Motivasi dalam pembelajaran merupakan faktor fundamental yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Berbagai teori motivasi menunjukkan bahwa baik faktor intrinsik maupun ekstrinsik berperan dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Selain itu, faktor internal seperti kebutuhan akan prestasi, kepercayaan diri, dan rasa ingin tahu serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, dukungan lingkungan belajar, peran orangtua dan teman sebaya serta pemanfaatan teknologi pembelajaran, semuanya berkontribusi terhadap tingkat motivasi peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai faktor-faktor ini sangat penting dalam mengimplementasikan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Implikasi dari kajian ini menunjukkan bahwa guru atau pendidik perlu mengadopsi berbagai cara dan berbasis hasil penelitian dalam meningkatkan motivasi peserta didik, seperti menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan menerapkan metode pembelajaran yang menarik. Peserta didik juga perlu diberdayakan untuk mengembangkan regulasi diri dan *mindset* berkembang agar lebih tangguh dalam menghadapi tantangan akademik. Bagi pembuat kebijakan pendidikan, perlu adanya dukungan terhadap pelatihan guru, pengembangan kurikulum yang fleksibel, serta integrasi teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Referensi

- Apoko, T. W. (2024) ‘EFL Pre-service Teachers’ Perspectives on Team-based Project in Developing English Lesson Plans in Primary Teacher Program’, *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 9(2), p. 305. doi: 10.21093/ijeltal.v9i2.1716.
- Apoko, T. W. and Chong, S. L. (2024) ‘EFL Students’ Learning Motivation and Descriptive Essay in the Context of Blended Learning Design’, *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 11(1), pp. 425-451. doi: 10.30762/jeels.v11i1.2656.
- Bandura, A. and Wessels, S. (1997) *Self-efficacy*. Cambridge University Press Cambridge. Available at: http://happyheartfamilies.citymax.com/f/Self_Efficacy.pdf.
- Bradley, G. L., Ferguson, S. and Zimmer-Gembeck, M. J. (2021) ‘Parental Support, Peer Support and School Connectedness as Foundations for Student Engagement and Academic Achievement in Australian Youth’, in *Handbook of positive youth development: Advancing research, policy, and practice in global contexts*. Springer, pp. 219-236. doi: 10.1007/978-3-030-70262-5_15.
- Cayubit, R. F. O. (2022) ‘Why learning environment matters? An analysis on how the learning environment influences the academic motivation, learning strategies and engagement of college students’, *Learning Environments Research*, 25(2), pp. 581-599. doi: 10.1007/s10984-021-09382-x.
- Deci, E. L. and Ryan, R. M. (2012) ‘Self-Determination Theory’, in *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1*. 1 Oliver’s Yard, 55 City Road, London EC1Y

- 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd, pp. 416-437. doi: 10.4135/9781446249215.n21.
- Ekiz, S. and Kulmetov, Z. (2016) 'The factors affecting learners' motivation in English language education', *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 1(1). Available at: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=473778>.
- Frey, B. S. (1997) 'On the relationship between intrinsic and extrinsic work motivation', *International Journal of Industrial Organization*, 15(4), pp. 427-439. doi: 10.1016/S0167-7187(96)01028-4.
- Hariri, H. et al. (2021) 'Motivation and Learning Strategies: Student Motivation Affects Student Learning Strategies', *European Journal of Educational Research*, volume-10-(volume-10-issue-1-january-2021), pp. 39-49. doi: 10.12973/eu-jer.10.1.39.
- Huang, C. and Yang, Y. (2021) 'Research on the Relationships Among Learning Motivation, Learning Engagement, and Learning Effectiveness', *The Educational Review, USA*, 5(6), pp. 182-190. doi: 10.26855/er.2021.06.004.
- Legault, L. (2020) 'Intrinsic and extrinsic motivation', *Encyclopedia of personality and individual differences*, pp. 2416-2419.
- Marsh, C. (2010) *Becoming a teacher: knowledge, skills and issues*. 5th edn. NSW: Pearson.
- Okayama, M. and Kajii, E. (2011) 'Does community-based education increase students' motivation to practice community health care? - a cross sectional study', *BMC Medical Education*, 11(1), p. 19. doi: 10.1186/1472-6920-11-19.
- Orakci, S. (2023) 'Structural relationship among academic motivation, academic self-efficacy, problem solving skills, creative thinking skills, and critical thinking skills', *Psychology in the Schools*, 60(7), pp. 2173-2194. doi: 10.1002/pits.22851.
- Pranitasari, D. and Maulana, I. (2022) 'Intrinsic and Extrinsic Factors Affecting Student Motivation in Completing Thesis', *Technium Social Sciences Journal*, 27, pp. 527-538. doi: 10.47577/tssj.v27i1.5473.

- Ryan, A. M. and Patrick, H. (2001) 'The Classroom Social Environment and Changes in Adolescents' Motivation and Engagement During Middle School', *American Educational Research Journal*, 38(2), pp. 437-460. doi: 10.3102/00028312038002437.
- Ryan, R. M. and Deci, E. L. (2000) 'Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.', *American Psychologist*, 55(1), pp. 68-78. doi: 10.1037/0003-066X.55.1.68.
- Ryan, R. M. and Deci, E. L. (2020) 'Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions', *Contemporary educational psychology*, 61, p. 101860. doi: <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>.
- Saleem, A., Kausar, H. and Deeba, F. (2021) 'Social Constructivism: A New Paradigm in Teaching and Learning Environment', *PERENNIAL JOURNAL OF HISTORY*, 2(2), pp. 403-421. doi: 10.52700/pjh.v2i2.86.
- Salsabila, R. and Apoko, T. W. (2024) 'The Impact of Kahoot as Learning Evaluation on Students' Motivation in Learning English at Senior High School', *Journal of English Language and Education*, 9(4), pp. 27-36. Available at: <https://jele.or.id/index.php/jele/article/view/503>.
- Sapan, M. and Mede, E. (2022) 'The effects of differentiated instruction (DI) on achievement, motivation, and autonomy among English learners', *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 10(1), pp. 127-144. Available at: https://ijltr.urmia.ac.ir/article_121125.html.
- Semeraci, Ç. (2011) 'The relationships between achievement focused motivation and critical thinking', *African Journal of Business Management*, 5(15), p. 6179. Available at: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/pits.22851>.
- Singh, A. and Manjaly, J. A. (2022) 'Using curiosity to improve learning outcomes in schools', *SAGE Open*, 12(1). doi: <https://doi.org/10.1177/21582440211069392>.

- Susanti, D., Sari, L. Y. and Fitriani, V. (2022) ‘Increasing Student Learning Motivation through the Use of Interactive Digital Books Based on Project Based Learning (PjBL)’, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), pp. 2022-2028. doi: 10.29303/jppipa.v8i4.1669.
- Tokan, M. K. and Imakulata, M. M. (2019) ‘The effect of motivation and learning behaviour on student achievement’, *South African Journal of Education*, 39(1), pp. 1-8. doi: 10.15700/saje.v39n1a1510.
- Tran, V. D. (2019) ‘Does Cooperative Learning Increase Students’ Motivation in Learning?’, *International Journal of Higher Education*, 8(5), p. 12. doi: 10.5430/ijhe.v8n5p12.
- Ullah, M. I. et al. (2013) ‘Factors Influencing Students Motivation to Learn in Bahauddin Zakariya University, Multan (Pakistan)’, *International Journal of Human Resource Studies*, 3(2), p. 90. doi: 10.5296/ijhrs.v3i2.4135.
- Vijayasekaran, G. et al. (2024) ‘Personalized Learning Platform using Artificial Intelligence’, in 2024 9th International Conference on Communication and Electronics Systems (ICCES). IEEE, pp. 1883-1890. doi: 10.1109/ICCES63552.2024.10859816.
- Weckerle, C., Daumiller, M. and Kollar, I. (2022) ‘Using digital technology to promote higher education learning: The importance of different learning activities and their relations to learning outcomes’, *Journal of Research on Technology in Education*, 54(1), pp. 1-17. doi: 10.1080/15391523.2020.1799455.
- Xiong, Y. et al. (2021) ‘Parental Involvement in Adolescents’ Learning and Academic Achievement: Cross-lagged Effect and Mediation of Academic Engagement’, *Journal of Youth and Adolescence*, 50(9), pp. 1811-1823. doi: 10.1007/s10964-021-01460-w.

Biodata Penulis



Dr. Tri Wintolo Apoko, M.Pd. adalah seorang dosen dengan jabatan Lektor Kepala dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Ia meraih gelar Ahli Madya (Diploma III) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Muhammadiyah Jakarta tahun 1996. Lalu melanjutkan jenjang program Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta. Ia lalu melanjutkan studinya pada Program Magister Pendidikan Bahasa di Universitas Negeri Jakarta tahun 2000-2003, dengan dukungan beasiswa dari Kementerian Pendidikan Nasional RI. Ia meraih gelar Doktor Pendidikan Bahasa dari Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2007-2010 melalui Beasiswa Program Pascasarjana Kementerian Pendidikan Nasional RI. Minat penelitiannya meliputi pengembangan kurikulum bahasa Inggris, pengembangan profesional guru, pengajaran bahasa Inggris, TIK dalam *Teaching English as a Foreign Language (TEFL)*, dan psikologi pendidikan. Telah banyak artikel-artikel penelitiannya yang dipublikasi pada jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi, dan artikel-artikel tersebut dapat diakses di <https://orcid.org/0000-0003-3315-1369>. Ia juga

seorang *reviewer* di berbagai jurnal internasional terindeks Scopus seperti *Cogent Education*, *Heliyon*, *IEEE Access*, *IJLTR*, *Qubahan Academic*, *Journal of Further and HE*, *Routledge*, dan *AlterNative*. Alamat email dapat dihubungi di triwin_apoko@uhamka.ac.id.

Bab 9

Evaluasi dan Asessmen dalam Pembelajaran

(Firdaus)

Pembelajaran merupakan salah satu aspek mendasar dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki kompetensi dan karakter yang unggul. Dalam proses pembelajaran, evaluasi dan penilaian memiliki peran yang sangat penting untuk menjamin efektivitas transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Evaluasi dan penilaian bukan hanya sekedar kegiatan untuk mengukur capaian pembelajaran, tetapi juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pengembangan sistem pendidikan yang lebih baik. Tanpa adanya evaluasi yang sistematis, efektivitas pembelajaran sulit diukur secara objektif.

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar. Evaluasi memiliki makna yang strategis karena berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, asesmen memiliki cakupan yang lebih luas daripada evaluasi karena tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga mencakup proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, asesmen tidak hanya membantu mengukur keberhasilan siswa, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Keberhasilan suatu program pembelajaran sering diukur dari hasil pembelajaran siswa, sedangkan evaluasi dan asesmen tidak hanya terkait dengan hasil, tetapi juga dengan proses yang terjadi di kelas.

A. Pengertian Evaluasi

Secara etimologi, "evaluasi" berasal dari bahasa Inggris, yaitu *evaluation* dari akar kata *value* yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa Arab disebut *al-qiamah* atau *al-taqdir'* yang berarti penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harfiah, evaluasi pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut *al-taqdir altarbiyah* yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.

Dalam sistem pembelajaran, evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran (Arifin, 2012). Jadi, evaluasi diartikan sebagai suatu tindakan atau proses dalam menentukan nilai suatu objek. M. Chabib Thoha (2005) mengartikan evaluasi sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana untuk mengetahui kondisi suatu objek dengan menggunakan instrumen tertentu, kemudian hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur yang telah ditetapkan guna memperoleh simpulan.

Apabila penilaian proses belajar mengajar dimaknai sebagai upaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan secara kualitatif, maka pengukuran dalam pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses membandingkan capaian pembelajaran dengan standar keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam bentuk kuantitatif (Febriana, 2021). Melalui evaluasi, peserta didik dapat memahami sejauh mana efektivitas dirinya dalam menjalani proses akademik di sekolah. Apabila hasil yang diperoleh memuaskan, hal tersebut dapat menjadi faktor pendorong sekaligus motivasi untuk terus meningkatkan capaian pembelajaran. Sebaliknya, apabila hasil yang diperoleh belum sesuai dengan harapan, peserta didik

akan terpacu untuk meningkatkan usaha belajarnya. (Sukma, 2022).

B. Pengertian Asesmen

Asesmen untuk pembelajaran terjadi sepanjang proses pembelajaran. Guru menggunakan penilaian sebagai alat investigasi untuk mencari tahu sebanyak mungkin tentang apa yang diketahui dan dapat dilakukan siswa, dan kebingungan, prakonsepsi, atau kesenjangan apa yang mungkin siswa miliki. Berbagai macam informasi yang dikumpulkan guru tentang proses pembelajaran siswa, memberikan dasar untuk menentukan apa yang perlu mereka lakukan selanjutnya untuk memajukan pembelajaran siswa. Ini memberikan dasar untuk memberikan umpan balik deskriptif bagi siswa dan memutuskan pengelompokan, strategi pengajaran, dan sumber daya.

Asesmen dapat diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan yang berkaitan dengan peserta didik, kurikulum, program pendidikan, serta kebijakan yang diterapkan dalam suatu lembaga, organisasi, atau lembaga pendidikan. Selain itu, asesmen juga dipahami sebagai proses pengumpulan berbagai jenis informasi yang dijadikan sebagai dasar dalam menentukan keputusan yang menyangkut peserta didik, baik yang berkaitan dengan kurikulum, sistem pembelajaran, lingkungan sekolah, maupun kebijakan pendidikan yang diterapkan (Munaroh, 2024).

C. Assessment For, As Dan Of Learning

Asesmen merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan yang digunakan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan perkembangan peserta didik. Menurut Black & William (1998), penilaian merupakan proses pengumpulan dan penafsiran informasi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Tiga jenis asesmen utama yang sering digunakan adalah *Assessment for Learning* (AfL), *Assessment as Learning* (AaL), dan *Assessment of Learning*

(AoL). Masing-masing memiliki peran dan tujuan yang berbeda dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Ketiga model ini berbeda dengan model asesmen tradisional yang umumnya hanya mengukur pencapaian akhir peserta didik tanpa mempertimbangkan proses perkembangan dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

1. Assessment for Learning

Assessment for Learning atau asesmen formatif, adalah proses yang digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan menyesuaikan pengajaran dan pembelajaran secara real-time. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memastikan bahwa mereka berada di jalur yang benar menuju pencapaian tujuan pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik utama dari asesmen formatif:

- a. Dilakukan selama proses pembelajaran: Asesmen formatif tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran, tetapi juga di awal dan sepanjang proses pembelajaran berlangsung.
- b. Tujuannya adalah untuk memonitor perkembangan siswa dan menyesuaikan instruksi untuk memenuhi kebutuhan mereka: Melalui asesmen formatif, pendidik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, sehingga dapat memberikan instruksi yang lebih tepat sasaran.
- c. Hasilnya biasanya tidak digunakan untuk penilaian akhir atau laporan nilai: Fokus utama asesmen formatif adalah pada perbaikan proses pembelajaran, bukan pada pemberian nilai. Contoh yang sering digunakan dalam asesmen formatif adalah diskusi kelas dan kuis.

2. Assessment as Learning (AaL)

Assessment as Learning (AaL) menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses asesmen. Dalam AaL, siswa tidak

hanya sebagai objek penilaian, tetapi juga berperan aktif dalam mengidentifikasi kriteria penilaian. Tujuannya, untuk mengevaluasi diri mereka sendiri. Ini memungkinkan mereka untuk memahami dengan jelas apa yang perlu mereka capai dan mencari cara supaya belajar lebih baik.

Salah satu aspek penting dari AaL adalah penekanan pada metakognisi. John Flavell pertama kali memperkenalkan metakognisi di tahun 1976. Terdiri dari imbuhan meta dan kognisi, meta memiliki arti sesudah, dan kognisi adalah tindakan mental yang berkaitan dengan proses memperoleh pengetahuan. Jika diartikan secara utuh, maka metakognisi adalah thinking about thinking; pengetahuan seseorang tentang proses berpikirnya (Flavell, 1976).

Beberapa aspek kunci dalam Assessment as Learning untuk membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang berfokus pada perkembangan dan keterlibatan siswa secara aktif. Berikut penjelasannya:

a. Refleksi Diri (Self-Reflection)

Dalam Assessment as Learning, refleksi diri adalah aspek penting yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka sendiri. Earl (2003) menyatakan bahwa melalui refleksi diri, siswa menjadi lebih sadar akan kekuatan dan kelemahan mereka, yang mengarah pada peningkatan kemampuan metakognitif. Hal ini penting karena refleksi diri membantu siswa untuk terlibat secara lebih mendalam dengan materi yang dipelajari dan bertanggung jawab atas kemajuan mereka sendiri.

b. Penetapan Tujuan (Goal Setting).

Menurut Sadler (1989), penetapan tujuan yang jelas adalah kunci dalam Assessment as Learning karena memungkinkan siswa untuk merencanakan langkah-langkah strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan bantuan guru, siswa menetapkan tujuan spesifik yang dapat diukur dan terus memantau kemajuan mereka,

sehingga mereka memiliki kontrol lebih besar terhadap proses pembelajaran mereka.

c. Kolaborasi dalam Pembelajaran (Collaborative Learning).

Earl (2003) juga menggarisbawahi pentingnya kolaborasi dalam Aal, di mana siswa tidak hanya belajar dari umpan balik guru tetapi juga dari rekan-rekan mereka. Kolaborasi ini mendorong diskusi kritis, di mana siswa dapat membandingkan perspektif mereka sendiri dengan orang lain dan meningkatkan pemahaman mereka melalui interaksi.

d. Pengembangan Kesadaran Metakognitif (Metacognitive Awareness).

Umpam balik yang diberikan dalam Aal bukan hanya untuk koreksi, tetapi juga untuk mengembangkan kesadaran metakognitif siswa. Menurut Flavell (1979), kesadaran metakognitif adalah kemampuan siswa untuk memantau, mengendalikan, dan mengevaluasi pemikiran mereka sendiri selama proses pembelajaran. Kesadaran ini memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam mengatur strategi pembelajaran mereka.

3. *Assessment of Learning (AoL)*

Asesmen atas pembelajaran (*assessment of learning*) merupakan asesmen yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Asesmen ini dimaksudkan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar setelah peserta didik selesai mengikuti proses pembelajaran.

Asesmen pembelajaran mengacu pada strategi yang dirancang untuk mengevaluasi apa yang siswa ketahui, memperlihatkan apakah siswa telah memenuhi hasil kurikulum atau tujuan program individual mereka atau tidak, serta untuk menyatakan keterampilan siswa dan membuat keputusan tentang program atau penempatan siswa di masa depan.

Tujuan dari *assessment of learning* memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya

membuat para instruktur atau pendidik bisa menilai efektivitas dari sebuah metode pembelajaran. Selain itu, Tujuan asesmen pembelajaran adalah untuk mengukur, mengesahkan, dan melaporkan tingkatannya pembelajaran siswa, sehingga keputusan yang masuk akal dapat dibuat tentang siswa. Ada banyak pengguna informasi potensial:

- a. Guru (yang dapat menggunakan informasi tersebut untuk berkomunikasi dengan orang tua tentang kemahiran dan kemajuan anak-anak mereka).
- b. Orang tua dan siswa (yang dapat menggunakan hasilnya untuk melakukan pendidikan dan keputusan kejuruan).
- c. Calon pemberi kerja dan institusi pasca sekolah menengah (yang dapat menggunakan informasi untuk membuat keputusan tentang perekrutan atau penerimaan).
- d. Kepala sekolah, administrator distrik atau divisi, dan guru (yang dapat menggunakan informasi untuk meninjau dan merevisi program).

D. Jenis-Jenis Alat Evaluasi

Berdasarkan hakikat asesmen yang telah disampaikan di bab sebelumnya, alat evaluasi ialah suatu perangkat yang digunakan untuk menilai proses Pembelajaran Bahasa. Asesmen merupakan bagian dari proses pembelajaran dan harus dianggap sebagai kegiatan mendasar dalam pendidikan (Rodríguez et al., 2020). Asesmen ini haruslah bersifat ilmiah, sistematis, komprehensif, berkelanjutan, terus-menerus, partisipatif, fleksibel, dan formatif. Dalam bab ini, alat penilaian akan dibahas berdasarkan beberapa bentuk, yakni teknik non tes, teknik tes, dan bentuk tes. Pembagian ini dilakukan untuk mempermudah pembaca atau pendidik dalam memahami alat penilaian yang akan digunakan.

1. Alat Asesmen Non-Tes

Teknik nontes ialah alat asesmen yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan peserta didik

tanpa melalui pengujian menggunakan alat tes. Nurgiyantoro (2016) memaparkan bahwa terdapat berbagai informasi dapat terungkap dengan cara-cara selain pengukuran. Jenis-jenis alat asesmen non-tes dapat dilihat di bawa ini:

a) Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh tanggapan terkait isu tertentu. Tujuannya adalah mengumpulkan data yang relevan untuk keperluan penelitian atau evaluasi. Terdapat dua jenis pertanyaan dalam kuesioner, yaitu berbobot sama dan berbobot berbeda. Pertanyaan berbobot sama memiliki tingkat signifikansi yang setara, sehingga setiap jawaban diberi skor yang sama. Contohnya, pertanyaan tentang identitas diri atau riwayat pendidikan.

Sebaliknya, pertanyaan berbobot berbeda memiliki tingkat signifikansi yang beragam, sehingga beberapa pertanyaan diberikan skor lebih tinggi karena dianggap lebih penting. Jenis ini dikenal sebagai skala bertingkat dan digunakan untuk mengukur aspek seperti sikap, kecenderungan, atau keyakinan peserta didik (Nurgiyantoro, 2016).

b) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan informasi melalui tanya jawab langsung dengan peserta didik. Selain untuk mengetahui kondisi peserta didik di luar sekolah, seperti bahasa yang digunakan di rumah atau kebiasaan membaca, wawancara juga dapat digunakan untuk menilai kefasihan berbicara dalam bahasa tertentu (Sukenti, 2021).

Dalam evaluasi keterampilan berbicara, wawancara dapat berbentuk tes lisan dengan mengajukan pertanyaan yang dijawab secara verbal oleh peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengukur kelancaran, pengucapan, dan kemampuan komunikasi siswa dalam bahasa yang

dipelajari (Nurgiyantoro, 2016). Wawancara dalam evaluasi bahasa terdiri dari dua jenis. *Pertama*, wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. *Kedua*, wawancara bebas, yaitu peserta didik diberikan kebebasan menjawab tanpa batasan struktur pertanyaan yang ketat.

c) Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan informasi dengan mengamati objek secara cermat dan sistematis. Agar lebih terarah, pendidik dapat menggunakan instrumen seperti lembar observasi (checklist) berdasarkan indikator perkembangan peserta didik (Maulida et al., 2022).

Observasi terbagi menjadi dua jenis: terstruktur dan tidak terstruktur. Observasi terstruktur mengikuti kerangka yang telah ditetapkan, biasanya dengan checklist yang membantu mencatat ketercapaian aspek tertentu. Sebaliknya, observasi tidak terstruktur dilakukan secara spontan tanpa kerangka kerja baku (Nurgiyantoro, 2016). Pendidik mencatat hal-hal penting berdasarkan pengamatannya selama proses berlangsung.

d) Penugasan

Penugasan adalah teknik asesmen berupa pemberian tugas yang harus diselesaikan peserta didik secara individu atau kelompok dalam jangka waktu tertentu (Maulida et al., 2022). Teknik ini bertujuan untuk menilai keterampilan berbahasa secara menyeluruh, mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Melalui penugasan, peserta didik didorong untuk menggunakan bahasa target secara aktif dalam berbagai konteks. Misalnya, tugas kelompok melatih mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi, sementara tugas individu memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam. Dibandingkan tes tertulis, teknik ini memberikan evaluasi yang lebih holistik karena menilai keterampilan bahasa dalam aktivitas nyata.

e) Portofolio

Portofolio adalah metode penilaian yang menilai karya peserta didik dalam suatu periode tertentu (Sukenti, 2021). Portofolio berisi kumpulan hasil kerja yang menunjukkan perkembangan dan pencapaian peserta didik, yang dikumpulkan secara sistematis oleh pendidik (Nurgiyantoro, 2016).

Terdapat empat jenis bukti dalam portofolio:

- 1) Artefak - hasil kerja di dalam kelas (misalnya ulangan harian).
- 2) Reproduksi - karya yang dibuat di luar kelas (misalnya laporan kunjungan).
- 3) Pengesahan - catatan observasi pendidik terhadap peserta didik.
- 4) Produksi - tugas yang dipersiapkan khusus untuk portofolio (misalnya proyek).

2. Alat Asesmen Tes

Tes merupakan salah satu instrumen utama dalam asesmen pembelajaran bahasa. Meskipun istilah asesmen dan tes sering digunakan secara bergantian, keduanya memiliki perbedaan mendasar. Brown & Abeywickrama (2019) menjelaskan bahwa asesmen adalah proses berkelanjutan yang mencakup berbagai teknik, baik dalam interaksi sehari-hari maupun evaluasi formal. Sementara itu, tes adalah bagian dari asesmen yang lebih terstruktur, dilakukan dalam prosedur yang sistematis dan dijadwalkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran tertentu.

Tes juga dapat dikategorikan berdasarkan pembuatnya, dan berdasarkan tujuan. Adapun jenis tes berdasarkan pembuatnya dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu tes buatan guru dan tes standar.

- a) Tes Buatan Guru (*Teacher-Made Test*). Tes ini dirancang oleh guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi

yang telah diajarkan. Fleksibilitasnya memungkinkan guru menyesuaikan tes dengan kebutuhan kelas.

- b) Tes Standar (*Standardized Test*). Tes ini dirancang secara profesional dengan format seragam untuk mengukur kemampuan peserta didik secara objektif.

Adapun jenis tes berdasarkan tujuannya dapat dibedakan menjadi tes kemampuan awal, tes diagnostic, tes formatif, dan tes sumatif.

- a) Tes Kemampuan Awal. Tes ini dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal peserta didik. Terdapat dua jenis utama, yaitu pretes dan tes penempatan. Pretes bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta didik terhadap materi, tanpa diberi nilai. Tes penempatan menentukan level kelas yang sesuai dengan kemampuan peserta didik agar proses pembelajaran lebih efektif (Brown & Abeywickrama, 2019).
- b) Tes Diagnostik. Tes ini mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik sebelum atau selama pembelajaran berlangsung. Dengan diagnosis yang tepat, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih sesuai. Tes ini juga memberikan umpan balik serta mendukung pembelajaran remedial untuk mengatasi kesulitan akademik (Fan et al., 2021).
- c) Tes Formatif. Tes formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mengembangkan kompetensinya. Tes ini bersifat informal dan bertujuan memberikan umpan balik agar peserta didik dapat terus memperbaiki keterampilannya (Brown & Abeywickrama, 2019). Selain itu, tes ini membantu guru merancang aktivitas belajar yang lebih efektif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (William, 2010).

- d) Tes Sumatif. Tes sumatif mengukur pencapaian peserta didik setelah menyelesaikan suatu unit pembelajaran atau di akhir kursus. Hasilnya berupa nilai yang mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Namun, tes ini cenderung tidak memberikan umpan balik terperinci dan dapat menimbulkan tekanan akademik (Ismail et al., 2022).

3. Bentuk Tes

Bentuk tes merupakan bagian dari teknik evaluasi yang mencakup berbagai jenis pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Berdasarkan bentuk jawabannya, tes dapat dikategorikan menjadi tiga: tertulis, lisan, dan kinerja.

- a) Tes Tertulis: mengharuskan peserta didik menjawab dalam bentuk tulisan dan terdiri dari dua jenis utama:
- b) Tes Uraian (Subjektif): Memerlukan jawaban berupa penjelasan dengan bahasa sendiri. Cocok untuk menilai proses berpikir tingkat tinggi tetapi memiliki kelemahan dalam reliabilitas dan penilaian yang cenderung subjektif.
- c) Tes Objektif: bentuk tes yang mengandung kemungkinan jawaban atau respon yang harus dipilih oleh peserta didik. (Arifin, 2012) menyebutkan bahwa tes objektif disebut juga tes jawaban pendek, dan merupakan salah satu tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab oleh pengujи dengan memilih satu (*short answer test*) di antara beberapa kemungkinan.
- d) Tes Lisan: mengukur kompetensi melalui pertanyaan yang dijawab secara verbal. Digunakan dalam diskusi kelas atau ujian lisan.
- e) Tes Kinerja (Praktik): menilai keterampilan melalui tindakan atau demonstrasi.

Referensi

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*.
- Brown, D., & Abeywickrama, P. (2019). *Language Assessment Principles and Classroom Practices*. Pearson.
- Earl, L. Katz, S. (2006). *Rethinking Classroom Assessment with Purpose in Mind: Assessment for Learning, Assessment as Learning, Assessment of Learning*. Winnipeg: Manitoba Education, Citizenship, and Youth, School Programs Division. The Western and Northern Canadian Protocol for Collaboration in Education (WNCP) assessment team.
- Fan, T., Song, J., & Guan, Z. (2021). Integrating diagnostic assessment into curriculum: a theoretical framework and teaching practices. *Language Testing in Asia*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s40468-020-00117-y>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Flavell, J. H. (1979). "Metacognition and Cognitive Monitoring: A New Area of Cognitive-Developmental Inquiry," *American Psychologist*.
- Ismail, S. M., Rahul, D. R., Patra, I., & Rezvani, E. (2022). Formative vs. summative assessment: impacts on academic motivation, attitude toward learning, test anxiety, and self-regulation skill. *Language Testing in Asia*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40468-022-00191-4>
- Munaroh, N.L. (2024) ‘Asesmen dalam Pendidikan: Memahami Konsep, Fungsi, dan Penerapannya’, *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), pp. 281-297. doi: 10.30640/dewantara.v3i3.2915

- Nodoushan, M. A. S. (2008). Performance Assessment in Language Testing. *Journal on School Educational Technology*, 3(4), 1-7
- Nurgiyantoro, B. (2016). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi (Edisi Kedua). Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Rodríguez, L. M. A., Intriago, K. E. C., Cevallos, L. A. T., & Montes, L. C. Z. (2020). Evaluation process associated with multiple intelligences in high school students of the Ecuadorian educational system. *International Journal of Physics & Mathematics*, 3(1), 26-33.
<https://doi.org/10.31295/ijpm.v3n1.900>
- Sadler, D. R. (1989). "Formative Assessment and the Design of Instructional Systems," *Instructional Science*.
- Sukenti, D. (2021). Buku Ajar Penilaian Pembelajaran Dalam Bahasa Indonesia (S. Tambak, Ed.). MITRA CENDEKIA MEDIA.
- Sukma, V. M. (2022). Motivasi Belajar: Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Kemampuan Kognitif yang Tinggi di Kelas 3C MIN 1 Kota Malang. *Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 63-77
- Thoha, M. C. (2005). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- William, D. (2010). The role of formative assessment in effective learning environments. In OECD (Ed.), *The Nature of Learning: Using Research to Inspire Practice* (pp. 135-160). OECD.
<https://doi.org/10.30971/pje.v3i2.75>

Bab 10

Teknologi dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital telah secara signifikan mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Metode pengajaran tradisional telah menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis digital. Perubahan ini adalah hasil dari adaptasi berkelanjutan dunia pendidikan, tetapi tidak selalu sebagai respons terhadap tantangan digitalisasi. Pada bab ini dijelaskan mengenai Perkembangan teknologi dalam pembelajaran yang perlu diketahui dan dipahami oleh pengajar agar dapat berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan.

A. Mengapa Teknologi Penting dalam Dunia Pendidikan?

Teknologi telah mengubah cara manusia belajar dan berinteraksi. Dulu, belajar hanya terjadi di dalam kelas dengan papan tulis dan buku cetak. Sekarang, peserta didik bisa mengakses jutaan sumber belajar secara daring. Teknologi menjadikan proses belajar lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Selain itu, teknologi juga memperluas akses pendidikan bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik.

Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga dapat tercapai hasil yang sudah direncanakan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, teknologi dalam pendidikan dapat dicapai sesuai dengan ketentuan saat penggunaan teknologi pada proses pembelajaran (Manongga, 2021).

Teknologi dalam proses pembelajaran dipilih oleh pengajar bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pengajaran dan pembelajaran sehingga dapat sesuai dengan tujuannya (Ntlabathi, Nkonki and Mkonqo, 2014). Teknologi pembelajaran memiliki potensi manfaat yang telah lama diakui. Simulasi, realitas virtual, multimedia, dan teknologi serupa telah membuat lingkungan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan dengan lebih efisien (Scandura and Joseph M., 1996).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dapat memengaruhi dalam berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengaruh dalam bidang pendidikan memberikan dampak yang baik dan buruk. Dampak baik yang dapat kita ambil yaitu memudahkan peserta didik dalam mencari informasi ilmu pengetahuan, dan memperluas wawasan. Sementara dampak negatif teknologi yaitu dapat disalahgunakan oleh peserta didik. Misalnya, mereka dapat menyalahgunakannya untuk bermain game yang berlebihan dan tidak fokus pada pelajaran, sehingga dapat mengurangi prestasi mereka. Dengan segala efek positif dan negatifnya, sebagai pengguna harus profesional dalam memanfaatkan teknologi dengan baik sehingga kemajuan teknologi ini dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan (Nursyatin *et al.*, 2023).

B. Jenis Teknologi yang Relevan untuk Pembelajaran

Seiring dengan Perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan, hingga saat ini kita dapat mengetahui banyak sekali jenis-jenis teknologi. Jenis-jenis teknologi ini berkembangan sesuai dengan bidang keilmuan yang dibutuhkan. Hal tersebut juga berlaku pada bidang pendidikan.

Dalam bidang pendidikan, teknologi berkembang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Titik balik munculnya berbagai jenis teknologi yaitu pada saat pandemi Covid-19. Adanya pandemi tersebut, memunculkan jenis-jenis

teknologi pembelajaran yang lebih beragam dan variatif berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran.

Ada berbagai teknologi yang kini digunakan dalam pembelajaran. Berikut jenis-jenis teknologi pembelajaran berdasarkan relevansinya.

1. LMS (*Learning Management System*).

Salah satu jenis perangkat lunak yang menerapkan konsep pendidikan elektronik adalah *Learning Management System* (LMS) (Andari, 2022). Sistem manajemen pembelajaran (LMS) adalah sistem berbasis teknologi informasi yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, baik daring (*online*), luring (*offline*), atau kombinasi keduanya (*blended learning*) (Al-Busaidi and Al-Shihi, 2012). LMS juga digunakan untuk mendistribusikan materi pembelajaran, memantau kehadiran dan aktivitas belajar peserta didik, memberikan tugas atau ujian, dan memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan peserta didik (Watson and Watson, 2007). Adapun contoh dari *Learning Management System* (LMS) yaitu Google Classroom, Moodle, serta Edmodo.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang semakin populer digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena video pembelajaran tidak hanya sekadar menampilkan informasi, tetapi juga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya video pembelajaran, peserta didik akan terfokus pada materi yang sedang dipelajari sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran (Riana *et al.*, 2022). Media audio visual dan unsur gerak akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media video ini diharapkan dapat membantu memperjelas materi agar, membuat variasi, meningkatkan keefektif. Adapun contoh video pembelajaran yang dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantaranya Youtube, Canva video, dan Edupuzzle.

3. Kuis dan Interaksi

Kuis dan interaksi merupakan komponen penting dari pendidikan modern yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman aktif siswa. Kuis berfungsi sebagai alat penilaian formatif untuk mengukur seberapa baik materi telah dipahami (Mayer, 2009).

Dengan bantuan teknologi, siswa dapat lebih terlibat melalui platform seperti Mentimeter, Quizizz, dan Kahoot! yang menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Interaksi di kelas dapat menciptakan dua saluran komunikasi antara guru dan siswa. Interaksi ini penting untuk membangun rasa percaya diri, menumbuhkan kerja sama tim, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Teknologi dapat membuat interaksi lebih aktif, contohnya melalui *word cloud*, jajak pendapat, dan diskusi yang berani. Menggabungkan tulisan dan interaksi digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu guru memantau kemajuan siswa secara real time. Untuk bekerja secara efektif, perlu peranan guru dalam menggunakan teknologi ini dan juga pengkondisian kelas.

4. AI dan Penunjang Literasi

Kecerdasan Buatan (AI) adalah teknologi sistem komputer yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, belajar dari data, dan menganalisis perilaku manusia. Di bidang pendidikan, kecerdasan buatan memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi siswa, baik dalam bentuk tertulis, digital, maupun informasional (UNESCO, 2021).

AI dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis mereka melalui platform seperti ChatGPT, Grammarly, dan QuillBot, yang menawarkan koreksi tata bahasa, kiat menulis, dan bahkan alur kerja otomatis. Selain itu, guru dapat menggunakan AI untuk menganalisis hasil

belajar siswa, memberikan umpan balik instan, dan menetapkan materi berdasarkan kebutuhan setiap siswa (pembelajaran yang dipersonalisasi). AI juga mendukung pengembangan literasi digital karena siswa dilatih untuk menjadi pemikir kritis, menilai sumber informasi, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan etis.

C. Contoh Praktik Sederhana: Belajar yang Aktif dan Digital

Contoh dalam pembelajaran yang aktif dan digital merujuk pada metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan pemanfaatan teknologi digital yang sederhana namun bermakna selama proses belajar. Tujuannya adalah untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kemajuan zaman dan kebutuhan generasi digital. Contoh sederhana penggunaan teknologi diantaranya.

No	Materi	Deskripsi Penggunaan Teknologi
1	Bahasa: Mahasiswa menulis esai lalu menyuntingnya menggunakan Grammarly	Aktivitas: Mahasiswa diminta menulis esai argumentatif atau deskriptif, kemudian menyuntingnya dengan bantuan aplikasi Grammarly. Tujuan: Membiasakan mahasiswa untuk mandiri dalam merevisi dan memperbaiki struktur kalimat, ejaan, serta gaya bahasa. Nilai Aktif dan Digital: a. Mahasiswa berperan aktif sebagai penulis sekaligus editor. b. Teknologi membantu meningkatkan keterampilan menulis secara mandiri dan reflektif.
2	Sejarah: Siswa menonton video dokumenter	Aktivitas: Siswa menonton video dokumenter sejarah (misalnya tentang Proklamasi

	di <i>Youtube</i> lalu berdiskusi melalui <i>Google Docs</i>	Kemerdekaan) secara mandiri di rumah. Setelah itu, mereka bergabung dalam satu file Google Docs untuk menuliskan pendapat, fakta menarik, atau pertanyaan kritis. Tujuan: Melatih pemahaman sejarah melalui multimedia, serta membangun kolaborasi digital. Nilai Aktif dan Digital: a. Siswa menyerap informasi dari media visual yang menarik. b. Kolaborasi melalui Google Docs mendorong diskusi digital, berpikir kritis, dan interaksi non-lisan.
3	Matematika: Guru membuat kuis interaktif dengan <i>Quizizz</i> yang dapat dikerjakan dari rumah	Aktivitas: Guru membuat soal matematika pilihan ganda dan isian singkat menggunakan Quizizz. Siswa mengerjakannya dari rumah, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil daring. Tujuan: Memberi umpan balik cepat terhadap pemahaman konsep matematika. Nilai Aktif dan Digital: a. Siswa mengerjakan soal dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. b. Guru dapat memantau hasil secara real-time dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan data.

Tabel 1 Contoh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

D. Tantangan dan Solusi

Implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak selalu berjalan dengan lancar. Hal itu disebabkan karena berbagai

tantangan yang datang pada saat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Tantangan yang seringkali muncul pada saat menggunakan teknologi dalam pembelajaran yaitu terbatasnya perangkat dan jaringan internet serta ketidaksiapan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Teknologi telah meningkatkan mutu pendidikan secara signifikan, tetapi teknologi menghadapi tantangan seperti kurangnya akses ke teknologi dan koneksi internet yang stabil, terutama di daerah terpencil dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Kurangnya keterampilan literasi digital pada guru dan siswa dapat menghambat pembelajaran dan menyebabkan informasi penting tidak dapat diterima secara utuh (UNESCO, 2020).

Untuk mengintegrasikan teknologi pendidikan, berbagai strategi dan solusi adaptif dapat diterapkan oleh guru, siswa, dan lembaga pendidikan. Kegiatan ini termasuk menggunakan sumber daya yang tersedia secara efisien, memanfaatkan sumber daya daring, mempromosikan pengembangan profesional melalui lokakarya, webinar, dan platform pembelajaran digital, dan menerapkan strategi pembelajaran campuran, seperti menggabungkan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi dampak teknologi pada pengalaman belajar mereka.

E. Etika dan Tanggung Jawab Digital

Di era digital, teknologi dalam pendidikan tidak hanya harus fokus pada teknologi tetapi juga pada pemahaman etika digital dan batasan media. Etika digital adalah prinsip moral yang membimbing individu dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan etis. Aspek utama etika digital meliputi pencegahan plagiarisme, perlindungan privasi dan keamanan data, serta pengembangan pemikiran kritis tentang informasi. Guru juga harus mempromosikan budaya digital di sekolah mereka, memastikan penggunaan teknologi yang positif,

komunikasi terbuka, dan pengembangan karakter siswa (Grizzle *et al.*, 2021).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tentunya perlu diimbangi dengan etika dan tanggung jawab digital. Pendidik dan peserta didik juga perlu memahami dan menerapkan etika dan tanggung jawab digital agar terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan. Adapun penerapan etika dan tanggung jawab digital, diantaranya:

1. Guru harus mengajarkan siswa untuk mengutip sumber dengan benar dan menghargai karya intelektual orang lain. Guru juga harus mengajarkan siswa tentang pentingnya validasi sumber informasi agar mereka tidak terjebak dalam penyebaran hoaks.
2. Peserta didik harus dididik untuk melindungi informasi pribadi seperti kata sandi, identitas diri, dan data akun dalam pendidikan digital. Hal ini sangat penting untuk memahami keamanan cyber untuk mencegah penyalahgunaan data dan pelanggaran privasi.
3. Peserta didik harus didorong untuk bersikap kritis dan selektif terhadap informasi yang diakses secara *online*, termasuk memeriksa keakuratan, sumber, dan tujuan dari informasi tersebut. Kemampuan literasi digital sangat penting untuk menghindari manipulasi data.

Referensi

- Al-Busaidi, K.A. and Al-Shihi, H. (2012) ‘Key factors to instructors’ satisfaction of learning management systems in blended learning’, *Journal of Computing in Higher Education*, 24(1), pp. 18-39. Available at: <https://doi.org/10.1007/s12528-011-9051-x>.
- Andari, E. (2022) ‘Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS)’, *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), pp. 65-79. Available at: <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>.
- Grizzle, A. et al. (2021) *MEDIA & INFORMATION LITERACY CURRICULUM FOR EDUCATORS & LEARNERS*. Edited by A. Grizzle, C. Wilson, and D. Gordon. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Available at: <http://en.unesco.org/>.
- Manongga, A. (2021) ‘PENTINGNYA TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENDUKUNG PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR’, in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR ‘Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0’*. Gorontalo: PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO, pp. 1-7. Available at: <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1041/755> (Accessed: 17 May 2025).
- Mayer, R.E. (2009) *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Ntlabathi, S., Nkonki, V. V. and Mkonqo, L. (2014) ‘Emerging Technologies in Higher Education: Is it All About Learning Management Systems’, *Mediterranean Journal of Social Sciences* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n11p117>.

- Nursyatin *et al.* (2023) ‘Pentingnya Teknologi dalam Dunia Pendidikan untuk Bersaing di Era 4.0 serta Pengaruhnya’, in *Seminar Nasional Paedagoria*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, pp. 333-341.
- Riana *et al.* (2022) ‘PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MENINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN (MID) PADA MATERI MENGANALISIS ISI DRAMA KELAS XI SMA NEGERI 1 GIDO TAHUN PEMBELAJARAN 2021/2022’, *Warta Dharmawangsa*, 4(16), pp. 968-980. Available at: <https://journal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/2448> (Accessed: 23 May 2025).
- Scandura and Joseph M. (1996) ‘Role of instructional theory in authoring effective and efficient learning technologies’, *Computers in Human Behavior*, 12(2), pp. 313-328. Available at: [https://doi.org/10.1016/0747-5632\(96\)00010-6](https://doi.org/10.1016/0747-5632(96)00010-6).
- UNESCO (2020) *Distance learning strategies in response to COVID-19 school closures*. Available at: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373305> (Accessed: 23 May 2025).
- UNESCO (2021) *AI and Education: Guidance for Policy-maker*. Paris: UNESCO.
- Watson, W.R., and Watson, S.L. (2007) ‘An Argument for Clarity: What are Learning Management Systems, What are They Not, and What Should They Become?’, *TechTrends*, 51(2), pp. 28-34. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11528-007-0023-y>.

Bab 11

Inovasi dalam Pembelajaran

Agil Zuhal Triandro

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah mendorong inovasi dalam pembelajaran agar sistem pendidikan tetap relevan dan mampu menghadapi tantangan global. Inovasi ini mencakup pengembangan model pembelajaran adaptif, media pembelajaran interaktif, serta integrasi teori belajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih aktif dan kontekstual, inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memotivasi mereka, serta menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu.

Berbagai model pembelajaran inovatif seperti *Project-Based Learning (PjBL)*, *Problem-Based Learning (PBL)*, dan *Inquiry-Based Learning (IBL)* telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan adaptasi peserta didik. Pemanfaatan teknologi seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Virtual Reality (VR)* semakin memperkaya pengalaman belajar dengan memberikan pembelajaran yang lebih personal dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran konvensional kini bertransformasi menjadi bentuk digital yang lebih dinamis, seperti *e-book* interaktif, simulasi virtual, dan *Learning Management System (LMS)*, serta media berbasis AI yang dapat menyesuaikan pembelajaran dengan pola belajar peserta didik.

Meskipun inovasi pembelajaran membawa banyak manfaat, penerapannya menghadapi tantangan seperti

keterbatasan infrastruktur, kesiapan pendidik, dan penyesuaian kurikulum dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, inovasi ini harus dirancang dengan strategi yang matang, melibatkan berbagai pemangku kepentingan, serta mempertimbangkan aspek keberlanjutan. Bab ini akan membahas model pembelajaran inovatif, pengembangan media berbasis teknologi, serta integrasi teori belajar dalam inovasi pendidikan, guna memberikan wawasan bagi pendidik dan akademisi dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif.

A. Model Pembelajaran Inovatif

Model Berbasis Proyek dan Kolaborasi

Project-Based Learning (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui PjBL, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dengan menyelesaikan proyek, siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih luas, sehingga mempersiapkan mereka untuk tantangan di abad ke-21 (Thomas, 2000).

Problem-Based Learning (PBL) adalah metode pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata yang dihadapi oleh siswa. Dalam PBL, siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis masalah, merumuskan pertanyaan, dan mencari solusi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, tetapi juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain (Barrows, 1996).

Inquiry-Based Learning adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk bertanya, menyelidiki, dan menemukan jawaban melalui eksplorasi aktif. Dalam model

ini, siswa didorong untuk mengembangkan pertanyaan mereka sendiri dan mencari informasi yang relevan. Dengan cara ini, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis, yang sangat penting dalam dunia yang terus berubah (Dewey, 1938).

Blended Learning menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka. Sementara itu, *Flipped Classroom* membalikkan model tradisional dengan memberikan materi pembelajaran secara online sebelum kelas, sehingga waktu di kelas dapat digunakan untuk diskusi dan aktivitas praktis. Kedua pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Garrison & Vaughan, 2008).

Model Pembelajaran Berbasis Teknologi

Adaptive Learning adalah pendekatan yang menggunakan teknologi, khususnya kecerdasan buatan (AI), untuk menyesuaikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dengan menganalisis data tentang kemajuan dan gaya belajar siswa, sistem *Adaptive Learning* dapat memberikan materi yang tepat dan tantangan yang sesuai, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka (Knewton, 2013).

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan elemen seperti poin, level, dan tantangan, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha lebih keras dalam mencapai tujuan belajar mereka (Deterding et al., 2011).

Virtual Reality (VR) dan *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran dalam lingkungan yang imersif dan interaktif. Dengan VR, siswa dapat menjelajahi dunia virtual yang mensimulasikan situasi nyata, sementara AR menambahkan elemen digital ke dunia nyata. Kedua teknologi ini dapat meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik (Bailenson, 2018).

Microlearning adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan informasi dalam potongan kecil dan terfokus, biasanya dalam format video atau modul interaktif. Dengan durasi yang singkat, microlearning memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan efisien, serta memudahkan mereka untuk mengingat informasi. Pendekatan ini sangat cocok untuk pembelajaran di era digital, di mana perhatian siswa sering kali terbagi dan waktu belajar terbatas (Hug, 2005).

B. Media Pembelajaran Inovatif

Media Digital dan Interaktif

Learning Management System (LMS) adalah platform digital yang memungkinkan pengelolaan, penyampaian, dan pelacakan proses pembelajaran secara efisien. LMS menyediakan akses mudah ke materi pembelajaran, forum diskusi, dan alat penilaian, sehingga mendukung interaksi antara pengajar dan siswa. Penggunaan LMS dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih terstruktur (Al-Azawei et al., 2016).

E-book berbantuan AI dan multimedia interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan personal. Dengan menggunakan teknologi AI, e-book dapat menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, serta menyajikan elemen multimedia

seperti video, animasi, dan kuis interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Khan et al., 2020).

Virtual Lab adalah simulasi berbasis komputer yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen sains dan biologi dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Dengan *Virtual Lab*, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah secara interaktif tanpa risiko yang terkait dengan eksperimen fisik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Virtual Lab* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan praktis siswa (Hofstein & Lunetta, 2004).

Smart Classroom adalah ruang belajar yang dilengkapi dengan teknologi *Internet of Things (IoT)* untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dengan perangkat yang terhubung, seperti proyektor pintar, sensor, dan perangkat wearable, pengajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan responsif. *Smart Classroom* memungkinkan pengumpulan data *real-time* tentang keterlibatan siswa, yang dapat digunakan untuk meningkatkan metode pengajaran (Kumar et al., 2018).

Media Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran

Chatbot dan *tutor AI* berfungsi sebagai asisten belajar yang dapat memberikan dukungan dan bimbingan kepada siswa secara *real-time*. Dengan kemampuan untuk menjawab pertanyaan dan memberikan umpan balik, chatbot dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan chatbot dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Fadhil et al., 2020).

Kecerdasan buatan (AI) dapat digunakan untuk melakukan asesmen dan evaluasi berbasis data yang lebih

akurat dan objektif. Dengan menganalisis data dari kinerja siswa, AI dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang kemajuan belajar dan area yang perlu diperbaiki. Pendekatan ini memungkinkan pengajar untuk menyesuaikan strategi pengajaran mereka dan memberikan umpan balik yang lebih efektif (Baker & Inventado, 2014).

Penggunaan AI dalam analisis pola belajar siswa memungkinkan pengajar untuk memahami cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dengan menganalisis data perilaku siswa, AI dapat mengidentifikasi pola dan tren yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini membantu dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih personal dan efektif (Siemens, 2013).

Inovasi Media Berbasis Kearifan Lokal

Pengembangan perangkat pembelajaran yang berbasis pada kearifan lokal bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan tradisi setempat ke dalam proses belajar. Dengan menggunakan konteks lokal, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa lebih terhubung dengan pembelajaran. Pendekatan ini juga mendukung pelestarian budaya dan identitas lokal (Sukmadinata, 2017).

Digitalisasi sumber belajar yang berbasis budaya dan lokalitas memungkinkan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran yang relevan dengan konteks siswa. Dengan mengubah sumber belajar tradisional menjadi format digital, siswa dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan fleksibel. Hal ini juga membantu dalam memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda (Hidayati et al., 2020).

Storytelling berbasis budaya adalah metode pembelajaran yang menggunakan cerita dan narasi untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan pengetahuan. Dengan mengintegrasikan elemen cerita dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi.

Pendekatan ini juga mendorong kreativitas dan imajinasi siswa, serta memperkuat identitas budaya mereka (Miller, 2005).

C. Integrasi Teori Belajar dalam Inovasi Pembelajaran Behaviorisme dalam Media Pembelajaran

Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Salah satu prinsip utama dari teori behaviorisme adalah penguatan, di mana perilaku yang diinginkan diperkuat melalui sistem penghargaan. Dalam gamifikasi, siswa diberikan poin, lencana, atau penghargaan lainnya sebagai pengakuan atas pencapaian mereka. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sistem penghargaan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar (Deterding et al., 2011).

Konstruktivisme dan Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Virtual Reality (VR) dan simulasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang imersif dan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam situasi nyata tanpa risiko. Dengan menggunakan VR, siswa dapat menjelajahi lingkungan yang kompleks dan melakukan eksperimen dalam konteks yang aman. Pendekatan ini mendukung prinsip konstruktivisme, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap pengalaman tersebut (Bailenson, 2018).

Konektivisme dalam Pembelajaran Digital

Konektivisme adalah teori belajar yang menekankan pentingnya jaringan dan koneksi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran digital, pemanfaatan jejaring sosial dan komunitas online memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan belajar dari satu sama lain. Dengan terhubung dalam jaringan, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi dan perspektif yang berbeda, yang memperkaya pengalaman belajar mereka (Siemens, 2005).

Penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas online dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Dron & Anderson, 2014).

D. Implementasi dan Tantangan Inovasi dalam Pembelajaran

Implementasi model dan media pembelajaran inovatif di kelas memerlukan strategi yang terencana dan sistematis. Beberapa langkah yang dapat diambil meliputi:

Pelatihan Guru: Memberikan pelatihan yang memadai kepada guru tentang penggunaan teknologi dan metode pembelajaran inovatif. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman tentang alat yang digunakan serta cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010).

Pengembangan Kurikulum: Menyesuaikan kurikulum untuk memasukkan elemen-elemen inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan penggunaan teknologi digital. Kurikulum yang fleksibel memungkinkan guru untuk mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Harris & Hofer, 2011).

Kolaborasi dan Komunikasi: Mendorong kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Komunikasi yang baik dapat membantu dalam mengatasi tantangan yang muncul selama proses implementasi (Dede, 2006).

Meskipun inovasi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa hambatan yang sering dihadapi, antara lain:

Kurangnya Sumber Daya: Banyak sekolah menghadapi keterbatasan dalam hal perangkat teknologi dan infrastruktur yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran inovatif. Solusinya adalah mencari dukungan dari pemerintah, lembaga swasta, atau komunitas untuk mendapatkan sumber daya yang diperlukan (Zhao et al., 2002).

Resistensi terhadap Perubahan: Beberapa guru mungkin merasa nyaman dengan metode pengajaran tradisional dan enggan untuk mengadopsi pendekatan baru. Untuk mengatasi hal ini, penting untuk memberikan bukti yang menunjukkan efektivitas metode inovatif dan memberikan dukungan yang diperlukan selama transisi (Fullan, 2007).

Keterbatasan Waktu: Guru sering kali merasa terbebani dengan kurikulum yang padat, sehingga sulit untuk mengintegrasikan inovasi. Solusinya adalah merancang waktu yang cukup untuk pelaksanaan inovasi dan memberikan fleksibilitas dalam pengajaran (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010).

Referensi

- Al-Azawi, A., Parslow, P. and Lundqvist, K. (2016) 'The effect of learning management system on student engagement: A study of the University of Malaya', *International Journal of Information and Education Technology*, 6(5), pp. 392-396.
- Bailenson, J.N. (2018) *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. New York: Penguin Press.
- Baker, R.S.J.d. and Inventado, P.S. (2014) 'Educational data mining and learning analytics', *Learning, Design, and Technology: An International Compendium of Theory, Research, Practice, and Policy*, pp. 1-25.
- Barrows, H.S. (1996) 'Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview', *New Directions for Teaching and Learning*, 68, pp. 3-12.
- Dede, C. (2006) 'Online teacher professional development: Emerging models and methods', *Journal of Technology and Teacher Education*, 14(1), pp. 1-4.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011) 'From game design elements to gameness: defining gamification', *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, ACM, pp. 9-15.
- Dewey, J. (1938) *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Dron, J. and Anderson, T. (2014) *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. Athabasca University Press.
- Ertmer, P.A. and Ottenbreit-Leftwich, A. (2010) 'Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs,

- and culture intersect', *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), pp. 255-284.
- Fadhil, A., Alhassan, A. and Alshahrani, M. (2020) 'The role of chatbots in education: A review', *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(10), pp. 4-16.
- Fullan, M. (2007) *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press.
- Garrison, D.R. and Vaughan, N.D. (2008) *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Harris, J. and Hofer, M. (2011) 'Technological pedagogical content knowledge (TPACK) in action: Lessons learned from a secondary teacher', *Journal of Research on Technology in Education*, 43(3), pp. 211-229.
- Hidayati, N., Supriyadi, S. and Rahman, A. (2020) 'Digitalisasi sumber belajar berbasis budaya lokal', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), pp. 1-12.
- Hofstein, A. and Lunetta, V.N. (2004) 'The laboratory in science education: Foundations for the twenty-first century', *Science Education*, 88(1), pp. 28-54.
- Hug, T. (2005) 'Micro learning and narration: The future of learning', *Proceedings of the 2005 International Conference on e-Learning*, pp. 1-8.
- Khan, M.A., Khan, M.A. and Khan, M.A. (2020) 'E-book development using artificial intelligence and interactive multimedia', *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(8), pp. 4-15.
- Knewton (2013) *The Future of Adaptive Learning: A Knewton White Paper*. Available at: Knewton (Accessed: 29 March 2025).
- Kumar, A., Singh, A. and Kumar, R. (2018) 'Smart classroom: A new approach to learning', *International Journal of Engineering and Technology*, 7(2.6), pp. 1-5.
- Miller, J. (2005) *The Power of Story: Teaching Through Storytelling*. New York: Teachers College Press.

- Siemens, G. (2013) 'Learning analytics: The emergence of a new science', *International Journal of Learning Analytics and Knowledge*, 1(1), pp. 1-4.
- Sukmadinata, K. (2017) *Kearifan Lokal dalam Pendidikan: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thomas, J.W. (2000) *A Review of Research on Project-Based Learning*. Available at: Buck Institute for Education (Accessed: 29 March 2025).
- Zhao, Y., Pugh, K., Lee, J. and Sheldon, S. (2002) 'Conditions for classroom technology innovations', *Teachers College Record*, 104(3), pp. 482-515.

Biodata Penulis



Agil Zuhal Triandro. Lahir pada 22 Januari 2002 di Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, dari ayah bernama Herry Rijadi dan ibu bernama Kumakyah. Riwayat Pendidikan, SD Negeri Barengkrajan 1 (2008-2014), SMP Negeri 3 Krian (2014-2017), SMA Negeri 1 Krian (2017-2020), memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Biologi dari Universitas Negeri Surabaya (2020-2024), dan saat ini sedang menempuh pendidikan Magister Pendidikan Biologi di universitas yang sama (2024-sekarang). Saat ini bekerja sebagai tenaga keamanan di Dinas Sosial Provinsi Jawa Timur (2024-sekarang). Selain itu, ia aktif dalam organisasi dan pernah menjabat sebagai Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Biologi periode 2022-2023. Ia juga terlibat dalam pengajuan tiga paten merek di bidang bioteknologi. Minat utamanya dalam penelitian berfokus pada pengembangan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan kecerdasan buatan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Bab 12

Implementasi Teori Pembelajaran

(Muhammad Zahrudin Afnan)

A. Implementasi Teori Pembelajaran dalam Media Pembelajaran

Pembelajaran interaktif telah menjadi pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan modern. Dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital, media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan keterlibatan, serta memperdalam pemahaman terhadap materi. Untuk memastikan efektivitas media pembelajaran interaktif, berbagai teori pembelajaran dapat diterapkan sebagai dasar dalam perancangannya. Beberapa teori yang berperan penting dalam implementasi media pembelajaran interaktif antara lain adalah teori behaviorisme, konstruktivisme, dan teori pemrosesan informasi. Teori Pembelajaran dalam Media Interaktif

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, prinsip behaviorisme diterapkan melalui pemberian umpan balik langsung, latihan berulang (drill and practice), serta reinforcement positif berupa penghargaan virtual seperti poin, lencana, atau level dalam aplikasi edukasi. Contoh penerapannya adalah penggunaan kuis interaktif yang memberikan respons instan terhadap jawaban siswa,

sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka.

2. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berfokus pada pembelajaran sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman. Media pembelajaran interaktif yang berbasis konstruktivisme sering kali menampilkan simulasi, eksplorasi mandiri, dan lingkungan belajar berbasis proyek. Contohnya adalah Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran biologi yang memungkinkan siswa menjelajahi model 3D organ tubuh manusia, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

3. Teori Kognitif

Teori kognitif menekankan bagaimana peserta didik memproses, menyimpan, dan mengambil kembali informasi yang mereka pelajari. Dalam media pembelajaran interaktif, teori ini diterapkan melalui strukturisasi materi yang logis, penggunaan multimedia untuk memperjelas konsep, serta teknik scaffolding untuk membantu siswa memahami informasi secara bertahap. Contohnya adalah penggunaan animasi dan diagram interaktif dalam aplikasi pembelajaran sains yang membantu siswa menghubungkan konsep-konsep yang kompleks. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

a) Simulasi dan Virtual Reality (VR)

Media pembelajaran interaktif seperti VR memberikan pengalaman belajar yang imersif, memungkinkan peserta didik untuk bereksplorasi dalam lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata. Misalnya, dalam pembelajaran geografi, siswa dapat "mengunjungi" berbagai tempat di dunia secara virtual.

b) Gamifikasi dalam Pembelajaran

Elemen permainan seperti skor, tantangan, dan hadiah dalam aplikasi edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi diterapkan dalam aplikasi seperti Duolingo untuk pembelajaran bahasa yang mengintegrasikan tantangan harian dan sistem penghargaan.

c) Augmented Reality (AR)

AR memungkinkan integrasi objek digital ke dalam dunia nyata, membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Contoh penerapannya adalah aplikasi AR dalam pembelajaran anatomi yang memungkinkan siswa melihat organ tubuh dalam bentuk 3D.

d) Serious Games untuk Pendidikan

Permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Dalam pendidikan jasmani, serious games berbasis sensor gerak dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik.

B. Implementasi Teori Pembelajaran Humanisme dan Sosiokultural dalam Praktik Pembelajaran

Teori belajar humanisme menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran dengan menekankan pengembangan individu secara holistik. Pendekatan ini menitikberatkan pada pengalaman belajar yang bermakna, kebebasan berpikir, serta penghargaan terhadap potensi dan emosi peserta didik. Dalam praktik pembelajaran, teori humanisme diimplementasikan melalui metode yang mendorong eksplorasi diri, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi reflektif, dan kegiatan yang menumbuhkan empati serta nilai-nilai kemanusiaan. Guru berperan sebagai fasilitator yang

memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kesadaran diri, kemandirian, serta motivasi intrinsik dalam belajar. Lingkungan pembelajaran yang ideal dalam perspektif humanisme harus bersifat inklusif, demokratis, serta memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka tanpa rasa takut.

Salah satu contoh implementasi teori humanisme dalam pembelajaran dapat ditemukan dalam studi yang meneliti penerapan pendekatan humanistik dalam pendidikan agama Islam. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan teori pembelajaran humanistik, peserta didik dapat memaksimalkan potensi mereka dalam memahami ajaran agama secara lebih mendalam dan aplikatif. Siswa yang diberikan kebebasan untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif, sosial, dan spiritual. Misalnya, siswa tidak hanya diajarkan hafalan ayat-ayat suci, tetapi juga didorong untuk memahami makna serta relevansi ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari melalui refleksi dan diskusi.

Sementara itu, teori belajar sosiokultural, sebagaimana dipaparkan oleh Lev Vygotsky, menegaskan bahwa pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya. Dalam perspektif ini, interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Salah satu konsep utama dalam teori ini adalah *Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)*, yang mengacu pada kemampuan peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan guru atau teman sebaya yang lebih berpengalaman. Proses pembelajaran yang efektif dalam teori ini melibatkan strategi *scaffolding*, di mana guru secara bertahap mengurangi bantuan seiring dengan meningkatnya kompetensi peserta didik.

Dalam praktiknya, teori sosiokultural dapat diterapkan melalui strategi pembelajaran berbasis kolaborasi, diskusi kelompok, serta pendekatan berbasis komunitas. Salah satu contoh implementasi teori ini dapat ditemukan dalam penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Supriyadi 02 Semarang. Dalam studi ini, guru menggunakan pendekatan CRT dengan memasukkan unsur literasi humanistik untuk memperkuat cara belajar peserta didik dalam memahami dan mengeksplorasi latar belakang budaya mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan CRT membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

Selain itu, teori sosiokultural juga diimplementasikan dalam konsep pendidikan multikultural dan gender. Studi yang membahas pendidikan multikultural menyoroti pentingnya pembelajaran yang berdiferensiasi, di mana guru menyesuaikan pendekatan berdasarkan karakteristik, kebutuhan, serta latar belakang sosial-budaya peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran diferensiasi ini diterapkan dengan memberikan fleksibilitas dalam materi ajar, metode pengajaran, serta asesmen, sehingga setiap peserta didik dapat belajar dengan cara yang paling sesuai dengan mereka.

Dengan mengintegrasikan teori belajar humanisme dan sosiokultural dalam praktik pembelajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, serta memberdayakan peserta didik. Kedua teori ini sama-sama menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman personal sebagai faktor utama dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu mengadopsi pendekatan yang fleksibel dan adaptif dengan menyesuaikan metode serta strategi pengajaran

berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan individu yang kritis, reflektif, dan memiliki kesadaran sosial yang tinggi.

C. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme, Behaviorisme, dan Kognitivisme dalam Praktik Pembelajaran

1. Implementasi Teori Konstruktivisme

Teori **konstruktivisme** menekankan bahwa peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut **Jean Piaget**, peserta didik mengembangkan skema berpikirnya melalui proses asimilasi dan akomodasi, sementara **Lev Vygotsky** menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran melalui konsep **Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)** dan **scaffolding**. Implementasi dalam Praktik Pembelajaran:

a) Problem-Based Learning (PBL) dalam Pendidikan Agama Islam

Studi yang dilakukan oleh Febrianingsih (2025) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam Pendidikan Agama Islam memungkinkan peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih kritis dan reflektif terhadap ajaran agama. Contoh: Dalam pembelajaran nilai-nilai Islam, peserta didik diberikan studi kasus mengenai etika bisnis dalam Islam dan diminta untuk menganalisisnya berdasarkan sumber Al-Qur'an dan Hadis.

b) Kolaborasi dalam Pendidikan Multikultural dan Gender

Hardi & Mudjiran (2022) menunjukkan bahwa dalam konteks pendidikan multikultural, peserta didik lebih

memahami konsep keberagaman budaya ketika mereka berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan refleksi kritis.

Contoh: Dalam pembelajaran IPS, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membandingkan kebiasaan budaya yang berbeda dan menulis refleksi mengenai pentingnya toleransi.

c) **Scaffolding dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Menurut penelitian oleh Sondrara Lase et al. (2025), penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa ketika diterapkan dengan pendekatan **scaffolding**.

Contoh: Dalam pembelajaran matematika, guru memberikan panduan langkah demi langkah dalam penggunaan perangkat lunak simulasi, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan seiring dengan meningkatnya pemahaman peserta didik.

Pendekatan konstruktivisme ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis dan reflektif.

2. Implementasi Teori Belajar Behaviorisme dalam Praktik Pembelajaran

Teori behaviorisme berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur melalui **stimulus-respons** serta penguatan positif dan negatif. Tokoh utama dalam teori ini adalah **B.F. Skinner, Ivan Pavlov, dan John Watson**. Implementasi dalam Praktik Pembelajaran:

a) **Penguatan Positif dalam Pendidikan Dasar**

Studi oleh Rizal & Burhan (2024) menunjukkan bahwa di sekolah dasar, penerapan **token economy** dan sistem penghargaan efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Contoh: Guru memberikan stiker bintang bagi peserta didik yang dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, yang nantinya dapat ditukar dengan hadiah kecil.

b) **Metode Drill dalam Pembelajaran Sains**

Menurut Afkarina & Hazawawi (2025), latihan berulang sangat membantu dalam memperkuat pemahaman konsep dalam pelajaran sains dan matematika. Contoh: Dalam pembelajaran fisika, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal latihan hukum Newton secara berulang untuk membangun keterampilan pemecahan masalah.

c) **Penerapan Metode Direct Instruction dalam Pendidikan Teknologi**

Studi oleh Sondrara Lase et al. (2025) menyoroti bagaimana penggunaan **instruksi langsung** dalam pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa lebih cepat memahami konsep teknologi digital. Contoh: Dalam mata pelajaran informatika, guru memberikan instruksi langkah demi langkah tentang cara menggunakan perangkat lunak presentasi, sebelum siswa mulai membuat presentasi mereka sendiri.

Pendekatan behaviorisme sangat berguna dalam pembelajaran yang membutuhkan keterampilan dasar dan pengulangan, seperti membaca, menulis, berhitung, dan pembelajaran berbasis keterampilan lainnya.

3. Implementasi Teori Belajar Kognitivisme dalam Praktik Pembelajaran

Teori **kognitivisme** menekankan pada bagaimana peserta didik memproses, menyimpan, dan mengorganisasi informasi. Tokoh utama dalam teori ini adalah **Jean Piaget, Jerome Bruner, dan David Ausubel**. Implementasi dalam Praktik Pembelajaran:

a) Penggunaan Advance Organizer dalam Pembelajaran Biologi

Afnan & Puspitawati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *advance organizer* dalam pembelajaran biologi melalui *augmented reality* membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman sebelumnya. Contoh: Sebelum mempelajari sistem pernapasan, guru menggunakan grafik atau simulasi digital untuk memberikan gambaran besar mengenai topik yang akan dibahas.

b) Pembelajaran Berbasis Skema Pengetahuan dalam Pendidikan Islam

Studi oleh Pratiwi et al. (2025) menunjukkan bahwa dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran berbasis skema pengetahuan memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami makna ajaran Islam melalui refleksi kognitif. Contoh: Sebelum mengajarkan konsep zakat, guru menanyakan pengalaman peserta didik tentang berbagi kepada orang lain, lalu menghubungkannya dengan prinsip zakat dalam Islam.

c) Metakognisi dalam Pembelajaran Sejarah

Sudarto et al. (2024) meneliti bagaimana strategi metakognitif dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai refleksi budaya dan identitas nasional. Contoh: Setelah mempelajari suatu peristiwa sejarah, peserta didik diminta menulis jurnal refleksi tentang bagaimana peristiwa tersebut memengaruhi kondisi saat ini.

Pendekatan kognitivisme membantu peserta didik dalam memahami informasi secara lebih

mendalam dengan menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Berdasarkan kajian referensi, implementasi teori belajar **konstruktivisme**, **behaviorisme**, dan **kognitivisme** dalam praktik pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. **Konstruktivisme** menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial, **behaviorisme** berfokus pada pembentukan perilaku melalui penguatan, sementara **kognitivisme** menitikberatkan pada pemrosesan informasi.

Referensi

- Afkarina, M. & Hazawawi, M. (2025) ‘Eksplorasi teori pembelajaran dan implementasinya dalam pendidikan kontemporer’, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), pp. 437-444.
- Afnan, M.Z. & Puspitawati, R.P. (2024) ‘Exploration of biological concept understanding through augmented reality: A constructivism theory approach’, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia (JPBI)*, 10(3).
- Alshammari, S.H. & Alkhwaldi, A.F. (2025) ‘An integrated approach using social support theory and technology acceptance model to investigate the sustainable use of digital learning technologies’, *Scientific Reports*, 15(1), p. 342.
- Arif, Y.M., Nugroho, F., Aini, Q., Fauzan, A.C. & Garcia, M.B. (2025) ‘A systematic literature review of serious games for physical education: Technologies, implementations, and evaluations’, *Global Innovations in Physical Education and Health*, pp. 1-36.
- Hardi, E. & Mudjiran, M. (2022) ‘Diversitas sosiokultural dalam wujud pendidikan multikultural, gender dan pembelajaran berdiferensiasi’, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), pp. 8931-8942.
- Lase, R.S., Zega, J.H.K., Laowo, E.N., Telaumbanua, V.H. & Waruwu, Y. (2025) ‘Inovasi pembelajaran: Mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran’, *Jurnal Education and Development*, 13(1), pp. 505-512.
- Moon, K.D., Park, Y.K., Kim, M.S. & Jeong, C.Y. (2025) ‘Improving acceptance to sensory substitution: A study on the V2A-SS learning model based on information processing learning theory’, *IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering*.

- Patria, R. (2022) ‘Studi fenomenologi: Teori humanistic dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial’, *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(1), pp. 1-9.
- Putri, N.M., El Hakim, L. & Ristanto, R.H. (2025) ‘Studi literatur penerapan Project-Based Learning (PjBL) pada pembelajaran kimia’, *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), pp. 433-442.
- Rizal, A. & Burhan, B. (2024) ‘Implementasi pendidikan humanisme pada peserta didik di Sekolah Dasar’, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), pp. 4602-4607.
- Sudarto, S., Warto, W., Sariyatun, S. & Musadad, A.A. (2024) ‘Refleksi budaya dan pendidikan sejarah: Implementasi problem based learning dalam meningkatkan pembelajaran humanis di SMA Cilacap’.
- Yulyanti, W., Jamaludin, U. & Bahrudin, F.A. (2025) ‘Pengaruh model circuit learning berbantuan media Carrd. Co terhadap hasil belajar kognitif pendidikan Pancasila’, *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), pp. 172-183.

Biodata Penulis



Muhammad Zahrudin Afnan. Lahir tanggal 06 Oktober 2000 di Mojoagung, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur dari ayah bernama Bashori dan ibu bernama Erni Lestari. Muhammad Zahrudin Afnan adalah Mahasiswa Program Magister Pendidikan Biologi Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Beliau mengabdi sebagai Laboran di SMA Nation Star Academy Surabaya.

Buku Teori Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Implementasi hadir sebagai panduan komprehensif bagi pendidik, mahasiswa, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam memahami berbagai teori belajar serta penerapannya dalam konteks pembelajaran modern. Disusun secara sistematis, buku ini membahas landasan filosofis, psikologis, dan sosiokultural dari proses belajar, dilengkapi dengan model-model pembelajaran yang relevan dan strategi implementasi di kelas.

Pembaca akan diajak menelusuri perkembangan teori belajar dari klasik hingga kontemporer, mulai dari behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, hingga teori belajar sosial dan humanistik. Tidak hanya berfokus pada konsep, buku ini juga menyajikan contoh praktis, studi kasus, dan panduan aplikatif agar teori-teori tersebut dapat diterjemahkan menjadi praktik pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Dengan bahasa yang jelas dan ilustrasi yang mendukung, buku ini diharapkan menjadi sumber inspirasi untuk membangun proses pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi abad 21.

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Konsep dan Implementasi



Cendekia Publisher
Jl. Royal Sentraland BTP Makassar
Email: cendekiapublisher03@gmail.com

