

# MENYINGKAP TABIR PAIKEMM

dalam Pendidikan Nonformal



## Berdasar pada hasil penelitian

Keunikan pelaksanaan pembelajaran oleh masing-masing pendidik membutuhkan beragam pendekatan, metode, dan teknik yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik.

# MENYINGKAP TABIR PAIKEMM DALAM PENDIDIKAN NONFORMAL

Syuraini



**Penerbit**  
**Jurusan Pendidikan Luar Sekolah**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Negeri Padang**

Tahun 2020

**Sanksi Pelanggaran**  
**Pasal 72 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002**  
**tentang Hak Cipta**

Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# MENYINGKAP TABIR PAIKEMM DALAM PENDIDIKAN NONFORMAL

Syuraini



**Penerbit**  
**Jurusan Pendidikan Luar Sekolah**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Negeri Padang**

Tahun 2020

**Judul:**  
**Menyingkap Tabir PAIKEMM**  
**dalam Pendidikan Nonformal**

Penulis: Syuraini

Copyright@2020  
by Penerbit Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang  
Padang, Sumatera Barat

Pertama kali diterbitkan dalam Bahasa Indonesia  
Oleh Penerbit Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Cetakan pertama: Desember 2020

**ISBN: 978-623-7813-12-5**

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Dilarang memperbanyak sebagian  
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit

## KATA PENGANTAR

Kebutuhan akan referensi akademik khusus tentang pembelajaran dalam Pendidikan Non Formal semakin meningkat seiring bertambahnya jumlah mahasiswa, pemerhati, akademisi dan praktisi Pendidikan Non Formal. Namun, jumlah literatur dan penulis yang memenuhi ketentuan dan kebutuhan tersebut semakin berkurang dan bahkan sulit ditemukan. Sumber bacaan yang terkait dengan keilmuan Pendidikan Non Formal dalam bentuk dokumen cetakan semakin langka sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, namun dalam bentuk dokumen e-book juga masih sulit didapatkan.

Penulisan akademik Pendidikan Non Formal yang berkembang saat ini lebih dominan pada pengetahuan praktis yang terjadi pada bagian-bagian tertentu hasil pengamatan yang dilakukan oleh praktisi atau terdapat dalam masyarakat. Hal ini belum banyak mengakumulasikan menjadi suatu tulisan karya akademik yang dapat dijadikan sebagai sumber literatur akademik. Apabila ada penulisan tentang Pendidikan Non Formal sudah dapat dipastikan menjadi incaran bagi para mahasiswa, akademisi, pengamat dan praktisi Pendidikan Non Formal.

Buku "Menyingkap Tabir Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, Menyenangkan, dan Menggembirakan (PAIKEMM) dalam Pendidikan Non Formal" suatu karya spesifik akademik dan implementatif yang sangat sesuai dengan karakteristik Pendidikan Non Formal. Kekhususan Pendidikan Non Formal terdapat pada fleksibilitas konseptual dan implementasinya, yaitu dapat menggunakan berbagai pendekatan, metode dan teknik pembelajarannya. Kelompok usia yang beragam dengan waktu relatif menyesuaikan serta materi yang bervariasi sangat memungkinkan menerapkan PAIKEMM dalam pendidikan non formal. Buku karya Dr. Syuraini, M.Pd merupakan salah satu sumber bacaan akademik dan implementatif yang sangat relevan dengan kebutuhan dan perkembangan saat ini dan masa datang. Isi buku ini mengupas tuntas baik yang tersurat maupun yang tersirat tentang

PAIKEMM dan Pendidikan Non Formal.

Keunikan pelaksanaan pembelajaran oleh masing-masing pendidik membutuhkan beragam pendekatan, metode, dan teknik yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik. Pendidikan Non Formal merupakan sistem pendidikan yang terbuka dan akomodatif terhadap perubahan, sehingga membutuhkan karya akademik dan implementatif yang dinamis dan inovatif. Buku ini sangat mengakomodir kebutuhan pembelajaran dalam Pendidikan Non Formal terutama dalam membelajarkan peserta didik anak usia dini, remaja dan orang dewasa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi suatu keniscayaan pada saat ini dan masa akan datang. Beragam kebutuhan dan permasalahan pendidikan yang terdapat dalam masyarakat. Bahkan permasalahan ini telah menular pada pendidikan persekolahan, ketika terjadi "belajar dari rumah" oleh peserta didik dan pendidiknya. Beberapa konflik, ketika orang tua harus mendampingi anak belajar dari rumah, sehingga memunculkan permasalahan tersendiri mulai dari ketersediaan waktu, penguasaan materi, gagap teknologi sampai pada pendekatan dan teknik yang digunakan oleh orang tua. Sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan tidak menggembirakan bagi anak dan orang tua. Buku karya Dr. Syuraini, M.Pd menjadi salah satu sumber untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran "belajar dari rumah". Artinya, buku ini akan menjadi suatu kebutuhan bagi pendidik masyarakat. dan orang tua dalam membelajarkan anaknya di rumah, dan juga bagi siapa pun dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan.

Padang, Desember 2020

Akademisi Pendidikan Luar Sekolah

**Prof. Dr. Jamaris, M.Pd**

# PRAKATA

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat Allah yang Maha Kuasa penulis sudah dapat menyelesaikan penulisan buku ini. Proses penulisan buku ini berlangsung selama lebih satu semester. Penulisan buku ini dilandasi suatu ide akan kurangnya bahan bacaan yang menopang bidang kajian Strategi Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah. Buku ini berusaha mengantarkan pembaca pada konsep-konsep yang dapat dipakai dalam mengkaji pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran.

Konsep-konsep yang ditulis dalam buku ini masih sangat sederhana belum menjelaskan secara tuntas tentang apa yang dibahas. Buku ini diberi judul: Menyingkap Tabir PAIKEMM Dalam Pendidikan Nonformal. Penulis berusaha menyajikan dengan kalimat yang umum diketahui agar semua orang terutama calon pendidik dapat memahaminya dengan mudah.

Judul ini mengungkapkan satu persatu tentang idealnya suatu pembelajaran tetapi belum terpapar secara mendalam. Akhirnya sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sehingga untuk penerbitan edisi berikutnya dapat diperbaiki sesuai masukan. Kepada Allah kita berserah diri semoga mendapat petunjuk dan ridhonya.

Padang, Desember 2020  
Penulis





# DAFTAR ISI

## BAB 1

<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Pengertian .....	3
B. Rasional .....	4
C. Pembelajaran dalam Pendidikan Nonformal .....	6
1. Pengertian Pendidikan Nonformal .....	6
2. Tujuan Pendidikan Nonformal .....	7
3. Karakteristik Pendidikan Nonformal .....	7
4. Pendekatan Pembelajaran dalam Pendidikan Nonformal ....	8

## BAB 2

<b>KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN</b> .....	13
A. Belajar .....	13
1. Arti Belajar .....	13
2. Tujuan Belajar .....	15
3. Manfaat Belajar .....	16
4. Mengapa Harus Belajar .....	16
5. Jenis-Jenis Belajar .....	17
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	21
B. Pembelajaran .....	24
1. Pengertian .....	24
2. Tujuan Pembelajaran .....	25
3. Komponen-komponen Pembelajaran .....	25
4. Perbedaan Belajar dengan Pembelajaran .....	27
5. Prinsip-Prinsip Pembelajaran .....	28
C. PAIKEMM sebagai Konsep .....	32

## BAB 3

<b>PEMBELAJARAN AKTIF</b> .....	35
A. Pengertian .....	36
B. Tujuan Pembelajaran Aktif .....	37
C. Peran Pendidik dalam Pembelajaran Aktif .....	38
D. Ciri Pembelajaran Aktif .....	38
E. Menciptakan Pembelajaran Aktif .....	42

## BAB 4

<b>PEMBELAJARAN INOVATIF</b> .....	47
A. Pengertian Pembelajaran Inovatif .....	47

B. Rasional Pembelajaran Inovatif .....	48
C. Tujuan Pembelajaran inovatif .....	49
D. Manfaat Pembelajaran inovatif .....	50
E. Langkah Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Inovatif.....	54

## **BAB 5**

<b>PEMBELAJARAN KREATIF</b> .....	57
A. Pengertian Pembelajaran Kreatif .....	57
B. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Peserta Didik .....	60
C. Faktor Pendukung Pembelajaran Kreatif .....	61
D. Tahapan Pembelajaran Kreatif .....	67

## **BAB 6**

<b>PEMBELAJARAN EFEKTIF</b> .....	71
A. Pengertian Pembelajaran Efektif .....	71
B. Prinsip Pembelajaran Efektif .....	72
C. Indikator Pembelajaran Efektif .....	73
D. Langkah-Langkah Pembelajaran Efektif .....	77

## **BAB 7**

<b>PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DAN MENGGEMBIRAKAN</b> .....	83
A. Pembelajaran Menyenangkan .....	83
1. Pengertian .....	83
2. Prinsip Pembelajaran Menyenangkan.....	85
3. Teknik.....	88
B. Pembelajaran Menggembirakan .....	89
1. Pengertian .....	89
2. Rasional .....	90
3. Ciri-ciri Pembelajaran Menggembirakan .....	91
C. Faktor Penunjang Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan .....	94

## **BAB 8**

<b>PENUTUP</b> .....	99
----------------------	----

<b>DAFTAR REFERENSI</b> .....	103
-------------------------------	-----

# DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b>	
Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Effektif Menyenangkan dan Menggembirakan (PAIKEMM) .....	5
<b>Gambar 2</b>	
Garis Kontinum Belajar Anak dan Orang Dewasa.....	10
<b>Gambar 3</b>	
Keterkaitan Ranah Berfikir Manusia .....	20
<b>Gambar 4</b>	
Komponen Pembelajaran.....	26
<b>Gambar 5</b>	
Contoh Pembelajaran Aktif.....	45
<b>Gambar 6</b>	
Contoh Pendidik Inovatif .....	56
<b>Gambar 7</b>	
Contoh Guru Kreatif .....	70
<b>Gambar 8</b>	
Efektifitas Pembelajaran.....	81
<b>Gambar 9</b>	
Contoh Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan .....	98



# BAB 1

## Pendahuluan

Sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19, ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk merealisasikan peraturan pemerintah tersebut diperlukan adanya upaya pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini pembelajaran yang akan diberikan hendaknya dapat direncanakan sedemikian rupa dan dengan sebaik-baiknya agar tercapai tujuan yang diharapkan. Salah satu upaya yang sudah digunakan selama ini dalam proses pembelajaran adalah melaksanakan Pembelajaran Aktif Kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Ada juga yang mengaplikasikan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Sejalan dengan istilah PAIKEM muncul pula apa yang disebut PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menarik). Menurut (Uno, 2011) PAILKEM merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dimaksudkan dengan strategi karena bidang garapannya tertuju pada bagaimana cara pengorganisian materi pembelajar, menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran, dan

mengelola pembelajaran sebagaimana yang dikehendaki oleh ilmuwan pembelajaran selama ini, seperti Reigeluth dan Merill yang telah meletakkan dasar-dasar instruksional dengan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Dalam buku ini akan dikemukakan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan dan Menggembirakan (PAIKEMM) karena pada dasarnya kegembiraan dapat membawa dampak positif dalam pembelajaran. PAIKEMM dikembangkan berdasarkan beberapa asumsi untuk terciptanya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Menurut Setiawan (2004) untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik haruslah ada perubahan yang mendasar dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi:

- a. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas dan kelompok belajar membutuhkan kegiatan belajar bersama (*cooperative learning*) bukan belajar sendiri. Dengan *cooperative learning* akan tercipta interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sesama peserta didik.
- b. Peralihan dari belajar dengan cara menghafal (*rote learning*) ke belajar untuk memahami (*learning for understanding*). Memahami merupakan proses yang harus dilalui agar peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuannya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Pembelajaran harus beralih dari *transfer of knowledge* pemindahan pengetahuan (*knowledge-transmitted*) ke bentuk interaktif, keterampilan proses, dan pemecahan masalah. Bentuk ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga proses yang dilalui menjadi pengalaman berharga bagi peserta didik.
- d. Peralihan paradigma dari pendidik mengajar ke peserta didik belajar. Belajar bukan hanya dari satu sumber (baca guru) akan tetapi berasal dari banyak hal yang ada di lingkungan peserta didik.
- e. Beralihnya bentuk evaluasi tradisional ke bentuk *authentic assesment* seperti portofolio, proyek, laporan peserta didik, atau penampilan peserta didik

Agar dapat dipahami secara menyeluruh tentang batang tubuh PAIKEMM, berikut ini akan diuraikan secara

ringkas dan berturut-turut tentang pengertian dan rasional dari PAIKEMM.

## **A. Pengertian**

PAIKEMM singkatan dari Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan dan Menggembirakan. Jika diuraikan satu persatu akan memiliki makna berbeda masing-masingnya. Namun tetap berada dalam suatu rumpun pembelajaran. Pembelajaran aktif bermakna bahwa proses belajar dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik secara komprehensif. Artinya peserta didik harus hadir dan terlibat langsung secara lahir batin dalam pembelajaran.

Keterlibatan peserta didik secara lahir berarti kehadirannya harus menjadi syarat mutlak dalam pembelajaran baik bertatap muka maupun secara virtual. Keterlibatan secara batin harus mengiringi atau bersamaan dengan hadirnya peserta didik secara fisik. Bila peserta didik berada dalam pembelajaran secara fisik, maka segala jiwa dan pikirannya harus tertuju pada apa yang dipelajarinya saat itu. Peserta didik harus memiliki konsentrasi tinggi dan perhatian yang penuh terhadap apa yang dipelajari. Segala indera yang dimiliki harus terlibat secara aktif disaat berlangsungnya pembelajaran.

PAIKEMM diawali dengan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan ini menjadi titik tolak dalam pembelajaran dan akan diikuti oleh komponen lainnya yaitu inovatif, kreatif dan efektif. Sedangkan kunci terakhir dalam pembelajaran ini adalah menyenangkan dan menggembirakan. Hal ini menjadi salah satu kondisi yang harus tercipta disaat seseorang mengikuti pembelajaran karena kondisi inilah yang akan mengundang terbukanya pintu berfikir berikutnya. Itulah sebabnya dalam pendekatan saintifik proses mengamati menjadi sangat penting untuk diperhatikan oleh pendidik. Di awal pembelajaran harus tercipta kondisi menyenangkan dan menggembirakan. Jika peserta didik sudah senang dan gembira disaat pembukaan belajar, maka langkah belajar selanjutnya menjadi mudah untuk dilaksanakan sampai pembelajaran berakhir dengan kondisi menyenangkan (*happy ending*).



## **B. Rasional**

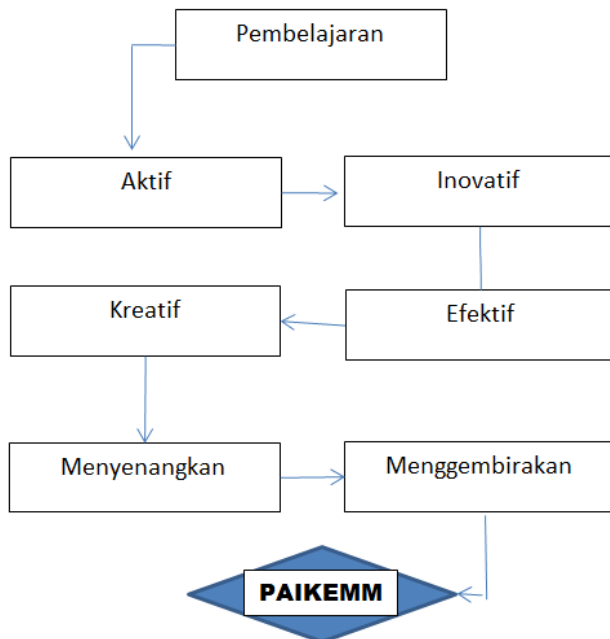
Mengapa PAIKEMM sangat penting diterapkan dalam pembelajaran? Pertanyaan ini perlu dijelaskan dengan memahami hakikat dari belajar. Menurut Nurdiansyah (2016) belajar ibarat orang yang sedang makan. Seseorang yang makan, akan dapat menikmati lezatnya makanan jika ia sendiri yang mengunyah dan menelannya. Demikian halnya orang yang belajar karena ingin memperoleh sesuatu, maka ia akan dapat meraihnya, jika ia sendiri yang memprosesnya. Ibarat ini telah menunjukkan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan dan dilalui prosesnya oleh diri yang bersangkutan sehingga peserta didik benar-benar dapat merasakan dan memahami pembelajaran dengan baik. Ada beberapa alasan mengapa PAIKEMM perlu diterapkan dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Dengan PAIKEMM diharapkan pendidik dan peserta didik sama-sama aktif dalam pembelajaran. Pendidik secara aktif mengerahkan segenap kemampuan yang dimilikinya untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran penuh makna (*meaningfull*). Sedangkan peserta didik secara aktif dan sukarela memiliki keinginan untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Keikutsertaan peserta didik secara penuh lahir dan batin akan membuatnya keluar dari suasana hati yang galau. Belajar yang membosankan, tidak nyaman, rasa takut dan bahkan juga jengkel yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang.
2. Dengan PAIKEMM pendidik dituntut memiliki kreatifitas yang tinggi dalam merancang dan menyajikan pembelajaran. Pendidik dituntut mampu mengerahkan semua peserta didik agar terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
3. Peserta didik diharapkan lebih kreatif dan mampu berinteraksi dengan pendidik dan teman-temannya dalam mengeksplorasi maupun mengkonstruksikan kembali dengan bahasa sendiri pengetahuan yang diperolehnya sehingga hasil pembelajaran akan meningkat.
4. Peserta didik memiliki kesempatan berinovasi dengan caranya sendiri dibawah bantuan pendidik. Biasanya inovasi muncul disaat ada kesempatan berharga yang diberikan

padanya. Keinovasian seseorang biasanya akan muncul disaat ada sedikit rangsangan menantang yang tersedia di lingkungannya. Rangsangan inilah yang diolah oleh pendidik untuk menemukan sesuatu yang baru.

5. Pembelajaran diharapkan dapat menjadikan efek senang dan menggembirakan bagi peserta didik sehingga dapat membuka jalan dalam pembelajaran selanjutnya. Jika ditinjau dari perkembangan otak, maka otak seseorang akan berkembang dengan baik dengan adanya rangsangan positif yang diterima. Jika seseorang menerima rangsangan positif maka sinap otaknya akan bertambah jumlah dan ketebalannya. Artinya kepintaran seseorang akan bertambah bilamana cabang dari sinap otaknya bertambah dan tersambung dengan baik. Dengan demikian wajib hukumnya pembelajaran dilaksanakan dengan senang dan menggembirakan.

Gambar 1 berikut ini akan memperlihatkan alur pembelajaran dimaksud.



Gambar 1. Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Effektif Menyenangkan dan Menggembirakan (PAIKEMM)

Gambar 1 di atas menyatakan bahwa pembelajaran harus dimulai dari pelibatan peserta didik secara aktif. Keaktifan peserta didik akan memancing dalam menumbuhkan inovasi baru. Dengan munculnya ide baru dalam diri peserta didik akan memunculkan kreasi baru dalam belajar. Dengan kreasi yang dilakukan oleh peserta didik dapat mencapai kemampuan kognitif tingkat tinggi yaitu *mencipta*. Jika peserta didik sudah mencapai kemampuan kognitif pada level yang paling tinggi, maka dapat dikatakan pembelajaran sudah efektif.

Biasanya hasil karya yang diciptakan akan menimbulkan efek senang pada peserta didik karena sudah berhasil dalam mendapatkan pengetahuan yang dipelajari dan akhirnya menimbulkan kegembiraan. Biasanya kegembiraan bukan saja pada pihak peserta didik akan tetapi juga pada pendidik karena salah satu keberhasilan pendidik dapat diukur dari capaian yang diperoleh oleh peserta didik.

## **C. Pembelajaran dalam Pendidikan Nonformal**

### **1. Pengertian Pendidikan Nonformal**

Pendidikan luar sekolah dikenal juga dengan sebutan pendidikan nonformal adalah setiap kesempatan dimana terdapat komunikasi yang teratur dan terarah di luar sekolah. Dengan komunikasi ini seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan usia dan kebutuhan hidupnya. Informasi, pengetahuan dan bimbingan yang diterima bertujuan mengembangkan tingkat keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dapat diterapkan secara efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan bahkan lingkungan masyarakat dan negaranya.

Pendidikan nonformal bisa juga diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang diadakan di luar sekolah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan peserta didik tertentu dan mendapatkan informasi, pengetahuan, latihan, dan bimbingan sehingga bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, dan negara (**Inderawan, 2020**). Dengan demikian pendidikan nonformal dapat juga disebut pendidikan yang dilaksanakan diluar jalur persekolahan untuk tujuan-tujuan tertentu.

## **2. Tujuan Pendidikan Nonformal**

Tujuan utama pendidikan di luar sekolah adalah untuk untuk mengganti, menambah, dan melengkapi pendidikan formal. Secara umum, tujuan pendidikan non formal diantaranya yaitu:

- a. Untuk memenuhi kebutuhan belajar tingkat dasar. Misalnya pengetahuan tentang alam, pendidikan keaksaraan, pengetahuan kesehatan dan gizi, pengetahuan umum dan kewarganegaraan, dan sebagainya.
- b. Untuk keperluan pendidikan lanjutan melengkapi pendidikan tingkat dasar dan pendidikan nilai-nilai hidup. Misalnya meditasi, pendidikan kesenian, pengajian, sekolah minggu, dan lain-lain.

## **3. Karakteristik Pendidikan Nonformal**

Berikut karakteristik atau ciri pendidikan nonformal menurut Inderawan (2020), diantaranya yaitu:

- a. Bertujuan untuk memperoleh keterampilan yang segera akan dipergunakan. Pendidikan non formal menekankan pada belajar yang fungsional yang sesuai dengan kebutuhan dalam kehidupan peserta didik.
- b. Berpusat pada peserta didik. Dalam pendidikan non formal dan belajar mandiri, peserta didik adalah pengambilan inisiatif dan mengontrol kegiatan belajarnya.
- c. Waktu penyelenggaraannya relative singkat, dan pada umumnya tidak berkesinambungan.
- d. Menggunakan kurikulum bersifat fleksibel, dapat dimusyawarahkan secara terbuka, dan banyak ditentukan oleh peserta didik.
- e. Menggunakan metode pembelajaran yang partisipatif, dengan penekanan pada belajar mandiri.
- f. Hubungan pendidik dengan peserta didik bersifat mendatar. Pendidik adalah fasilitator bukan menggurui.
- g. Hubungan diantara kedua pihak bersifat informal dan akrab, peserta didik memandang fasilitator sebagai narasumber dan bukan sebagai instruktur.
- h. Penggunaan sumber-sumber lokal. Mengingat sumber-sumber untuk pendidikan sangat langka, maka diusahakan sumber-sumber lokal digunakan seoptimal mungkin.

Menurut Joesoef (2008) Pendidikan nonformal mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Macam bentuk tergantung pada macam bentuk pendidikan yang dibutuhkan dalam masyarakat. 2) Keterbatasan pendidikan nonformal yang dipandang sebagai pelengkap bentuk-bentuk pendidikan formal pada hal bukan sebagai pelengkap namun sama-sama menjadi kebutuhan dalam pendidikan. Ibarat mata uang memiliki dua sisi yang berbeda namun tidak dapat dipisahkan. Mata uang tidak akan bermakna bila kehilangan salah satunya. 3) Tanggung jawab penyelenggaraan pendidikan dapat dilakukan oleh pemerintah bersama masyarakat atau oleh lembaga swadaya masyarakat dengan pengawasan pribadi atau kombinasi keduanya. 4) Beberapa lembaga pendidikan nonformal didisiplinkan secara ketat terkait hal waktu pengajaran, teknologi modern, kelengkapan dan buku-buku bacaan tetapi sebagiannya dapat berjalan lebih fleksibel. 5) Metode pengajaran bermacam-macam mulai dari tatap muka antara pendidik dengan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar sampai penggunaan media belajar jarak jauh melalui modul dan virtual.

Menurut Anshori 2010 (dalam, **Inderawan 2020**), bentuk-bentuk pelaksanaan pendidikan nonformal yang utama antara lain: (a) belajar kelompok; (b) magang; (c) Latihan keterampilan (*lifeskill*); (d) kursus dan sejenisnya.

#### **4. Pendekatan Pembelajaran dalam Pendidikan Nonformal**

Pembelajaran yang dilaksanakan dalam pendidikan nonformal pada umumnya menggunakan pendekatan andragogi baik untuk remaja maupun orang dewasa. Sedangkan untuk pendidikan anak usia dini pembelajaran dilakukan melalui bermain.

Andragogi merupakan ilmu sekaligus digunakan sebagai pendekatan belajar bagi orang dewasa. Andragogi adalah lawan dari pedagogi yaitu pembelajaran untuk anak. Andragogi merupakan Ilmu dan seni yang membantu orang dewasa untuk belajar (Knowles dalam Srinivasan 1977; Kamil 2001). Andragogi digunakan sebagai pedoman dalam membelajarkan

orang dewasa, sedangkan pedagogi digunakan sebagai pedoman dalam membelajarkan anak.

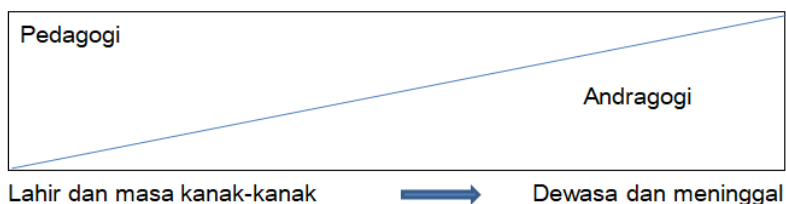
Dalam pendidikan nonformal andragogi menjadi andalan utama karena pada umumnya sasaran belajar pendidikan nonformal adalah orang dewasa. Dewasa tidak hanya dipandang dari sisi usia, tetapi bisa juga dipandang dari peran sosialnya. Jika seseorang sudah melaksanakan perkawinan atau berumah tangga meskipun belum berusia 19 tahun sudah dianggap dewasa karena sudah memasuki ranah kehidupan orang dewasa. Secara undang-undang seseorang yang sudah menikah atau berumah tangga sudah memiliki hak suara dalam pemilihan umum dan mereka dapat menggunakan hak tersebut. Dewasa juga bisa dipandang secara psikologis yaitu ketika seseorang sudah bisa berfikir secara rasional, kritis, matang dan berani mengambil resiko dari apa yang dilakukannya.

Konsep pendidikan orang dewasa bisa dipandang dari 4 hal (Padmowiharjo,tt) yaitu konsep diri, pengalaman, kesiapan belajar dan orientasi belajar. **Pertama** konsep diri merupakan kemampuan seseorang dalam mempertimbangkan hal-hal terbaik untuk dirinya sesuai kebutuhan dan lingkungan dimana berada. Kemampuan ini meliputi kemampuan seseorang dalam (1) mengambil keputusan bagi dirinya, (2) memikul tanggung jawab, dan (3) kesadaran terhadap tugas serta perannya. **Kedua** pengalaman, orang dewasa sudah memiliki pengalaman karena setiap waktu dalam kehidupan manusia akan memiliki pengalaman. Orang dewasa bukan ibarat botol kosong yang harus diisi penuh oleh pendidik akan tetapi memiliki pengalaman yang dapat dipadukan dengan pembelajaran yang diminatinya.

**Ketiga**, kesiapan belajar peserta didik juga menjadi pertimbangan dalam pembelajaran orang dewasa. Setiap orang pasti memiliki motivasi dalam belajar walaupun motivasi tersebut berbeda satu sama lain. Tinggi atau rendahnya motivasi yang dimiliki, akan menentukan proses dan hasil belajar yang diperoleh. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi jauh lebih siap dari pada peserta didik bermotivasi belajar rendah.

**Keempat** orientasi belajar peserta didik mengikuti pembelajaran. Apakah hanya untuk sekedar mengisi waktu, atau hanya menggunakan kesempatan yang ada. Jika peserta didik benar-benar membutuhkan pembelajaran yang diikuti dan ingin menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, maka mereka akan mengikuti pembelajaran dengan serius. Kondisi inilah yang harus diketahui oleh pendidik untuk dapat dinetralisir dengan baik sehingga pendidik dapat meluruskan orientasi belajar peserta didik. Seringkali pada awal mula pembelajaran peserta didik ingin coba-coba atau ingin mengetahui situasi yang dipelajarinya apakah cocok dengan dirinya. Bila merasa cocok dengan dirinya maka peserta didik akan meneruskan niat dan tujuan yang ingin dicapai dalam belajar.

Pendekatan andragogi (*student centered*) dalam penerapannya tidak hanya digunakan untuk orang dewasa akan tetapi juga untuk anak remaja, bahkan untuk anak usia dini. Jika dipandang dari sisi usia mulai semenjak lahir hingga dewasa terdapat garis kontinum yang sangat menyatu dalam proses pembelajaran antara andragogi dengan pedagogi. Kedua kubu ini saling tarik menarik dan sifatnya relatif. Misalnya, dalam porsi yang terbatas orang dewasa senang belajar melalui bermain karena dengan bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa bosan. Bermain juga dapat menghilangkan rasa lelah, baik lelah berfikir ataupun lelah secara fisik karena duduk dalam waktu lama. Setelah bermain biasanya peserta didik segar kembali. Berikut ini adalah garis kontinum pedagogi dan andragogi.



Gambar 2. Garis Kontinum Belajar Anak dan Orang Dewasa

Dari gambar 2 dapat dilihat mulai dari usia lahir pembelajaran lebih bersifat pedagogi, mungkin saja 100 persen pendekatan yang digunakan bentuknya pedagogi. Setelah bertambah usia, pendekatan pembelajaran sudah mulai berangsur dimana unsur andragogi sudah mulai kelihatan. Misalnya ketika anak sudah bisa berjalan kemudian jatuh tapi anak tidak menangis dan masih dalam kondisi aman, orang tua membiarkan anaknya untuk bisa bangkit sendiri atau mengatakan "ayo berdiri, anak mama pintar". Dalam kondisi seperti ini orang tua sudah menggunakan pendekatan belajar orang dewasa pada anaknya.

Demikian juga dengan orang dewasa disaat belajarnya sudah mulai membosankan, maka pendidik menggunakan metode permainan agar bisa rileks sejenak. Dengan rileks tersebut orang dewasa dapat belajar kembali dengan fikiran yang lebih jernih dan fisik yang lebih segar. Jika dilihat garis kontinum pada masa dewasa ada unsur pedagogi yang muncul namun lebih sedikit dari andragogi. Artinya pembelajaran yang dilaksanakan pada orang dewasa juga memiliki unsur pedagogi meskipun dalam porsi kecil.

Bila dikaitkan PAIKEMM dengan pembelajaran dalam pendidikan nonformal sangat menyentuh dan dekat dengan pendidikan orang dewasa. Dalam PAIKEMM pendekatan andragogi sangat dimungkinkan karena proses belajar dilaksanakan secara aktif. Dalam pendidikan nonformal pendidik tidak mungkin menggurui peserta didiknya karena orang dewasa sudah memiliki banyak pengalaman. Pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.





## BAB 2

# Konsep Belajar dan Pembelajaran

### A. Belajar

#### 1. Arti Belajar

**S**ering terjadi kekacauan bahkan terjadi kesalahan dikalangan masyarakat dalam memaknai belajar. Ada yang mengatakan belajar adalah melakukan kegiatan membaca menulis dan berhitung sehingga dikenal istilah baca, tulis, hitung (calistung). Orang yang menganut paham ini belum menganggap kegiatan belajar bila belum ada kegiatan calistung atau sekurang-kurangnya salah satu dari komponen calistung.

Ada juga sebagian orang mengatakan belajar adalah melakukan kegiatan tatap muka yang mengandung pembicaraan bermakna atau yang memberi arti pada orang lain sehingga orang tersebut menjadi puas ataupun senang. Bila tidak membuat orang lain puas atau senang maka kegiatan itu belum berarti belajar.

Banyak lagi anggapan lain tentang belajar yang dimaknai masyarakat namun rasanya tidak mungkin akan kita dibiarkan begitu saja sehingga terjadi keyakinan yang menyesatkan. Mungkin apa yang diuraikan terdahulu memang bagian dari belajar akan tetapi bukan hanya itu yang disebut belajar sehingga jika ingin mendefinisikannya haruslah mengandung makna yang lebih luas dan lebih dapat dinikmati banyak orang.

Sebelum disimpulkan tentang makna belajar, ada baiknya ditinjau terlebih dahulu apa yang diungkapkan oleh para ahli tentang belajar. **Belajar** adalah proses mendapatkan pengetahuan, pembentukan kebiasaan sehingga terjadi perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Prianto, 2015). Tingkah laku yang berubah sebagai hasil proses pembelajaran mengandung pengertian luas, mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang terjadi menurut (Tibahary, 2018) memiliki karakteristik: (1) perubahan terjadi secara sadar, artinya dilaksanakan secara sengaja bukan tiba-tiba (2) perubahan dalam belajar bersifat berkesinambungan dan fungsional artinya dilaksanakan secara terus menerus bukan hanya sesaat dan dapat dimanfaatkan, (3) tidak bersifat sementara tapi untuk jangka waktu panjang, (4) bersifat positif dan aktif bukan sesuatu yang negatif/tidak baik, (5) memiliki arah dan tujuan kemana dan untuk apa dilakukan/dipelajari, dan (6) bersifat holistik mencakup seluruh aspek perubahan, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Selanjutnya Slameto (2010) memaknai belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkahlaku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dengan kata lain belajar adalah proses yang dilakukan seseorang dengan menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan apa yang dilakukan di lingkungannya. Hal ini senada dengan pendapat Sudjana (2010) yang mengatakan belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap, pengetahuan, kecakapan dan kebiasaan seseorang dan aspek perubahan lainnya. Trianto (2011) belajar merupakan perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, bukan karena pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya sejak lahir.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan terdahulu dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dalam rangka menemukan sesuatu yang baru sesuai dengan apa yang dituju. Artinya kegiatan yang dilakukan seseorang baik sengaja maupun tidak sengaja akan tetapi

mendapatkan sesuatu sebagai hasil perbuatannya, itulah yang disebut dengan belajar.

Dalam dunia pendidikan formal belajar dilakukan secara sengaja oleh pendidik kepada peserta didik. Sedangkan dalam dunia pendidikan nonformal atau pendidikan luar sekolah proses mendapatkan sesuatu yang baru bisa saja dilakukan dengan sengaja ataupun tidak sengaja. Artinya mungkin suatu ketika pendidik sengaja memberikan pembelajaran tetapi peserta didik tidak sengaja sudah menerima suatu yang baru. Sebaliknya seseorang dengan sengaja mencari tahu sesuatu pada orang lain entah siapa orangnya sehingga dia mendapatkan sesuatu yang baru maka itupun berarti belajar.

## 2. Tujuan Belajar

Pada dasarnya belajar memiliki tujuan yang mulia dimana seseorang mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Bisa melakukan sesuatu yang belum bisa dilakukan selama ini. Seseorang dapat membiasakan sesuatu yang belum dibiasakannya. Dengan demikian tujuan belajar ingin menjadikan seseorang memiliki kemampuan (kompetensi) tentang apa yang sedang dipelajarinya. Dalam Wikipedia **Belajar** adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar (siswa), sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respons. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh pendidik (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar sebagai hasil stimulus yang diberikan (respons) harus dapat diamati dan diukur.

### **3. Manfaat Belajar**

Mungkin tidak semua orang menyadari bahwa dengan belajar seseorang akan merasakan manfaat dari apa yang dipelajari. Memang harus disadari bahwa manfaat sesuatu yang dilakukan kadangkala membutuhkan waktu yang panjang untuk dapat merasakan manfaatnya, kadang-kadang memang dapat dirasakan langsung atau dapat dirasakan dalam waktu pendek. Misalnya seseorang belajar memasak nasi goreng, setelah dipraktekkan langsung dapat dirasakan hasilnya bagaimana apakah enak, kurang enak atau tidak enak sama sekali. Berbeda dengan seseorang yang belajar menanam sayur bayam, tiga minggu kemudian baru dirasakan sedikit manfaatnya kemudian setelah dilakukan berulang-ulang akan semakin terasa manfaatnya dan begitu seteusnya. Seseorang yang selalu belajar sepanjang waktu akan merasakan manfaat yang besar dari belajar.

### **4. Mengapa Harus Belajar**

Pertanyaan ini sering muncul dibenak banyak orang terutama pada masyarakat yang berpendidikan rendah. Apalagi ketika diketahui banyak masyarakat yang berpendidikan bahkan berpendidikan tinggi masih saja menganggur atau hanya bekerja yang tidak sesuai dengan latar keilmuan yang dimiliki. Untuk hal yang seperti ini biasanya masyarakat semakin tidak percaya bahwa belajar itu sangat penting bagi semua orang. Mungkin bisa dibahas dari hal-hal yang sangat praktis dan dari contoh yang kecil ketika seseorang tersesat di jalan maka berkemungkinan besar dia akan bertanya atau mencari informasi baik langsung maupun tidak langsung. Adakalanya orang mencari informasi dengan orang yang ada disekitar itu, tapi ada juga melalui perantaraan media seperti menelpon seseorang untuk mendapatkan informasi. Akhirnya setelah informasi diperoleh maka seseorang yang tadinya tersesat sudah bisa kembali ke jalan yang benar seperti rencana semula.

Proses yang dijalani hingga seseorang keluar dari permasalahannya secara sederhana dapat dikatakan belajar. Contoh lain dizaman teknologi maju saat ini banyak sekali sumber informasi yang tersaji dan dapat dimanfaatkan oleh

semua orang. Saat ini, jika seseorang ingin tahu seberapa banyak/orang dijalan, atau ingin tahu tentang kemacetan yang terjadi maka ia akan cari informasi melalui google map.

Dari contoh yang dikemukakan terdahulu dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses pencarian informasi hingga mendapatkan informasi tersebut. Informasi dalam bahasa komunikasi disebut dengan message/pesan/ide. Biasanya message/pesan/ide disampaikan oleh komunikator secara langsung ataupun melalui media (perantara) kepada sasarannya (komunikatee). Saat seseorang sudah menemukan informasi yang dicarinya maka seseorang tersebut dikatakan sudah berhasil. Itu juaiah yang disebut dengan hasil belajar baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan ataupun sikap seseorang setelah mempelajarinya.

## **5. Jenis-Jenis Belajar**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia harus mampu menyesuaikan diri di berbagai situasi dan kondisi. Manusia hidup dan berada dalam masyarakat yang sudah pasti multi dimensional bahkan bisa jadi multi etnis, multi cultural, dan multi agama, tingkat sosial ekonomi yang berbeda. Dalam hal penyesuaian diri biasanya membutuhkan waktu relatif lama. Hal ini sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seseorang. Ibarat berperang apakah seseorang tersebut memiliki banyak peluru atau hanya sedikit bahkan bisa jadi tidak ada sama sekali maka akibat yang ditimbulkannya juga akan berbeda-beda. Bagi seseorang yang memiliki pengetahuan yang banyak (multi dimensional) tentu akan mudah menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada. Sebaliknya jika seseorang hanya memiliki sedikit ilmu maka sulitlah baginya untuk menyesuaikan diri di tengah-tengah masyarakat. Karena itu agar kita dapat memenangkan peperangan haruslah memiliki pengetahuan yang memadai, keterampilan dan sikap yang baik yang senantiasa meningkat dari hari ke hari. Untuk mengetahui seberapa banyak jenis tersebut para ahli mengungkapkan bahwa jenis belajar meliputi belajar pengetahuan, belajar keterampilan dan belajar sikap.

#### a. Belajar Pengetahuan

Jenis belajar ini merupakan salah satu dari domain/ranah berfikir manusia. Domain ini banyak disebut-sebut sebagai langkah awal mengisi fikiran manusia. Kenapa demikian karena bila pengetahuan tidak dimiliki oleh manusia, maka iapun tidak memiliki dasar (basic) untuk melakukan kegiatan dan dapat diibaratkan sebuah kapal yang berjalan tanpa nakhoda yang akan mengarahkan kemana tujuan kapala itu berlayar.

Pengetahuan dapat membuat seseorang memiliki pundi-pundi ilmu yang bilamana diisi terus menerus akan menjadi semakin lama semakin banyak bahkan lama-lama akan menggunung. Jika pundi-pundi tersebut diibaratkan berisi uang, maka sebagai seorang yang normal dapat dikatakan hidupnya sudah memiliki salah satu jaminan masa depan dan kebahagiaan sudah didepan mata. Orang yang memiliki pengetahuan yang banyak jika dibandingkan dengan orang yang memiliki hanya sedikit pengetahuan tentu akan berbeda dalam hal jaminan dan kebahagiaan yang dirasakannya. Untuk hal yang seperti ini tidak jarang kita mendengar dengan sebutan orang awam atau orang kebanyakan. Artinya orang yang memiliki sedikit pengetahuan atau memiliki pengetahuan pada tingkat rata-rata. Orang yang tergolong dalam kategori ini biasanya lebih banyak terkendala dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu carilah pengetahuan sebanyak-banyaknya kapanpun dan dimanapun berada (*lifelong learning*) sehingga badai apapun yang menghantam tidak akan pernah rubuh. Tidak ada kewajiban bersekolah tinggi untuk mendapatkan pengetahuan tetapi dapat dipelajari sesuai kebutuhan dalam pendidikan nonformal.

#### b. Belajar keterampilan

Keterampilan sering juga disebut dengan *skill* yaitu berupa penguasaan seseorang terhadap aplikasi pengetahuan yang dimiliki sehingga dengan itu ia dapat menerapkannya sesuai langkah-langkah yang dibutuhkan oleh suatu keterampilan. Langkah-langkah yang dibutuhkan dalam suatu keterampilan biasanya diperoleh melalui percobaan/penelitian sehingga menemukan teori yang valid. Artinya keterampilan akan sempurna bila sesuai dengan teori yang melandasinya. Dalam kondisi seperti ini maka pengetahuan sangat diperlukan

dalam menerapkan keterampilan. Dengan demikian dapat dikatakan ketika seseorang dapat melakukan suatu pekerjaan/kegiatan walaupun belum begitu baik, berarti ia sudah memiliki pengetahuan tentang apa yang dilakukannya. Jika seseorang melakukan sesuatu tanpa sedikitpun dilandasi oleh pengetahuan, maka ini tergolong dalam belajar yang disebut dengan *trial and error* bukan belajar keterampilan yang sebenarnya.

Memiliki keterampilan tidak bisa diperoleh sekali gus ibarat membalik telapak tangan. Akan tetapi harus dilakukan *step by step* mulai dari yang sangat kasar hingga meningkat kepada yang halus tanpa cacat. Inilah keterampilan yang sudah sampai pada taraf memiliki *skill* (keahlian). Untuk bisa sampai pada taraf memiliki skill diperlukan adanya latihan (drill) yaitu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

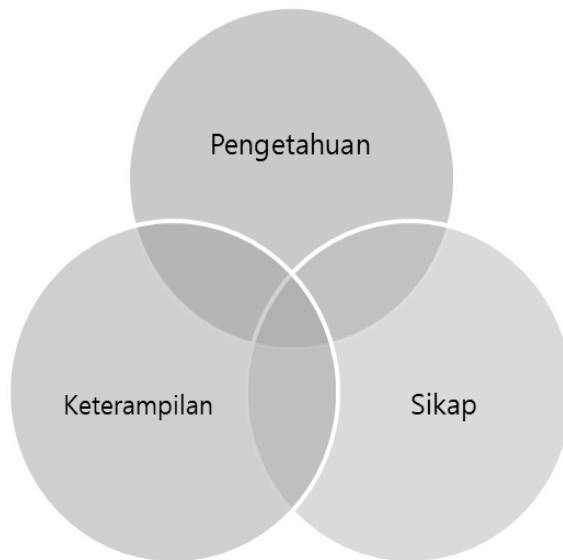
### c. Belajar Sikap

Banyak orang beranggapan keliru tentang apa yang disebut dengan sikap dan apa yang disebut tingkah laku. Secara sederhana dapat dikatakan sikap itu sesuatu yang menjadi kata hati atau keputusan seseorang tentang suatu kondisi. Apakah dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan yang diperolehnya. Biasanya bila seseorang diberi pengetahuan dan keterampilan ada dua kemungkinan yang akan terjadi yaitu menerima atau menolak pengetahuan dan keterampilan yang diberikan tersebut. Jika seseorang setuju dengan apa yang dia lihat atau didengarnya maka akan muncul suatu reaksi positif pada dirinya. Misalnya terjadi rasa senang dan gembira yang terpancar dari wajah berseri-seri. Hal ini dapat diartikan bahwa seseorang itu menerima apa yang diberikan padanya. Sebaliknya seseorang yang tidak setuju dengan situasi dan kondisi yang dilihat dan didengarnya maka akan muncul reaksi negatif pada dirinya. Hal ini dapat dilihat dari reaksi yang muncul secara fisik pada dirinya. Setidaknya ia akan mengerutkan keningnya atau terlihat ketidaksukaan dari raut wajahnya. Hal ini berarti bahwa seseorang itu tidak menerima apa yang diberikan padanya. Kembali kita pada pengertian sikap maka dapat disimpulkan bahwa sikap adalah keadaan seseorang yang menerima atau menolak sesuatu yang diberikan padanya. Sedangkan tingkah laku merupakan reaksi



dari kondisi penerimaan atau penolakan tersebut. Jika seseorang menerima maka reaksinya dapat dilihat dari tindakan positif yang dilakukannya. Begitu juga jika seseorang menolak apa yang diberikan maka reaksinya dapat dilihat dari tindakan negatif yang dilakukannya.

Dari apa yang sudah diuraikan terdahulu dapat disimpulkan bahwa antara pengetahuan, keterampilan dan sikap memiliki kaitan yang sangat erat. Kaitan antara ketiganya diibaratkan sebagai rantai segitiga dan merupakan sebuah siklus yang melingkar tidak tahu mana ujung dan mana pangkalnya, mana yang lebih dahulu dan mana yang kemudian. Namun demikian untuk mendapatkan keutuhan dan kesempurnaan sebagai seorang yang belajar maka pengetahuan, keterampilan dan sikap harus berjalan secara bersamaan. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar 3.



Gambar 3. Keterkaitan Ranah Berfikir Manusia

Dari gambar 3 dapat dilihat bahwa ketiga ranah berfikir manusia sama-sama memiliki dua sayap kiri dan kanan. Jika berdiri pada sisi pengetahuan maka sayapnya adalah keterampilan dan sikap, jika berada pada ranah keterampilan maka sayapnya adalah sikap dan pengetahuan, begitu juga jika berdiri pada ranah sikap maka sayapnya adalah pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar tidak berdiri sendiri, apa yang difikirkan, diamati, dirasakan dan dikerjakan oleh seseorang adalah hasil kolaborasi antara pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimilikinya.

Jika ditilik dari sisi warna lingkaran yang terdapat pada gambar 1 terdiri dari biru, hijau, dan jingga. Perbedaan warna ini menunjukkan bahwa masing-masingnya memiliki perbedaan, namun tetap membawa warna kedua lingkaran disamping kiri dan kanannya. Dengan demikian warna yang sesungguhnya sebagai hasil dari belajar adalah perpaduan warna antara ketiganya. Itulah sebenarnya yang dimiliki oleh seseorang yang telah belajar.

Makna lebih lanjut yang dapat dipetik adalah meskipun suatu ketika kita lebih fokus mempelajari pengetahuan akan tetapi tidak dapat meniadakan sikap dan keterampilan. Begitu juga ketika seseorang lebih fokus mempelajari keterampilan ia tidak dapat meniadakan pengetahuan dan sikap. Ketika seseorang sedang fokus pada perubahan sikap ia tidak mungkin meniadakan pengetahuan dan keterampilan.

Jika diamati pertautan dan perpaduan ketiga warna tersebut maka akan menimbulkan suatu warna baru yang lebih tegas dan lebih kental. Inilah yang membentuk kepribadian seseorang sehingga jadilah ia manusia sebagaimana yang diperolehnya melalui tiga ranah tersebut.

## **6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Sering ditemukan belajar tidak memiliki hasil yang memuaskan bahkan mengecewakan. Ada orang yang belajarnya sangat lama baru mendapat hasil dan ada juga yang dalam waktu pendek dapat menerima apa yang dipelajari. Belajar memang memiliki efektifitas yang berbeda pada setiap orang. Ini sangat tergantung dengan banyak faktor yang

terdapat pada seseorang. Faktor tersebut bisa saja berasal dari dalam diri seseorang yang dibawa semenjak lahir atau sudah diturunkan dari orang tua atau terdapat dalam silsilah keluarganya. Kondisi ini sering tidak diketahui banyak orang apalagi silsilah keluarga yang tidak diketahui. Namun demikian ada yang lebih besar dan sangat banyak membengaruhi seseorang dalam belajar. Faktor tersebut berasal dari luar dirinya dan terdapat di lingkungan dimana ia berada.

Bila bicara tentang lingkungan, setidaknya-tidaknya dapat digolongkan pada dua bagian yaitu plastis (lingkungan alamiah) dan alloplastis (lingkungan yang diciptakan). Slameto (2015) mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal (keluarga, sekolah dan masyarakat). Faktor internal terdiri dari bakat, minat, kecerdasan yang dibawa semenjak lahir. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari keluarga, sekolah dan masyarakat dan apa saja yang terdapat diluar diri seseorang. Untuk faktor internal tidak banyak dibicarakan dalam buku ini karena sifatnya lebih kepada sesuatu yang diterima secara hereditas. Pada dasarnya hereditas tidak dapat diubah secara total akan tetapi dapat dikembangkan sesuai pengaruh lingkungan eksternal.

Faktor internal tidak dapat diketahui sebelum dilakukan pengujian dengan menggunakan instrumen yang benar namun gejalanya dapat diketahui dari sikap dan perilaku yang muncul. Oleh karena itu selanjutnya akan dibicarakan tentang faktor eksternal yang terdiri dari keluarga, sekolah dan masyarakat.

#### a. Keluarga

Tak seorangpun dapat membantah bahwa setiap manusia dilahirkan dan dibesarkan dalam keluarga baik keluarga kecil maupun keluarga besar bahkan keluarga yang sangat besar seperti panti asuhan dan rumah asuh lainnya. Apapun bentuk keluarganya sangat mempengaruhi akan keberhasilan seseorang dalam belajar. Asuhan yang diberikan dalam keluarga sesuai pola yang ditanamkan setiap hari terutama oleh pengasuh (ayah dan ibu, adik, kakak, om dan tante, baby sitter serta siapa saja yang ada dalam keluarga tersebut).

Setiap orang yang berinteraksi dengan anak akan memberi warna belajarnya karena sifat manusia meniru apa yang dilihat dan didengarnya. Semakin banyak interaksi yang terjadi semakin banyak yang mempengaruhi belajar seseorang. Interaksi dapat berlangsung secara lisan, tulisan, isyarat, gerak gerik dan tingkah laku yang ditampilkan baik disengaja maupun tidak sengaja.

#### b. Sekolah

Sekolah merupakan rumah kedua bagi peserta didik, karena sebagian waktunya dihabiskan di sekolah. Sekolah melayani peserta didik sesuai kurikulum yang dipakai. Kurikulum dapat berbentuk nasional, maupun lokal termasuk ekstra kurikuler/ekschool, cokurikuler. Masih ada kegiatan lain yang menunjang pembelajaran seperti adanya istilah belajar tambahan, atau belajar sore, dan pengembangan diri. Bagi sekolah pesantren biasanya ada kegiatan agama yang sudah diprogram dan harus diikuti oleh semua santri.

Saking banyaknya waktu yang dihabiskan di sekolah menjadikan peserta didik nyaris tidak memiliki waktu untuk istirahat dan bermain bersama dalam keluarga. Apalagi dalam masyarakat dimana anak tinggal. Dengan demikian sangat nyata bahwa lingkungan sekolah sangat mempengaruhi belajar peserta didik. Mungkin model belajar yang diciptakan guru dalam kelas dan model belajar yang tercipta dalam kelompok-kelompok yang ada di sekolah mempengaruhi peserta didik. Interaksi belajar anak dengan guru dan teman sebaya juga memiliki banyak pengaruh.

#### c. Masyarakat

Meskipun anak dilahirkan dan dibesarkan dalam keluarga di lingkungan orang tua dan saudara-saudaranya namun tiba saatnya anak akan berada di tengah-tengah masyarakat. Ibarat pusan air yang terlihat ditengahnya seperti titik air yang berputar dengan cepatnya kemudian diikuti oleh putaran air disekitarnya hingga semakin lama semakin melebar dan semakin melemah. Artinya kehidupan anak yang pada awalnya hanya bersama orang tuanya semakin bertambah usia semakin berkembang pergaulannya.

Faktor yang mempengaruhi pendidikan anak dalam masyarakat diantaranya: teman sebaya, teman dalam taman

pendidikan alqur'an, kelompok pemuda, kelompok sanggar, kursus dan dalam kelompok-kelompok apa saja yang ada dalam masyarakat.

Setiap proses kehidupan yang dilalui anak mulai dari dalam keluarga merupakan proses pembelajaran. Dengan siapa dan di lingkungan mana anak berada dan berinteraksi itulah yang mempengaruhi pendidikannya termasuk masyarakat tempat anak bergaul dan beraktivitas. Jika anak berada di lingkungan yang baik dan kondusif biasanya anak akan menjadi orang baik, namun bila anak berada dalam masyarakat yang tidak baik, maka ada kemungkinan anak terpengaruh dan menjadi orang yang tidak baik.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran berasal dari istilah "instruction" artinya petunjuk. Selanjutnya disebut instructional yang berarti memberikan instruksi atau mengatur. Sedangkan teaching berarti pengajaran artinya pendidik merancang pembelajaran dari berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk dimanfaatkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu. Menurut Sanjaya (2009) pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Peserta didik merupakan subjek belajar yang memegang peran utama sehingga dalam setting proses belajar mengajar peserta didik harus beraktivitas secara penuh. Jika dalam mengajar pendidik lebih banyak memegang peran sedangkan dalam pembelajaran pendidik hanya sebagai fasilitator, memenage semua sumber dan fasilitas belajar.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan sebuah proses yang diharapkan memiliki output sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagai sebuah proses maka haruslah dilaksanakan dengan material yang lengkap dan cara kerja yang benar. Jika diibaratkan membuat kue bolu, maka bahan dasarnya adalah telur, gula, dan tepung. Prosesnya telur dan gula dikocok hingga mengembang dan langkah selanjutnya memasukkan dalam wadah lalu dibakar/dioven, jadilah kue

bolu tersebut.

Penjelasan yang diberikan terdahulu banyak memberikan isyarat bahwa pembelajaran merupakan proses mengatur lingkungan supaya peserta didik memiliki kemauan untuk belajar. Dalam hal ini peserta didik harus dapat menjadi pusat kegiatan belajar. Sedangkan pendidik berupaya untuk membantu peserta didik untuk mendapatkan sesuatu sebagai hasil dari belajar. Bantuan yang diberikan pendidik diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga memiliki kemauan keras untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang sedang dipelajari. Artinya kondisi yang tercipta dapat menumbuhkan mental *curiosity* dalam belajar.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Secara umum pembelajaran bertujuan agar terciptanya komunikasi yang inten antara pendidik dengan peserta didik dan sesama peserta didik. Dengan terciptanya komunikasi terjadilah interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sesama peserta didik. Interaksi yang tercipta dapat mentransfer pengetahuan, keterampilan dan sikap dari pendidik kepada peserta didik dan sesama peserta didik.

Secara khusus pembelajaran bertujuan agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, merubah sikap dan melatih keterampilan yang diperlukan untuk dirinya. Disamping itu pembelajaran bertujuan agar terjadinya perubahan sikap peserta didik ke arah yang positif, yang terakhir dengan pembelajaran tercipta skill yang diharapkan dapat digunakan dalam kehidupannya.

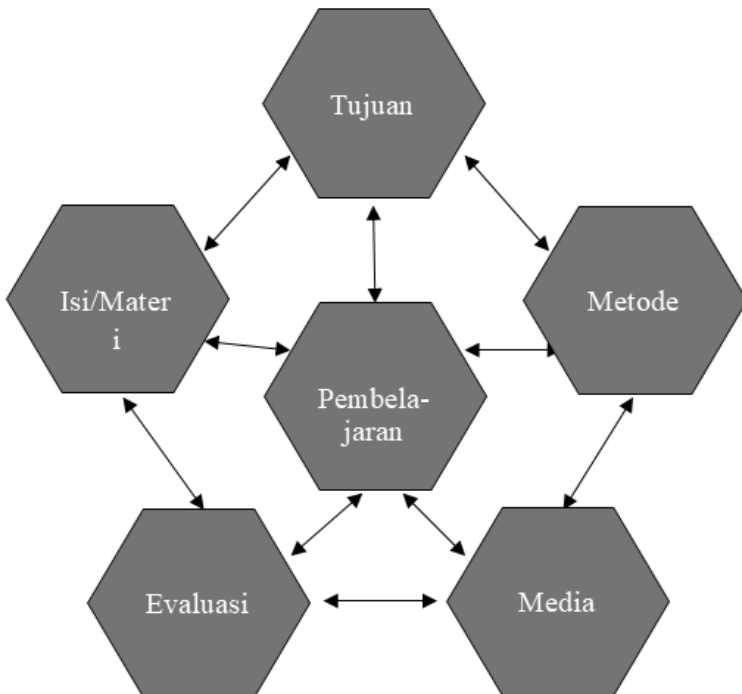
Tujuan pembelajaran seperti yang dijelaskan terdahulu bukan saja untuk kepentingan diri yang bersangkutan akan tetapi dapat pula membawa kebaikan buat orang lain. Inilah salah satu perbedaan antara tujuan belajar dengan pembelajaran.

## **3. Komponen-Komponen Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2009) komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, isi/materi, metode, media dan evaluasi. Dalam gambar yang disajikan terlihat adanya urutan komponen

pembelajaran yang ditampilkan. Untuk hal ini sangat nyata bahwa pembelajaran harus dilaksanakan sesuai siklus proses pembelajaran. Dengan siklus ini proses pembelajaran yang diharapkan dapat menghasilkan sebuah perubahan. Perubahan yang terjadi menjadi pertanda keberhasilan proses pembelajaran. Selanjutnya dapat dikatakan pembelajaran terlaksana secara efektif.

Berbeda dengan pendidikan nonformal bahwa arah proses pembelajaran dapat saja berubah-ubah sesuai kebutuhan peserta didik dan sumberdaya yang tersedia namun tetap berorientasi pada proses dan hasil belajar yang diperoleh. Sebagai ilustrasi dapat diperhatikan gambar 4 berikut



Gambar 4. Komponen Pembelajaran

Dari gambar 4 dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran, semua komponen saling berkaitan dan dalam pendidikan nonformal keterkaitannya dapat berlangsung dari berbagai arah dan tidak menetap. Mungkin suatu ketika seseorang melaksanakan pembelajaran tanpa diawali dari tujuan yang jelas alias samar-samar namun karena sudah berjalan barulah mendapat suatu arahan pembelajaran yang lebih jelas. Begitu juga dalam materi pembelajaran tidak semuanya dirancang dari awal namun akan terjadi perubahan diperjalanan sesuai kebutuhan warga belajar meskipun identifikasi masalah dan kebutuhan belajar sudah dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran pendidikan nonformal tidak perlu menyiapkan rancangan pembelajaran secara ketat akan tetapi diperlukan fleksibilitasnya. Yang terpenting dalam pembelajaran PNF adalah keterlaksanaan pembelajaran sembari memberikan masukan dan motivasi belajar.

#### **4. Perbedaan Belajar dengan Pembelajaran**

Proses perubahan yang dilakukan individu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti disebut belajar (Prianto, 2015) dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak biasa menjadi biasa baik dipandu atau dibimbing oleh orang lain ataupun tidak dibimbing oleh siapapun (Prayitno, 2009).

**Pembelajaran:** Tindakan mengajar (teaching) untuk menarik peserta didik memahami materi ajar, memberikan inovasi dan motivasi agar peserta didik mau belajar (Prianto, 2015). Intinya adalah melakukan tindakan mengajar untuk menumbuhkan kesadaran belajar peserta didik. Bila diperhatikan dari subjek yang memetik keuntungan, maka belajar memiliki efek pada individu yang belajar sedangkan pembelajaran memiliki efek pada orang yang belajar dan dibelajarkan.

#### **5. Prinsip- Prinsip Pembelajaran**

Dalam pembelajaran yang dilaksanakan baik formal maupun nonformal dimana terdapat pendidik dan peserta didik akan ada hal-hal pokok yang tidak dapat diabaikan. Jika diabaikan maka pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik. Hal pokok yang mendasar dalam pembelajaran disebut



dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Menurut Sujana (2010) prinsip-prinsip yang dimaksud adalah: perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu. Prinsip-prinsip ini akan menjadi gayut dengan kondisi dan situasi yang akan tercipta dalam pembelajaran.

a. Perhatian

Sesuai dengan keterampilan mengajar pertama yaitu membuka pelajaran, maka sebelum pembelajaran dimulai pendidik harus memusatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran dengan segala situasi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendidik harus mampu menanggalkan semua peristiwa, kondisi yang ada sebelum memasuki kelas atau kelompok belajar sehingga tercipta suatu kondisi baru dalam fikiran peserta didik yaitu 'belajar' bukan yang lain. Perhatian ini akan membantu pendidik mentrasformasikan, mengolah dan menciptakan sebuah kondisi dan warna baru dalam fikiran peserta didik. Diibaratkan sebuah bejana yang sudah dipakai untuk mengaduk makanan setelah itu dipakai kembali untuk mengaduk makanan yang lain. Jika makanan yang diaduk sebelumnya memiliki bau yang menyengat (mungkin sangat harum atau sangat amis) maka bejana tersebut harus dibersihkan terlebih dahulu dengan menggunakan sabun. Andaikan makanan yang diaduk atau diletakkan sebelumnya tidak berbau mungkin dapat dibersihkan hanya dengan menggunakan air. Tugas pendidik dalam hal ini adalah bagaimana membersihkan dan meminimalisir perhatian peserta didik yang sudah ada sebelum masuk kelas. Bekas-bekas yang tertinggal dari kegiatan peserta didik sebelumnya akan mempengaruhi pembelajaran yang akan diberikan pada saat itu. Pendidik harus sanggup menyingkirkan atau meminggirkannya sehingga ada ruang kosong yang akan diisi dengan pembelajaran yang baru. Prinsip ini harus dipegang erat oleh pendidik sehingga mengawali pembelajaran tidak bisa asal jadi saja. Buat suatu kegiatan yang menarik perhatian pada pelajaran yang akan dipelajari. Kalau perlu buat anak terkesima atau terhipnotis dengan keadaan yang diciptakan oleh pendidik.

## b. Motivasi

Setiap orang yang hadir dalam suatu kegiatan tentu sudah memiliki motivasi dalam dirinya (motivasi intrinsik) namun tidak dapat diketahui seberapa tinggi motivasi yang dimilikinya. Untuk itu sangat diperlukan adanya motivasi yang bersifat ekstrinsik. Dalam hal ini pendidik adalah seseorang yang harus memberikan motivasi ekstrinsik pada peserta didiknya. Bicara tentang motivasi belajar menurut penulis yang dapat diberikan oleh pendidik kepada peserta didik adalah motivasi ekstrinsik. Adapun motivasi instrinsik tidak bisa diberikan oleh pendidik namun secara otomatis jika peserta didik banyak mendapatkan motivasi ekstrinsik terutama dari pendidik, maka motivasi instrinsiknya semakin tinggi. Sebaliknya bila motivasi ekstrinsiknya rendah atau mungkin tidak ada apalagi rangsangan yang diberikan pendidik negatif (menghardik, marah, membenci), maka motivasi instrinsik yang ada pada peserta didik bisa melemah bahkan mungkin juga bisa hilang. Kondisi seperti inilah yang dapat membuat permasalahan dalam belajar, dimana pendidik tidak memperlakukan peserta didiknya dengan baik sehingga keinginan belajarnya yang semula tinggi berubah menjadi rendah bahkan bisa hilang. Selanjutnya terjadilah apa yang disebut dengan *drop out*.

## c. Keaktifan

Ini merupakan prinsip utama dalam pembelajaran dan memiliki magnit terbesar dalam upaya terlaksananya pembelajaran dengan baik. Dikatakan magnit terbesar karena dalam pembelajaran akan terjadi apa yang disebut komunikasi. Komunikasi dalam pembelajaran sangat diharapkan terjadi multi arah bukan dua arah apalagi satu arah. Dalam komunikasi satu arah biasanya pendidik mendominasi kelas. Pada saat itu peserta didik akan menjadi pendengar yang baik. Jika hanya sebagai pendengar yang baik, biasanya tidak akan pernah bisa bertahan lama karena indera yang diaktifkan hanya satu yaitu telinga. Sedangkan komunikasi dua arah akan terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Jika interaksi sudah terjadi, biasanya indara lain menjadi aktif, misalnya akan terjadi tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik. Untuk mempersiapkan tanya jawab sering terjadi aktivitas menuliskan

terlebih dahulu apa yang akan ditanyakan atau disampaikan. Dengan demikian sudah ada tambahan indera yang aktif yaitu tangan. Selanjutnya adalah komunikasi multi arah yang melibatkan pendidik lebih banyak lagi sehingga terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sesama peserta didik. Komunikasi seperti ini tentu akan lebih banyak lagi menyerap informasi, pendapat, buah pikiran dari peserta didik. Hasil dari ini semua akan dapat menambah banyaknya pengetahuan, keterampilan dan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Kondisi seperti ini memiliki dampak yang banyak pada peserta didik dan dapat menimbulkan atau menumbuhkan inovasi-inovasi dalam diri peserta didik. Bila pemikiran peserta didik sudah berkembang maka selanjutnya juga dapat membuat peserta didik menjadi kreatif. Inilah makna dari magnit terbesar yang dikemukakan di atas.

#### d. Keterlibatan langsung

Mau atau tidak mau, suka atau tidak suka yang namanya pembelajaran harus melibatkan peserta didiknya. Keterlibatan ini memiliki banyak bentuk dalam pelaksanaannya. Bisa dilaksanakan secara langsung ataupun dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan media dan metode yang bervariasi. Misalnya guru menggunakan metode diskusi kelompok kecil (diad, triad, kuarted, peer group) maka seluruh peserta didik akan terlibat dalam kegiatan belajar karena tidak ada kesempatan untuk mengelak atau bermalasan-malasan dalam belajar. Selanjutnya dari metode diskusi kelompok kecil, dilanjutkan dengan diskusi kelas akan menumbuhkan rasa persaingan yang sehat karena secara psikologis tidak ada orang yang ingin kalah dalam persaingan sebelum mencobanya. Inilah kesempatan bagi guru untuk memotivasi anak dalam menyelesaikan tugas belajar masing-masing kelompok.

#### e. Pengulangan

Sesuatu yang dilakukan berulang-ulang akan menimbulkan efek pada kesan memori yang semakin membekas dan menebal. Jika dilihat dari proses kerja otak maka pengulangan akan menebalkan sinap-sinap otak bahkan antara sinap yang satu dengan lainnya akan tersambung. Pengulangan dalam kerja otak juga dapat menimbulkan

cabang yang baru dan akhirnya sinap otak menjadi rimbun. Jika pengulangan dilakukan pada bagian yang sama maka terciptalah sebuah keahlian atau skill tertentu (psikomotor), habit/sikap yang mendarah daging (afektif), dan pengetahuan tingkat tinggi/high thinking (kognitif). Oleh karena itu sangat dibutuhkan adanya pengulangan dalam pembelajaran agar hasil yang diharapkan tercapai dengan baik.

f. Tantangan

Dalam dunia pendidikan diperlukan banyak kondisi untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan termasuk kondisi yang menantang. Tantangan biasanya ada dihadapan atau di depan mata akan tetapi belum memasuki area yang sebenarnya. Tantangan sangat bermanfaat dalam pendidikan karena tanpa ada tantangan mata seseorang tidak akan terbelalak melihatnya. Bahkan sering orang terkantuk-kantuk sambil mendengarkan cerita indah seorang guru di depan kelas. Tantangan membuat peserta didik berfikir lebih keras bahkan bisa juga berfikirnya sangat keras atau berfikir tingkat tinggi (HOT) karena bagi peserta didik yang serius dalam belajar tidak mau kehilangan kesempatan yang sudah ada di depan mata. Dengan demikian tantangan yang dipersembahkan pendidik pada peserta didik sangatlah penting akan diolah dalam fikirannya. Olah fikir inilah yang merupakan prinsip sangat mendasar dalam belajar.

g. Perbedaan individu

Allah menciptakan manusia memiliki keunikan masing-masing sehingga terdapat perbedaan yang sangat bervariasi. Tidak ada orang yang sama, selalu saja ada perbedaan meskipun sangat sedikit. Kondisi ini harus menjadi perhatian bagi setiap orang dalam pembelajaran. Perbedaan individu sering menjadi permasalahan bagi pendidik apalagi kalau dibandingkan dengan dirinya masing-masing. Cara belajar masing-masing orang berbeda-beda, ada yang suka belajar bersama, ada yang suka sendiri, ada yang suka belajar dengan cara bertanya pada orang lain, ada yang suka belajar dengan menemukan sendiri apa yang mengganjal dalam fikirannya mungkin searching di internet atau membaca buku di pustaka, toko buku dan lain-lain cara belajar yang disukai. Guru harus mengerti dan memahami kondisi belajar peserta didik sehingga

pendidik tidak mudah terpancing emosinya ketika melaksanakan pembelajaran.

### C. PAIKEMM Sebagai Konsep

Pada dasarnya pembelajaran merupakan sebuah proses yang diharapkan memiliki output sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagai sebuah proses maka haruslah dilaksanakan dengan material yang lengkap dan cara kerja yang benar. Jika diibaratkan membuat kue bolu, maka bahan dasarnya adalah telur, gula, dan tepung. Prosesnya telur dan gula dikocok hingga mengembang dan langkah selanjutnya memasukkan dalam wadah lalu dibakar/dioven, jadilah kue bolu tersebut.

Jika diperhatikan contoh di atas hampir semua kita mengetahui rasa kue bolu yang terbuat dari bahan dasar tersebut. Hampir semua orang menyukainya namun jika dimakan berulang-ulang pastilah akan terasa tidak enak dan membosankan. Agar tidak terjadi kebosanan dalam mengkonsumsi kue seperti kue bolu tersebut maka dibuatlah variasi kue yang dapat mengubah rasa dari kasar menjadi halus, dari hanya rasa manis menjadi legit, bahkan ditambah dan diubah menjadi banyak varian aroma yang diciptakan untuk menarik selera makan kue. Akhirnya banyak orang menyukainya dan dapat memilih dengan bebas sesuai situasi kondisi dan kegunaannya.

Dalam pembelajaran, contoh di atas dapat menjadi ibarat yang dapat dikonversikan pada strategi dan pendekatan pembelajaran. Pendidik harus menyiapkan variasi yang bermacam-macam sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar. Pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dalam kondisi menyenangkan dan menggembirakan (PAIKEMM).

PAIKEMM merupakan strategi pembelajaran yang diawali dengan membangkitkan **aktifitas** belajar sehingga peserta didik menjadi lebih banyak terlibat dalam pembelajaran. Keterlibatan penuh secara lahir batin dalam belajar dapat

menumbuhkan **inovasi** dalam diri peserta didik sehingga menjadikan peserta didik yang **kreatif**.

Jika peserta didik sudah banyak terlibat dalam pembelajaran, memiliki kreativitas, inovatif, maka **efektivitas** hasil belajar dapat dicapai dengan baik. Keterlibatan penuh peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik yang kreatif dan inovatif dapat tercipta manakala pembelajaran dilaksanakan dengan **menyenangkan** dan **menggembirakan**. Inilah kunci pembelajaran yang harus diciptakan pendidik yaitu bagaimana peserta didik dapat belajar dengan senang dan gembira. Kesenangan dan kegembiraan ini dapat membuat peserta kecanduan dalam belajar. Dengan demikian terciptalah pembelajaran sepanjang hayat yaitu pembelajaran yang berlangsung kapan saja dan dimanapun berada tanpa menyia-nyiakan waktu, kesempatan yang tersedia dan sumber belajar yang ada.



## BAB 3

# Pembelajaran Aktif

**S**eperti diketahui pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang memiliki banyak aktivitas atau kegiatan. Dengan aktivitas tersebut terjadi proses perangsangan terhadap kerja otak. Bila rangsangan yang diberikan positif maka sinap otak akan bertambah banyak, semakin menebal dan rimbun. Sebaliknya bila rangsangan yang masuk ke otak bersifat negatif maka sinap otak akan mati dan tidak pernah tumbuh lagi. Semua rangsangan yang diberikan memiliki efek pada panca indera dan perkembangan seluruh anggota tubuh. Rangsangan ini menghasilkan sesuatu yang bermanfaat tidak saja secara fisik akan tetapi juga secara psikis.

Setiap gerakan tubuh manusia memiliki manfaat yang ganda sesuai dengan fungsi anggota tubuh yang digerakkan. Misalnya seseorang yang rajin menggerakkan kakinya dengan cara berjalan kaki maka ia akan sehat secara jasmani dan memiliki kekuatan tubuh. Jika seseorang selalu berlatih menggerakkan tangannya dengan menulis maka ia akan memiliki tulisan yang bagus dan indah. Jika seseorang selalu menggerakkan jari tangannya dengan bermain piano maka ia akan memiliki kelincahan bermain piano. Semua yang dicontohkan terdahulu tidak akan terjadi bila tidak ada yang mengarahkannya atau tidak memiliki kemauan yang tinggi untuk melakukannya. Itulah sebabnya proses belajar membutuhkan banyak kegiatan yang membuat peserta didik bergerak secara jasmani dan berfikir secara intelektual. *Active*



*learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sudah lama diimplementasikan di sekolah-sekolah Indonesia. Sampai sekarang penggunaan pendekatan *active learning* tetap disarankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ruang guru, 2015). Berikut ini akan dibahas secara mendalam beberapa hal yang terkait dengan pembelajaran aktif.

## **A. Pengertian**

Pembelajaran aktif sebenarnya bukan hanya sekedar melakukan aktivitas secara fisik atau gerakan-gerakan yang penuh canda dan tawa akan tetapi harus melibatkan jiwa dan raga pendidik dan peserta didik. Menurut Syah (2009) pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memerlukan keterlibatan semua peserta didik dan pendidik secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan yang lebih banyak untuk melakukan aktivitas belajar bersama dengan peserta didik lainnya.

Dalam pembelajaran aktif biasanya terjadi dinamika kelas yang tinggi karena beragam kegiatan dapat dilakukan sehingga tidak terjadi yang namanya kelas fakum. Dalam kelas seperti ini selalu ada apa yang disebut kelas kompetitif dimana peserta didik baik secara individu maupun berkelompok akan melakukan berbagai macam kegiatan yang sudah dirancang oleh pendidik.

Kegiatan belajar dalam *active learning* dapat diibaratkan seperti pasar yang menjual berbagai macam barang, makanan, minuman serta keperluan sehari-hari lainnya. Ada yang bertindak sebagai penjual dan ada pula sebagai pembeli. Sipenjual biasanya sudah menyiapkan barang dagangannya sedemikian rupa sehingga banyak orang tertarik untuk membelinya. Sipenjual memutar pikirannya bagaimana cara agar pekerjaannya ringan tetapi mendapat keuntungan berlimpah.

Sipembeli bebas memilih mana yang menarik dan disukai. Tentu saja sipembeli berfikir bagaimana ia mendapatkan barang yang berkualitas bagus namun harganya

rendah. Banyak cara yang dilakukan sipembeli hingga tawar menawarpun terjadi. Kalau sipembeli bisa mendapatkan apa yang diinginkannya, maka ia akan pulang dengan perasaan lega. Jika sipembeli pulang tidak membawa apa yang dicari dan walaupun ada tapi tidak sesuai dengan keinginannya maka sipembeli akan pulang dengan penuh kekecewaan. Bisa jadi ia akan mencari kembali di tempat lain apa yang belum dijumpai sesuai kebutuhan atau terus ke rumah dengan rasa kecewa yang dalam.

Bila diperhatikan aksi penjual dengan sipembeli terjadi interaksi yang intens antara keduanya. Bak kata pepatah "pembeli adalah raja" sehingga sipenjual harus melayani pembeli dengan senang hati. Walaupun tak jarang dijumpai pembeli bertingkah tidak baik namun sipenjual seharusnya menjual dagangannya dengan sabar dan penuh senyuman. Dengan demikian diharapkan sipembeli yang pada awalnya memiliki tingkah yang tidak mengenakan namun akhirnya tetap membeli dagangan tersebut karena sipenjualnya baik hati dan tidak pemaarah. Inilah ibarat sebuah pembelajaran aktif yang dinakhodai oleh seorang guru yang berwibawa, sabar dan mudah senyum sehingga peserta didik menjadi tertarik dengan pembelajaran dan mau ikut serta secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

## **B. Tujuan Pembelajaran Aktif**

Sebagaimana sudah diuraikan terdahulu bahwa setiap aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran memiliki efek terhadap jasmani, rohani dan semua potensi yang dimiliki. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Panca indera manusia memiliki fungsi berbeda dan penyerapan informasi yang diterima akan saling melengkapi. Indera penglihatan akan melengkapi indera pendengaran, perabaan, penciuman begitu seterusnya. Indera pendengaran

akan melengkapi indera penglihatan, perabaan, penciuman begitu seterusnya. Oleh karena itu semua indera manusia harus terlibat aktif sehingga fungsinya dapat berjalan secara maksimal dan penyerapan pengetahuan akan menjadi lebih sempurna jika dibandingkan dengan hanya menggunakan satu indera saja.

### **C. Peran Pendidik dalam Pembelajaran Aktif**

Dalam pembelajaran aktif (*active learning*), pendidik lebih berperan sebagai fasilitator bukan sebagai instruktur yang selalu memberikan instruksi. Kadang-kadang pendidik lupa bahwa instruksi yang diberikan sudah diluar batas kemampuan peserta didik. Pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), bukan berpusat pada guru (*teacher centred*).

Kata kunci bagi pendidik yang dipegang adalah kegiatan yang dirancang untuk dilakukan peserta didik, baik kegiatan berfikir (*mind*) maupun berbuat (*hand-on*). Fungsi dan peran pendidik lebih banyak ditujukan untuk menyediakan fasilitas belajar dan memberikan kesempatan sebanyak-banyaknya pada peserta didik untuk berbuat. Oleh karena itu peran aktif peserta didik dalam pembelajaran sangatlah penting. Karena pada hakikatnya, pembelajaran memang merupakan suatu proses aktif dalam membangun pemikiran dan pengetahuan peserta didik.

### **D. Ciri Pembelajaran Aktif**

Beberapa ciri dari pembelajaran aktif sebagai penanda bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik sudah tergolong dalam pembelajaran aktif dapat dilihat berikut ini:

#### **1. Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik**

Hal ini berarti bahwa apapun yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran semuanya adalah untuk kepentingan peserta didik dalam menyiapkan dirinya sebagai insan pembelajar.

## **2. Pembelajaran Terkait dengan Kehidupan Nyata**

Hal ini sangat berhubungan dengan kegiatan/aktivitas yang akan dilakukan peserta didik terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik benar-benar merasakan manfaat dari apa yang dilakukan saat belajar. Selain itu jika pembelajaran terkait dengan dunia nyata akan lebih mendorong kemauan peserta didik dalam berfikir dan berbuat karena apa yang dipelajari tidak sia-sia.

## **3. Pembelajaran Mendorong Anak untuk Berpikir Tingkat Tinggi**

Jika peserta didik diberi kesempatan untuk berbuat secara aktif dengan kebebasan tinggi maka peserta didik akan terangsang memikirkan lebih lanjut apa yang dapat dilakukan setelah satu kegiatan dapat diselesaikan dengan baik.

## **4. Pembelajaran Melayani Gaya Belajar Anak yang Berbeda-Beda**

Manusia diciptakan memiliki potensi, minat, bakat yang berbeda-beda yang harus dikembangkan dalam pembelajaran. Berbedanya gaya belajar peserta didik membuat guru harus memikirkan bagaimana terselenggaranya pembelajaran yang dapat mengembangkan semua potensi peserta didik. Guru tidak boleh kesal dengan banyaknya peristiwa yang tak diinginkan bahkan tidak terduga terjadi dalam kelas saat berlangsungnya pembelajaran. Mungkin peserta didik masih merasa pembelajaran yang dilakukan belum memenuhi kebutuhannya atau belum berkenan sesuai selera masing-masing. Dalam hal segenting apapun guru harus dapat menciptakan situasi belajar yang melibatkan seluruh peserta didik dengan aktif.

## **5. Pembelajaran mendorong peserta didik untuk berinteraksi multi arah.**

Pembelajaran aktif membutuhkan komunikasi timbal balik bahkan multi arah antara guru dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sesama peserta didik. Dengan komunikasi multi arah diharapkan semua peserta didik dapat melibatkan

diri secara aktif dalam pembelajaran.

## **6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.**

Kondisi pembelajaran seperti ini jika dikemas dengan baik akan menjadi masukkan yang sangat berharga bagi peserta didik. Banyak guru yang tidak mau menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran karena harus mengolah terlebih dahulu. Pada hal tidak semua lingkungan harus didisain namun hanya tinggal menggunakan saja seperti lingkungan fauna dan flora, tempat wisata, pasar, dan perusahaan yang berada di sekitar.

## **7. Penataan lingkungan belajar memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.**

Penataan ini membutuhkan ide kreatif guru sehingga lingkungan belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas menjadi menarik dan tidak menimbulkan kebosanan belajar peserta didik. Untuk menciptakan kondisi ini guru dapat mendisain kelas sesuai tujuan pembelajaran. Kalau perlu kelas hari ini tidak sama dengan hari kemaren dan hari berikutnya. Begitu juga tempat duduk peserta didik dapat diganti sesuai kebutuhan.

## **8. Pendidik memantau proses belajar peserta didik**

Guru tidak seharusnya membiarkan peserta didik belajar sendiri tanpa kehadiran guru dalam jangka waktu tertentu. Memang guru tidak selalu berada dalam kelas akan tetapi harus dalam pantauannya. Mungkin bisa menjadi pelajaran berharga bagi para pendidik bahwa kejadian masa lalu yang salah menterjemahkan cara belajar siswa aktif (CBSA) sehingga peserta didik mempelesetkannya menjadi catat buku sampai habis. Hal ini harus menjadi perhatian serius bagi pendidik dalam menterjemahkan pembelajaran aktif.

## **9. Pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik**

Seperti diketahui dalam keterampilan mengajar ada yang disebut dengan penguatan (*reinforcement*) yang harus diberikan guru kepada peserta didik. Bila peserta didik berhasil melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran, maka guru harus memberikan *reward* baik dalam bentuk kata-kata maupun dalam bentuk benda.

Hal ini memiliki makna yang dalam bagi peserta didik. Disamping mendapat nilai yang bagus dari guru juga mendapatkan kesejukan hati bagi peserta didik. Dengan demikian para guru hendaknya senantiasa memberikan reward pada peserta didik dan jangan kikir. Kadang-kadang guru menganggap tidak penting memberikan reward, ia hanya memandang sebagai hal yang biasa saja pada hal secara psikologis akan membuat peserta didik senang.

Menurut Bonwell dalam Samadhi (2010), pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut: 1) penekanan proses pembelajaran pada permasalahan yang dibahas, 2) peserta didik mengerjakan sesuatu sesuai materi, 3) penekanan pada eksplorasi nilai dan sikap sesuai materi, 4) peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi, 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses.

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas. Dengan mengutamakan proses, hasil pembelajaran akan dapat dicapai dengan baik.
- b. Peserta didik tidak hanya mendengarkan pembelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kesempatan belajar harus melibatkan sebanyak mungkin peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Kondisi ini dapat menjadikan peserta didik terampil dan menguasai apa yang dipelajari.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi. Pembelajaran ini menekankan untuk pengembangan nilai-nilai moral dan kepribadian

serta karakter peserta didik sesuai dengan materi yang dipelajari.

- d. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi. Dengan berfikir kritis muncul ide-ide baru peserta didik yang akhirnya dapat menganalisis dengan baik apa yang dipelajari. Jika penganalisisan sudah terjadi, maka peserta didik dapat dengan sendirinya menilai materi yang sedang dipelajari.
- e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Umpan balik akan terjadi bilamana peserta didik mendapatkan rangsangan pembelajaran yang positif. Semakin baik rangsangan yang diterima, maka cepat terjadi umpan balik.

## **E. Menciptakan Pembelajaran Aktif**

Untuk dapat menciptakan pembelajaran aktif ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh pendidik.

### **1. Pendidik harus memahami dengan sungguh-sungguh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.**

Hal ini sangat penting karena pada dasarnya yang ingin dicapai sudah terjabar dalam tujuan pembelajaran. Dengan demikian tujuan menjadi barometer pencapaian keberhasilan pembelajaran. Jika hal ini belum dipahami, sulit untuk menciptakan pembelajaran aktif yang memiliki efek positif terhadap capaian pembelajaran. Mungkin pembelajaran aktif dapat tercipta, akan tetapi tidak akan mendongkrak keberhasilan dalam belajar. Pembelajaran aktif hanya sekedar memberikan variasi agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

### **2. Menguasai materi pembelajaran yang akan dibahas pada saat itu**

Tanpa penguasaan materi yang baik tidak akan mendukung terciptanya pembelajaran aktif. Pendidik tidak mungkin bisa memberikan tugas yang menantang pada peserta didik jika ia sendiri belum menguasainya. Pada hal yang dituju dalam pembelajaran adalah penguasaan terhadap materi

pelajaran. Pendidik tidak mungkin membuat pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) jika tidak menguasai materi ajar. Dengan demikian semua pendidik yang ingin mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran haruslah menguasai materi ajar.

### **3. Menguasai metode pembelajaran secara holistik integrative**

Penguasaan metode pembelajaran secara menyeluruh dan terintegratif merupakan hal penting dalam pembelajaran aktif karena metode pembelajaran tidak berdiri sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan tidak bisa tunggal. Metode yang satu berkaitan dengan metode lainnya. Tanpa disadari jika seorang pendidik melaksanakan pembelajaran terutama pembelajaran yang bersifat kelompok atau klasikal, maka ia akan menggunakan metode lebih dari satu seperti seorang pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran pasti akan menyertainya dengan tanya jawab. Setidaknya pendidik akan bertanya setelah memberikan penjelasan pada peserta didik. Jika tujuan pembelajaran hanya dapat dicapai dengan praktek maka guru akan menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen. Semuanya ini harus ada dalam benak pendidik dan melaksanakannya dalam pembelajaran.

### **4. Pendidik harus membuat persiapan mengajar dengan baik dan sempurna setiap langkah yang akan dilakukan.**

Persiapan mengajar suatu hal mutlak harus dilakukan setiap kali akan melaksanakan pembelajaran. Persiapan yang dimaksud bukan saja berbentuk bahan ajar dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan tetapi persiapan lahir batin untuk menjadi pendonor ilmu pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.

Istilah pendonor disini sama ibaratnya dengan seseorang yang mendonorkan darahnya buat pasien yang membutuhkan. Pendonor dan pasien keduanya sama-sama mendapatkan kebaikan. Bagi pasien sumbangan darah yang diberikan dapat menyelamatkan jiwanya, sedangkan bagi si pendonor memiliki



dampak positif untuk peremajaan darah yang dimilikinya sehingga berdampak pada kesehatannya.

Bagi pendonor ada kepastian dampak positif yang diberikan yaitu bertambahnya kesehatan dirinya akan tetapi belum tentu bagi pasien. Pasien masih ada dua kemungkinan yang akan diterima yaitu tertolong atau tidak tertolong. Jika tertolong, maka pasien akan sembuh dari penyakitnya dan dapat menikmati kehidupannya. Sedangkan bagi yang tidak tertolong tetap dalam kondisi sakit bahkan mungkin tidak dapat lagi menghirup udara segar di dunia. Demikian juga halnya dalam pembelajaran. Bagi seorang pendidik sudah suatu kepastian bahwa setiap ilmu yang diberikan akan menambah pengetahuan yang dimilikinya. Minimal sebanyak yang diberikan pada peserta didik karena pendidik sudah melakukan pengulangan. Bahkan terkadang lebih banyak karena biasanya seorang yang akan memberikan pembelajaran akan menyiapkan diri dan mengasah kembali kemampuannya. Mungkin dengan membaca, menulis atau mencari dan mengembangkan apa yang sudah dibaca dan ditulis sebelumnya.

Bagi peserta didik masih ada dua kemungkinan yaitu gagal atau berhasil dalam pembelajaran. Bagi yang sungguh-sungguh biasanya dapat mencapai cita-citanya dan menjadikan masa depannya cerah. Bagi yang tidak berhasil dapat dikatakan gagal mencapai cita-citanya, bahkan kecewa dan putus asa.

Bertitik tolak dari ibarat yang dijelaskan di atas, rasanya sangat pantas pendidik merencanakan dengan baik tentang pembelajaran yang akan dilakukan. Pendidik harus memikirkan dan membuat langkah-langkah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berkesempatan untuk ikut serta dalam pembelajaran. Pendidik harus memikirkan dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran. Pendidik harus yakin bahwa peserta didik mampu melakukan kegiatan pembelajaran jika diberi kesempatan dan arahan yang jelas. Berikut ini contoh pembelajaran aktif yang tersaji dalam gambar 5.



Gambar 5 Contoh Pembelajaran Aktif

Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa pendidik dengan peserta didik bersama-sama melakukan kegiatan pembelajaran. Pendidik tidak boleh meninggalkan peserta didik dalam kelas tanpa kepentingan yang sangat mendesak. Pendidik harus selalu mendampingi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tidak terjadi kekeliruan pemahaman peserta didik.

Demikianlah beberapa cara yang dapat dilakukan agar tercipta pembelajaran aktif. Dengan pembelajaran aktif diharapkan tercipta peserta didik yang handal, bersemangat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam rangka mencari, menggali pengetahuan dan keterampilan sebanyak-banyaknya.



## BAB 4

# Pembelajaran Inovatif

### A. Pengertian Pembelajaran Inovatif

**S**ecara harfiah Kata “inovatif” berasal dari kata sifat bahasa Inggris *innovative*. Kata ini berakar dari kata kerja *to innovate* yang mempunyai arti menemukan (sesuatu yang baru). Dengan demikian, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai suatu rancangan pembelajaran yang baru atau diperbaharui. Mungkin belum pernah ada sebelumnya atau tidak sama dengan yang sebelumnya.

Baru dimaksud disini bukan berarti semuanya adalah suatu penemuan baru atau baru ditemukan akan tetapi baru itu adalah hasil suatu rekayasa, pemikiran tingkat tinggi yang menghasilkan suatu karya berbeda dari sebelumnya. Berbeda disini bisa saja berbeda secara keseluruhan, namun juga bisa berbeda sebagian. Perbedaan ini diperkirakan dapat membuat suatu perubahan kearah pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Setidaknya akan menimbulkan suatu gairah baru dalam belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan yang akhirnya juga akan mempengaruhi hasil belajar.

Pembelajaran inovatif muncul dari suatu keinginan yang luhur dari pendidik untuk keluar dari suatu permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran. Ibarat perjalanan ke suatu tempat namun belum sampai ke tujuan ditengah jalan terdapat hambatan baik kecil maupun besar biasanya kita ingin menghindarinya. Cara baru yang ditempuh untuk sampai pada pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif disebut dengan

pembelajaran inovatif.

Pembelajaran inovatif tidak muncul dengan sendirinya, namun harus dirancang oleh pendidik. Rancangan yang dibuat sudah memikirkan bagaimana agar peserta didik lebih banyak terlibat dalam pembelajaran. Nurdyansyah (2016) menyebut pembelajaran inovatif lebih bersifat *student centered* yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*). Pendidik hanya menyediakan fasilitas agar tercipta *self directed* yang diharapkan dapat memunculkan pemikiran cerdas dan karya unggul dari peserta didik. Pendidik tidak perlu menjelaskan secara rinci apa yang akan dipelajari akan tetapi membuat kerangka-kerangka kerja yang dapat menuntun peserta didik menemukan sendiri apa yang ingin dicapai dengan caranya sendiri. Pendidik dapat menyediakan bahan mentah yang dapat diolah oleh peserta didik dengan gaya yang disukainya.

Dalam pembelajaran inovatif hal penting yang harus diingat adalah peserta didik adalah manusia yang memiliki potensi berbeda satu sama lain. Masing-masing peserta didik memiliki kelebihan beragam yang dapat digabung dengan teman-teman kelompoknya sehingga terciptalah hasil belajar yang efektif. Dalam hal seperti ini, ada baiknya pendidik memberikan kesempatan belajar yang bervariasi pada peserta didik. Pembelajaran tidak melulu dilakukan secara individu akan tetapi perlu membentuk kelompok yang bervariasi. Dengan demikian pendidik seharusnya mempertimbangkan apakah akan menggunakan teknik belajar individu, klasikal ataupun kelompok kecil (diad, triad, atau kwartet).

## **B. Rasional Pembelajaran Inovatif**

Pembelajaran inovatif sangat diperlukan karena kehidupan selalu berubah, kondisi lingkungan baik fisik maupun non fisik senantiasa mengalami perubahan. Perubahan zaman apalagi teknologi berjalan dengan sangat cepat kadang kala mengalahkan pemikiran seseorang pendidik karena stagnan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dielakkan, namun harus diselaraskan dengan upaya

memajukan pembelajaran itu sendiri. Jika seorang pendidik tidak dapat mengikuti perkembangan zaman serta kemajuan iptek, maka pendidik akan gagal dan tertinggal dalam berbagai hal. Akhirnya mutu pendidikan akan menurun karena tidak dapat menjawab tantangan dan kebutuhan di lapangan.

Oleh karena itu pendidik perlu berfikir bagaimana agar peserta didik terbiasa berfikir secara inovatif dengan menemukan cara-cara baru, ilmu dan situasi baru dalam pembelajaran. Situasi baru yang selalu tercipta dari guru yang inovatif dapat melatih peserta didik berfikir kritis dan inovatif. Apalagi dalam pendidikan nonformal berfikir inovatif sangat diperlukan karena peserta didik pendidikan nonformal biasanya lebih banyak belajar atas kesadarannya sendiri untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam hidupnya.

Pendidik yang inovatif biasanya mampu menunjukkan hal-hal praktis yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya bagaimana seseorang yang bekerja sebagai tukang kebun di rumah yang memiliki pekarangan luas dan harus disiram setiap harinya dikala musim kemarau. Maka ia akan mengusulkan pada majikannya agar membeli kran yang dapat berputar sendiri hingga lokasi yang akan disirami dapat dilakukan dengan mudah dan hasilnya terjamin dari pada dilakukan secara manual.

### **C. Tujuan Pembelajaran inovatif**

Belajar pada dasarnya adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia secara individu. Seseorang akan belajar bila ia membutuhkannya. Segala daya upaya akan dilakukan seseorang jika ia ingin memenuhi kebutuhannya. Seorang remaja akan melakukan kegiatan yang spektakular demi memenuhi kebutuhannya akan energi berlebih yang dimilikinya, seperti bermain balapan atau kebut-kebutan di jalan raya. Dalam dunia pendidikan kebutuhan harus menjadi titik tumpu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran harus dilaksanakan sesuai perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Pendidik harus mampu merancang proses pembelajaran

yang inovatif agar semua kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi. Secara umum tujuan pembelajaran inovatif adalah memberikan kontribusi kepada peserta didik dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan menuju perubahan yang lebih baik. Secara khusus ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dengan pembelajaran inovatif diantaranya:

1. Membantu peserta didik menemukan ide-ide atau pemikiran yang bernas dalam berfikir dan bertindak
2. Membangkitkan semangat belajar terutama untuk menemukan hal-hal baru dalam kehidupan
3. Membantu peserta didik berfikir ke arah positif dalam menemukan ide-ide baru sebagaimana pendidik melakukan sesuatu yang baru dalam pembelajaran.
4. Membuka cakrawala peserta didik untuk dapat melakukan percobaan-percobaan praktis dengan berani tanpa ragu-ragu

#### **D. Manfaat Pembelajaran Inovatif**

Ada beberapa manfaat yang didapatkan dalam pembelajaran inovatif baik bagi pendidik maupun pada peserta didik diantaranya:

##### **1. Dapat mengembangkan pilar-pilar pembelajaran pada peserta didik**

Pilar pembelajaran terdiri dari learning to know, learning to do, learning to be, learning to life to gether. Pembelajaran inovatif membawa seseorang pada keingin tahuan yang tinggi (mental *curiosity*) tentang sesuatu yang dipelajari. Ingin mendapatkan sesuatu yang sudah sedikit terlihat tetapi masih banyak yang tersembunyi.

Ibarat matahari yang terbit di pagi hari disaat fajar menyingsing ada cahaya yang muncul. Seseorang yang inovatif ketika melihat fajar menyingsing sudah memikirkan apa yang dapat dilakukan nanti siang disaat matahari benar-benar sudah muncul. Seorang yang inovatif langsung menggambarkan bahwa hari itu ia akan melakukan kegiatan di luar rumah karena cuacanya yang sangat memungkinkan. Mungkin saja

akan melakukan pekerjaan di ruang terbuka atau rekreasi ke pegunungan tergantung dengan bakat, minat dan tujuan yang ingin dicapai.

Jika ibarat yang disebutkan di atas jatuh pada seorang pendidik, maka tugas pendidik sebenarnya hanya memunculkan sedikit cahaya yang dapat menggiring peserta didik pada cahaya yang lebih besar. Seorang guru harus bisa memberikan arah agar peserta didik dapat memanfaatkan kesempatan dengan sebaik-baiknya. Tugas yang diberikan pada peserta didik harus bisa membangkitkan pemikiran yang inovatif pada peserta didik. Jangan sampai pendidik memberikan sesuatu yang sudah matang sehingga peserta didik tinggal menikmatinya saja. Mungkin akan lebih baik memberikan bahan mentah yang dapat diolah dengan sedikit memberikan contoh bagaimana mengolahnya. Dengan demikian peserta didik akan memutar knop otaknya agar dapat melakukan tugas yang diberikan pendidik.

Selanjutnya jika seseorang sudah dapat mengembangkan *learning to know*, maka ia akan berlanjut pada *learning to do*. Keinginan yang tinggi untuk mencoba dan melakukan lebih banyak tentang apa yang sudah diketahuinya. Jika seorang pendidik mendemonstrasikan sesuatu dengan baik dan menarik di depan peserta didik, maka setelah demonstrasi selesai peserta didik memiliki keinginan untuk mencobakannya sendiri atau bersama teman-temannya. Pada saat inilah pendidik harus menyiapkan sarana belajar yang dapat membuat peserta didik mendapat kesempatan untuk *learning to do*.

Jika diibaratkan kembali pada mata hari yang bersinar terang sehingga seseorang dapat melaksanakan kegiatannya di luar ruangan atau di daerah pegunungan sesuai dengan bakat dan minat seseorang maka kegiatan yang dilakukan harus sesuai dengan tujuan semula yaitu melakukan kegiatan di luar rumah. Melakukan kegiatan di luar rumah juga tidak bisa dilakukan sesukanya, namun ada tujuan yang ingin dicapai. Jika kegiatan ini diibaratkan pada pembelajaran yang dilaksanakan di hari itu, maka pendidik harus dapat mengarahkan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan hingga tercapai apa yang



menjadi tujuan pembelajaran.

Setelah tercapai tujuan pembelajaran maka learning to do akan beralih ke learning to be yaitu menjadi seorang yang diinginkan dari semula. Jika yang diinginkan adalah menjadidi seorang pendidik maka jadilah pendidik yang benar-benar dapat menampilkan sosok seorang pendidik. Begitu juga dengan pilar pendidikan berikutnya akan mengikut dengan sendirinya sesuai dengan apa yang dilakukan pada pilar 1, 2, dan 3 hanya saja pada pilar ke 4 seseorang akan tetap belajar menyesuaikan diri dengan dunia nyata yaitu hidup ditengah-tengah masyarakat sesuai dengan peran yang dimainkan. Hal ini harus disadari bahwa tidak selalu teori yang dipelajari sesuai dengan apa yang terjadi dalam masyarakat. Seperti yang sudah disinggung terdahulu bahwa terjadi perubahan yang kadang-kadang sangat dahsyat.

## **2. Mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan semua potensi dirinya secara maksimal**

Potensi yang dimaksud disini tentu saja berkaitan dengan semua yang terdpat dalam otak manusia baik yang terletak di belahan otak kiri maupun otak kanan. Setiap peserta didik memiliki potensi yang banyak namun masing-masingnya bisa saja memiliki porsi yang berbeda. Ada yang memiliki potensi besar dalam berbahasa, ada yang memiliki potensi besar dalam seni dan lain-lain. Semuanya ini tidak akan dapat diketahui bilamana belum pernah diberi kesempatan untuk berkembang. Manusia juga tidak bisa tahu seberapa besar potensi yang dimiliki seseorang. Dengan pembelajaran inovatif yang ditandai oleh keterlibatan peserta didik secara aktif, kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran sedikit demi sedikit dapat berkembang potensi yang dimiliki. Begitu juga mengenai bakat yang dimiliki peserta didik akan dapat terlihat dimana yang menonjol.

### **3. Mampu mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan.**

Inovasi yang terbangun dari pembelajaran yang inovatif sebenarnya sudah berada pada kognitif tingkat tinggi yaitu mencipta. Jika peserta didik sudah sampai ke taraf mencipta sesungguhnya ia sudah melalui tahap sebelumnya yaitu mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis. Ini juga berarti pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai tujuannya dengan baik dan maksimal.

### **4. Mampu mendorong peserta didik untuk melakukan perubahan perilaku secara positif dalam berbagai aspek kehidupan (baik secara pribadi atau kelompok)**

Hal ini sangat dimungkinkan karena pembelajaran inovatif melatih peserta didik untuk berani tampil dan mencoba sesuatu dengan penuh perhitungan tanpa ragu-ragu. Apalagi didukung oleh pendidik yang dapat mendorong semua kreatifitas dan inovasi yang dimunculkan oleh peserta didik meskipun sedikit.

### **5. Mampu mengembangkan dan menerapkan ide-ide baru dalam kehidupan.**

Pembelajaran inovatif mampu memberikan inspirasi baru pada peserta didik untuk dapat melakukan hal-hal yang positif dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan rangsangan berfikir dalam belajar. Percobaan-percobaan kecil yang diberikan oleh pendidik inovatif dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kreasi baru yang lebih besar dalam kehidupan peserta didik.

### **6. Mampu menumbuhkan kreatifitas pendidik dalam pembelajaran sehingga tidak membosankan peserta didik.**

Hal baru yang dimunculkan pendidik dalam pembelajaran inovatif mampu menjadikan peserta didik senang dan tidak bosan dalam belajar. Energi yang dipancarkan dari pendidik mampu mencerahkan peserta didik dalam banyak hal

terutama dalam menyerap materi pembelajaran yang dipelajari.

## **E. Langkah Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Inovatif**

Agar pelaksanaan pembelajaran inovatif berhasil dengan baik dibutuhkan perencanaan yang jeli dari pendidik. Inovasi tidak mungkin terwujud bilamana pendidik tidak siap dengan segala pembaharuan yang akan dilakukan. Begitu juga dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik harus diketahui dengan baik. Oleh karena itu berikut ini secara berturut-turut akan disajikan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran inovatif.

### ***1. Langkah pertama***

Mengidentifikasi kondisi sosial ekonomi peserta didik. Identifikasi ini dilakukan dengan cara mempelajari data pribadi dan keluarga peserta didik. Apakah rata-rata berasal dari keluarga yang berekonomi lemah, menengah atau tinggi. Jika rata-rata peserta didik berasal dari keluarga yang berekonomi lemah, maka inovasi pembelajaran harus mengikutinya. Tidak mungkin seorang pendidik akan membuat inovasi yang tidak mungkin terjangkau oleh peserta didik karena dengan pembelajaran inovatif diharapkan dapat diterapkan dalam keseharian peserta didik. Begitu juga dengan kebiasaan dan adat istiadat yang berlaku dilingkungan peserta didik. Pembaharuan yang akan dilakukan tidak boleh bertentangan dengan budaya setempat. Sekurangnya berjalan berdampingan dengan adat istiadat dan budaya setempat.

Misalnya dalam metode pembelajaran, pendidik menggunakan teknik permainan melibatkan peserta didik laki-laki dan perempuan yang harus bersentuhan satu sama lain, maka pendidik harus membagi kelompok sesama jenis karena menurut budaya Timur dan agama (Islam) laki-laki dan perempuan yang buka muhrim tidak boleh bersentuhan.

## **2. Langkah Kedua**

Melakukan dialog diawal semester sembari mengajak peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menentukan kegiatan pembelajaran. Melalui dialog ini pendidik dapat mengetahui model pembelajaran yang diharapkan peserta didik. Berdasarkan itulah pendidik merancang pembelajaran inovatif sesuai kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dengan demikian diharapkan peserta didik benar-benar terlibat lahir batin dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik ikut merancang kegiatan belajar yang akan dilakukan.

## **3. Langkah Ketiga**

Dalam pelaksanaan pembelajaran peran peserta didik lebih dikedepankan. Pendidik menjadi fasilitator yang akan memfasilitasi dan menyediakan bahan dan sumber belajar. Beri kesempatan peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dan cara yang sudah dirancang bersama. Pendidik harus mengajak peserta didik berfikir dengan cara memberikan stimulus dan media inovatif yang dapat membuat peserta didik aktif. Dalam proses pembelajaran berlangsung pendidik mengamati dan memberikan dukungan serta jalan keluar jika peserta didik mengalami kesulitan.

## **4. Langkah Keempat**

Utamakan penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang terdapat di lingkungan sekitar. Hal ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami apa yang dipelajari karena situasi dan kondisinya sudah dikenal dengan baik (pembelajaran kontekstual).

## **5. Langkah kelima**

Melakukan penilaian autentik dengan cara menilai semua kegiatan yang dilakukan peserta didik meskipun kecil. Hal ini akan menyenangkan karena semua yang dilakukan menjadi bermakna. Dengan demikian semua peserta didik merasa dihargai dan akan terus terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Demikianlah beberapa langkah pembelajaran inovatif

yang harus menjadi perhatian pendidik dalam pembelajaran. Jika beberapa hal hal dikemukakan terdahulu tidak menjadi perhatian pendidik, maka tidak akan terlaksana pembelajaran yang inovatif. Berikut ini disajikan contoh pendidik inovatif dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 6. Contoh Pendidik Inovatif

Media yang digunakan pada gambar di atas berbentuk tempelan dari gambar dan biji mangga kering. Pendidiknya sudah berfikir sangat inovatif untuk menampilkan perbedaan antara perkembangbiakan generatif dan perkembangbiakan vegetatif. Dari media yang ditampilkan pendidik dapat membuat peserta lebih inovatif lagi jika pendidik benar-benar membawa benda asli yang sudah disiapkan jauh sebelum belajar atau meminta peserta didik untuk membawanya.

## BAB 5

# Pembelajaran Kreatif

### A. Pengertian Pembelajaran Kreatif

**P**embelajaran kreatif sangat diperlukan saat ini karena semakin lama persoalan hidup semakin meningkat. Kehidupan pada era kini menuntut pendidik untuk selalu belajar dan memikirkan cara-cara baru dalam menghadapi persoalan kehidupan. Persoalan hidup yang ditemukan di lingkungan keluarga, masyarakat, atau bangsa semakin kompleks. Kondisi ini memaksa semua orang untuk berpikir kreatif dan divergent dalam menyelesaikannya (Robert Sternberg; 2007).

Persoalan hidup dalam keluarga saat ini yang banyak dijumpai adalah anak harus belajar dari rumah karena adanya wabah covid 19. Sementara orang tua belum mengerti apa yang harus dilakukan demi terlaksananya pembelajaran pada anak. Anak sebagai peserta didik enggan belajar karena sering tidak membuat dirinya kreatif sehingga sering terjadi kebosanan dalam belajar dan matinya kreativitas pada peserta didik. Orang tua yang sering mengeluarkan kata-kata larangan semakin membuat anak menjadi tidak mematuhi aturan yang dibuat dalam keluarga.

Dalam kehidupan bermasyarakat banyak terjadi degradasi moral baik itu dalam kalangan remaja ataupun pada generasi tua. Kondisi ini semakin diperparah pada saat terjadinya pandemi. Pengangguran terjadi dimana-mana, para remaja kehilangan arah karena terbiasa belajar di sekolah

dibawah bimbingan guru yang notabenenya orang tua sering tidak mau tau dengan belajar anaknya di sekolah.

Kondisi yang terjadi saat ini berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang membuat peserta didik berfikir kreatif dan inovatif. Hal ini mengakibatkan ketika ada permasalahan hidup yang muncul mereka tidak dapat mengatasinya. Peserta didik sering putus asa sehingga mencari kompensasi sebagai pelarian.

Sebenarnya peserta didik adalah anak yang dinamis dan kreatif dalam merespon kondisi yang ada di depan mata. Bahkan sebagian anak dapat melakukan sesuatu yang belum pernah dialami dan dirasakan hanya dengan melihat sedikit saja peluang yang ada. Jika saja selama ini sudah dilaksanakan pembelajaran kreatif maka peserta didik bisa membaca sekaligus menterjemahkan situasi saat ini untuk membawanya pada pemikiran dan perbuatan yang luar biasa. Sebagian peserta didik memiliki kemampuan diluar dugaan guru dan orang disekitarnya. Inilah sebenarnya yang harus dikembangkan dan dijaga sebaik-baiknya sehingga kita tidak kehilangan kesempatan untuk memajukan kemampuan peserta didik ke arah berfikir tingkat tinggi. Kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOT) harus dikembangkan dengan baik. Fungsi otak kiri dan kanan harus dijalankan dengan sebaik-baiknya. Otak kiri dan kanan harus sama-sama mendapat kesempatan untuk dikembangkan dengan baik. Jangan sampai hanya mengandalkan bagian tertentu saja seperti pelajaran matematika dan sains sementara pelajaran lain diabaikan karena menganggap tidak penting. Seperti pelajaran yang menyangkut dengan pembinaan moral dan akhlak peserta didik, bahasa dan seni budaya dianggap sebagai tambahan belaka.

Otak kiri berfungsi mengatur koordinasi fungsi motorik anggota sebelah kanan, sedangkan otak kanan mengatur koordinasi anggota tubuh sebelah kiri (Bala, 2018). Momok dalam pendidikan menurut (Bala, 2018) ialah tidak menguasai materi pelajaran, mengajar ala 'bank', pendidikan yang membisukan, kekerasan verbal dan momok kualitas. Pendidik tidak bisa memberi inspirasi kesinambungan mata pelajaran

secara internal dan eksternal. Pendidik tidak terima jika peserta didik melakukan sesuatu dengan caranya sendiri akan tetapi harus sama dengan apa yang diinstruksikan pendidik. Perilaku pendidik seperti ini tidak akan mengembangkan kreativitas anak bahkan dapat mematikan kreativitas yang sudah ada.

Pendidikan ala 'bank' adalah pendidikan yang menindas (Paulo Preire). Anak diibaratkan sebuah tabungan yang akan diisi oleh guru sebanyak-banyaknya. Semakin banyak guru memberikan pelajaran maka semakin baik pembelajaran tersebut. Dalam cara ini guru tidak pernah berfikir bahwa peserta didik adalah orang yang memiliki kreativitas yang tinggi bahkan melebihi gurunya bila diberi kesempatan dan dibimbing agar bisa berkreasi.

Menurut Muhibinsyah (2009) pembelajaran yang kreatif mengandung makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan kurikulum. Kurikulum memang merupakan dokumen dan rencana baku, namun tetap perlu dikembangkan secara kreatif. Pembelajaran kreatif menekankan pada bagaimana guru memfasilitasi kegiatan belajar sehingga suasana menjadi kondusif dan nyaman. Dengan suasana yang nyaman peserta didik menjadi bergairah untuk belajar dan menumbuhkan kreativitas dalam pemikiran serta perbuatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif (Ngalimun, dkk, 2013). Artinya peserta didik yang dapat membuat kreasi baru dalam belajar menandakan adanya fikiran kearah kemajuan ilmu pengetahuan karena kemajuan tidak akan pernah tercapai bila tidak menemukan sesuatu yang baru. Dengan demikian dalam pembelajaran pendidik perlu menumbuhkan kreativitas peserta didik agar dapat hidup dalam situasi dan kondisi apapun.



## **B. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Peserta Didik**

Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu: 1) Dengan berkreasi peserta didik dapat mewujudkan dirinya, 2) cara berfikir kreatif dapat memecahkan permasalahan, 3) bersibuk diri secara kreatif memberikan kepuasan pada individu, 4) kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.

### **1. Dengan berkreasi peserta didik dapat mewujudkan dirinya**

Berkreasi merupakan kebutuhan pokok manusia karena dengan berkreasi manusia dapat mewujudkan dirinya. Dengan berkreasi peserta didik dapat mengeluarkan fikirannya bahkan mengasah kecerdasannya dan dapat memadukan semua kecerdasan yang dimilikinya. Menurut Gardner ada 8 kecerdasan manusia (multiple intelligence) yaitu: kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intra personal, kecerdasan naturalistik. Kecerdasan ini dapat ditambahkan dengan kecerdasan eksistensial yaitu kecerdasan seseorang dalam untuk menjawab persoalan-persoalan rohani keberadaan manusia.

### **2. Cara berfikir kreatif dapat memecahkan permasalahan**

kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan termasuk pemecahan masalah kerohanian (kecerdasan eksistensial). Sering dijumpai peserta didik yang tidak mampu memecahkan masalah dengan baik karena tidak terbiasa berfikir kreatif sehingga mandeg. Dalam banyak kasus pembelajaran ditempuh dengan cara tidak benar seperti suka nyontek atau copy paste dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Termasuk kasus putus

sekolah karena tidak dapat memikirkan jalan terbaik untuk keluar dari persoalan-persoalan hidup termasuk masalah bagaimana cara belajar. Hal ini dipicu juga oleh pendidik yang tidak dapat menyajikan pembelajaran secara kreatif dan kebanyakan pendidik masih menggunakan cara yang tidak menyenangkan dalam belajar.

### **3. Bersibuk diri secara kreatif memberikan kepuasan pada individu**

Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu dalam belajar. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran kreatif menuntut peserta didik untuk berfikir dan berbuat hal-hal yang luar biasa sehingga kelas kreatif biasanya memiliki dinamika yang tinggi. Peserta didik sibuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan harapan mendapatkan pengakuan dari teman-teman dan pendidik. Inilah yang menyulut kepuasan peserta didik dalam belajar dan berkegiatan hingga tidak dirasakan adanya kelelahan dalam berfikir dan berbuat. Peserta didik merasa puas dan senang dengan apa yang dilakukan bahkan mereka melakukannya dengan penuh kegembiraan.

### **4. Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.**

Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

## **C. Faktor Pendukung Pembelajaran Kreatif**

Guru harus mampu memikirkan bagaimana agar terciptanya suasana belajar yang dapat menumbuhkan kreativitas pada peserta didik dan sekaligus dapat menciptakan faktor-faktor yang dapat mendukung agar peserta didik kreatif. Clark (dalam Asrori 2009: 12) mengategorikan faktor-faktor yang mendukung kreativitas adalah: a) Situasi yang

menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, b) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, c) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, d) Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian, e) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mencatat, menerjemahkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan, f) Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas. Untuk lebih jelasnya faktor-faktor pendukung kegiatan pembelajaran kreatif akan diuraikan berikut ini.

### **1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan**

Pada pembelajaran tradisional sering pendidik merasa peserta didik sebagai orang yang kosong sehingga pendidik harus mengisinya hingga penuh. Kondisi ini menjadi kepuasan tersendiri bagi pendidik pada masa lalu. Mungkin ketika dipandang cara-cara yang sudah dilakukan terdahulu banyak kesalahan yang sudah dilakukan pendidik namun jika direnungkan kembali cara yang sudah dilakukan tersebut sangat sesuai dengan zamannya. Dapat dibayangkan pada saat itu sumber informasi sangat minim, maka satu-satunya informasi utama yang dapat diterima adalah dari pendidik.

Saat ini berbeda dengan kondisi masa lalu dengan sumber informasi yang sangat beragam memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih banyak. Dengan menggunakan sumber informasi selain guru maka peserta didik menjadi kaya dengan informasi. Ini berarti juga peserta didik dapat lebih menguasai dari pendidik jika memang mereka dapat memanfaatkan lingkungan dan teknologi dalam belajar. Oleh karena itu pendidik tidak perlu memaparkan semua bahan ajar yang dimiliki dan menjelaskan dengan panjang lebar apa yang menjadi pokok bahasan pada saat itu. Akan tetapi pendidik cukup memberikan kunci-kunci pembuka untuk sampai pada tujuan pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat mengantarkan peserta didik pada bagian pendahuluan saja. Ibarat memasuki sebuah rumah gadang yang terdiri dari

sembilan ruangan ditambah ruang pesanggrahan, ruang baca, ruang perundingan/musyawarah, ruang makan, ruang dapur, pemandian, mushalla dan lain sebagainya secara satu persatu. Pendidik sudah cukup dengan memberikan kunci-kunci dan petunjuk yang membuat peserta didik tertarik dan memikirkan bagaimana cara terbaik untuk mempelajari semua ruang yang sangat banyak. Masing-masing peserta didik memiliki cara, kiat dan kesenangan masing-masing untuk belajar

## **2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan**

Ciri seseorang berfikir salah satunya adalah memiliki kemampuan bertanya. Pertanyaan yang dikeluarkan menjadi pertanda seseorang sedang melalui proses untuk mengetahui sesuatu. Ibarat menempuh sebuah jalan yang penuh dengan onak dan duri maka seseorang akan berusaha untuk menghindarinya. Demikian juga dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Bila peserta didik menemui sebuah tantangan maka ia akan berusaha menemukan jalan keluar dari tantangan tersebut dengan mengeluarkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan. Oleh karena itu pendidik harus berusaha menciptakan suasana yang penuh dengan kemungkinan anak bertanya-tanya. Biasanya kondisi yang harus diciptakan adalah yang dapat membuat peserta didik mencengam ketika melihat dan mendengarkan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik karena ada sesuatu yang baru namun belum dipahami dengan baik sehingga butuh penggalan lebih jauh lagi. Dalam kondisi seperti ini pendidik harus menyediakan ruang tugas yang dapat dikerjakan peserta didik agar tumbuh kreativitasnya. Dengan demikian pembelajaran harus memiliki step-step yang dapat membuka kesempatan bagi peserta didik berkreasi. Tugas-tugas yang diberikan haruslah yang sanggup membuat peserta didik berfikir kreatif menemukan sesuatu yang lain dari pada yang sudah ada sebelumnya.

### **3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu**

Orang yang kreatif biasanya dapat menghasilkan sesuatu dengan mudah dalam jangka waktu pendek. Hasil yang dimaksud dapat berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini akan dapat terjadi bila situasinya memungkinkan dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran kondisi inilah yang harus dimunculkan dan diciptakan oleh pendidik sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan yang handal dan perilaku yang baik.

Salah satu kondisi yang harus diciptakan adalah melalui contoh konkrit dimulai dari yang dekat dengan peserta didik hingga yang jarang dilihat dan diketahui. Contoh-contoh tersebut dapat ditemukan melalui internet. Apa yang dikerjakan orang lain kemudian diposting di internet dapat menjadi bahan acuan belajar kreatif namun tidak semua yang ada di internet dapat dijadikan contoh. Pendidik harus mampu menganalisa apa yang diposting apakah cocok dengan tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan dan usia peserta didik. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi sosial budaya dan agama tidak boleh bertentangan.

### **4. Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian**

Biasanya tanggungjawab akan datang bilamana diberikan kepercayaan pada seseorang. Biasanya kepercayaan dapat diberikan pada orang yang dapat menerima amanah. Tanggung jawab dan amanah dapat diibaratkan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan dan keduanya amat penting karena mata uang memang mempunyai dua sisi yang berbeda. Demikian juga dalam pembelajaran harus diciptakan kondisi yang dapat mendorong peserta didik untuk bertanggungjawab dalam menyelesaikan suatu pembelajaran dengan baik. Bila tanggungjawab sudah diberikan secara rutin, maka akan tercipta kemandirian peserta didik dalam belajar.

Salah satu bentuk situasi yang dapat mendorong agar peserta didik bertanggungjawab adalah kejelasan tugas yang diberikan dan kadar kesulitan yang sesuai dengan kompetensi

yang ingin dicapai. Sering terjadi tugas yang diberikan pada peserta didik tidak sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Begitu juga tingkat kesulitannya jauh dari kemampuan peserta didik untuk mengerjakannya.

Seandainya pendidik dapat memberikan tugas yang dapat diperoleh dari lingkungan serta cocok dengan kompetensi yang ingin dicapai tentu akan lebih baik dari pada sangat jauh dari dunia nyata. Dengan demikian peserta didik dapat bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan padanya.

##### **5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mencatat, menerjemahkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan.**

Inisiatif diri peserta didik akan muncul bilamana ada faktor yang mendorongnya. Faktor yang mendorong inisiatif tersebut bisa berasal dari luar dirinya seperti teman sebaya, guru, keluarga dan masyarakat secara keseluruhan. Ada juga berasal dari dalam dirinya seperti minat, bakat dan motivasi untuk berhasil. Semuanya ini diharapkan memunculkan inisiatif peserta didik dalam belajar. Agar peserta didik dapat berinisiatif dalam pembelajaran maka guru perlu menggunakan pendekatan saintifik yang baik dalam belajar.

Ada kesempatan peserta didik mengamati pembelajaran yang disajikan oleh peserta didik sehingga muncullah pertanyaan dalam diri peserta didik. Dengan pertanyaan yang muncul peserta didik dapat menggali pembelajaran hingga keakar-akarnya tergantung bagaimana pendidik memberikan arahan/instruksi.

Sesungguhnya secara filosofis manusia adalah makhluk bertanya 'tukang tanya' jika seseorang bertanya berarti dia sudah berfikir lebih jauh dari apa yang dilihat, didengar dan dialaminya. Dengan demikian pendidik harus menyiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan pertanyaan bukan menyuruh peserta didik untuk bertanya. Akan tetapi peserta didik otomatis akan bertanya jika ada sesuatu yang belum diketahui dan dipahaminya. Pengetahuan dan pemahaman

peserta didik yang dapat menumbuhkan pertanyaan adalah yang sifatnya tergantung atau belum tuntas sehingga menimbulkan keingintahuan yang tinggi dari peserta didik.

Ibarat menonton sinetron yang selalu menghadirkan kesan penasaran diujung cerita yang disajikan sehingga tak satupun penggemar melewati kesempatan untuk melihat atau menonton episode berikutnya. Ada rasa penasaran yang luar biasa bagaimana kisah selanjutnya. Demikian juga dengan pembelajaran, jika saja pendidik mampu menyajikan pembelajaran ibarat ujung cerita di sinetron, maka akan muncul berbagai macam pertanyaan dari peserta didik. Petanyaan ini lah yang dapat memperdalam dan merinci pembelajaran sehingga dapat diterima secara tuntas oleh peserta didik.

Ketuntasan belajar yang diperoleh peserta didik memudahkannya untuk mengkomunikasikan apa yang diperolehnya pada orang lain. Apakah akan menjawab pertanyaan guru atau berdiskusi dengan peserta didik lain dalam kelompok maupun dalam kelas akan terlaksana dengan baik. Kalimat demi kalimat yang dirasa penting akan dicatat oleh peserta didik sebagai tafsiran dari apa yang dipertanyakan. Catatan ini akan menjadi dokumen berharga dalam belajar lebih lanjut.

## **6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.**

Biasanya bahasa yang digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun luar sekolah adalah bahasa resmi bukan bahasa keseharian atau bahasa ibu. Pendidik merasa berwibawa dan peraya diri dengan bahasa Indonesia yang digunakan sehingga tidak ada selingan sedikitpun. Kondisi ini menciptakan suatu hal yang berjalan secara formal, kaku dan tidak luwes. Kadang-kadang dapat menimbulkan kebosanan dan kekakuan dalam belajar.

Jika pendidik dapat menggunakan bahasa yang berbeda dari bahasa yang resmi dipakai tentu saja akan membuka cakrawala berfikir peserta didik. Apalagi jika disajikan dalam bentuk anekdot dan contoh-contoh yang menyegarkan fikiran

sehingga menimbulkan kreasi baru dalam diri peserta didik.

Pendidik dapat menyiapkan dwibahasa dalam bentuk bahan-bahan pembelajaran dengan segala kemungkinan dan contoh-contoh kongkrit baik tertulis ataupun secara lisan yang dapat memindahkan fikiran peserta didik ke dunia nyata yang terdapat dilingkungannya. Dwibahasa yang digunakan tentunya bahasa yang dapat diterima oleh peserta didik selain dari bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dalam pendidikan di Indonesia. Setidaknya bahasa ibu atau bahasa daerah setempat yang sangat familiar dengan peserta didik. Penggunaan dwibahasa tidak berarti mengganti bahasa Indonesia dengan bahasa daerah atau bahasa asing, namun sebagai kombinasi dalam penggunaan bahasa untuk kepentingan menumbuhkan kreativitas peserta didik.

#### **D. Tahapan Pembelajaran Kreatif**

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk dapat memotivasi agar kreativitas peserta didik dapat muncul, maka pendidik harus dapat menggunakan multi media dan multi metode serta strategi pembelajaran yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Pembelajaran kreatif untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki yang sudah ada sehingga lebih bermakna dan menarik. Berpikir kritis harus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa terbiasa mengembangkan kreativitasnya. Pada umumnya, berpikir kreatif memiliki empat tahapan sebagai berikut (Mulyasa, 2006).



**1. Tahap pertama: persiapan, yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji**

Dalam mengumpulkan informasi peserta didik berfikir dan menghubungkan fikirannya pada teori-teori yang pernah diketahuinya atau mungkin juga mencari teori baru sebagai pendukung untuk menambah keyakinan diri. Dalam pelaksanaan pembelajaran peran pendidik memberikan pengarahan agar peserta didik dapat mencapai apa yang ada dalam fikirannya. Dalam pembelajaran kreatif pendidik harus bisa menyediakan fasilitas belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk berkreasi mewujudkan fikirannya.

**2. Tahap kedua: inkubasi, yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut sampai diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional.**

Mungkin dalam tahap ini peserta didik dapat menghubungkan teori-teori yang dimiliki dengan kondisi-kondisi yang pernah dirasakan bahkan dicobakan sebelumnya sehingga menjadi lebih memperkuat keyakinan tentang apa yang ada dalam pikiran. Pada tahap ini pendidik diharapkan dapat memberikan kemungkinan atau alternatif yang dapat dipilih oleh peserta didik untuk mengembangkan wawasannya. Pendidik dapat memberikan contoh-contoh kejadian menarik yang dapat menjadi pemicu munculnya fikiran kreatif peserta didik.

**3. Tahap ketiga: iluminasi, yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat dan rasional.**

Pada tahap ini peserta didik mencoba berfikir lebih keras lagi yang mengarah pada tahap memikirkan langkah-langkah untuk memulai suatu kegiatan yang sudah dirancang. Pada kondisi ini pendidik harus mampu meyakinkan peserta didik bahwa apa yang ada dalam fikiran peserta didik akan dapat terwujud dengan baik asalkan berani untuk memulainya.

**4. Tahap keempat: verifikasi, yaitu pegujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.**

Pada tahap terakhir peserta didik sudah mencoba dan mencoba secara berulang-ulang langkah kerja yang sudah dirancang. Pada kesempatan inilah tumbuh sebuah keyakinan yang kuat karena sudah teruji. Pada saat ini pulalah peserta didik dapat menemukan konsep atau teori baru yang akhirnya dapat direkomendasikan dalam penggunaannya. Pada tatanan berfikir kreatif apa yang sudah diyakini harus dapat diwujudkan dalam bentuk karya nyata bukan hanya teori belaka. Disinilah letak keunggulan pendidikan nonformal, meskipun dalam pembelajaran kesetaraan SD, SLTP, SLTA tetap menyediakan pembelajaran keterampilan produktif sehingga pengetahuan yang dipelajari dalam mata pelajaran yang dipelajari dapat dipraktekkan dalam dunia nyata.

Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan atau kreasi yang tidak diduga-duga sebelumnya. Kreasi tersebut diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkan dalam bentuk sebuah hasil karya. Kebaharuan ini bisa saja dalam bentuk rekayasa dan kombinasi dari apa yang sudah ada baik dalam bentuk benda/fisik atau dalam bentuk rekayasa sosial dan kemasyarakatan. Hasil ini biasanya juga mencengangkan peserta didik dalam pembelajaran.



Gambar 7. Contoh Guru Kreatif

Gambar 7 di atas memperlihatkan contoh guru yang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara membuat kreasi dalam bentuk pementasan di luar/dalam kelas. Hal ini memang sangat memungkinkan, namun tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran karena hasil akhir pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran.

## BAB 6

# Pembelajaran Efektif

Sebagai seorang pendidik, harus memiliki keilmuan yang kompleks karena tugas pendidik bukan hanya *transfer of knowledge* kepada peserta didik akan tetapi lebih dari itu.

Seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif yang penuh dengan tantangan, kondusif, inspiratif dan menyenangkan sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Untuk mencapai hal tersebut bukanlah suatu yang mudah karena menuntut keterampilan guru dalam menata dan melaksanakan pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu pendidik harus menata dan mengelolanya sebelum pembelajaran dimulai.

### A. Pengertian pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan efektif (berhasil guna) jika dapat mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dengan cara mudah dalam waktu yang tepat. Kadangkala sasaran dapat dicapai dengan baik tetapi dalam waktu yang relatif panjang dan sering dilakukan pengulangan sehingga membosankan bagi peserta didik lainnya. Hal ini bukanlah yang dimaksud dengan pembelajaran efektif. Oleh karena itu dapat dikatakan pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai hasil yang baik dalam kondisi yang kondusif dan waktu yang sesuai. Misalnya untuk memahami suatu konsep panasnya api tidak

perlu membakar ikan sampai matang akan tetapi cukup dengan menyalakan lilin dan mendekatkannya ke bagian anggota tubuh. Kondisi ini membuat peserta didik menjadi mengetahui dan memahami serta merasakan hasil pembelajaran yang sedang dilalui. Begitu juga ketika ingin mengetahui sejarah berdirinya candi borobudur. Peserta didik tidak perlu disuruh melakukan studi banding dan mencari pendiri candi akan tetapi cukup dengan membaca buku, memperlihatkan gambar-gambar atau memutar video yang sudah dibuat untuk pembelajaran sejarah.

Pembelajaran efektif menurut Anwar (2017); Djiwandono (2002) adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Artinya peserta didik dapat menyelesaikan kompetensi minimal dengan mudah dalam waktu singkat tanpa mengalami keluh kesah dan rintangan yang panjang dalam belajar. Dengan kondisi seperti ini peserta didik merasakan pembelajaran yang sedang dilaluinya sangat kondusif, menyenangkan dan tidak menakutkan sehingga keinginannya untuk belajar menjadi meningkat.

## **B. Prinsip Pembelajaran Efektif**

Agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif mudah, menyenangkan dan hasil memuaskan, maka ada beberapa prinsip yang harus diketahui. Prinsip ini mengacu pada kondisi yang harus diciptakan oleh pendidik sebagai upaya mendapatkan hasil gemilang. Nurdiansyah (2016) mengemukakan empat prinsip pembelajaran efektif yaitu integrasi, aktivasi, aplikasi, implementasi dan demonstrasi.

### **1. Integrasi**

Belajar akan efektif jika peserta didik mengintegrasikan pengetahuan atau ketrampilan yang diperolehnya dengan apa yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Pengintegrasian ini penting dilakukan karena peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dipelajari jika contoh yang diberikan

terdapat dilingkungannya. Kalau memungkinkan peserta didik dapat melihat dan merasakannya sendiri.

## **2. Aktivasi**

Belajar akan efektif jika peserta didik mengaktifkan pengetahuan mereka sendiri. Pengaktifan ini dapat dilakukan dengan cara mengingat kembali apa-apa yang sudah dipelajari dan apa yang sudah diketahui sebelumnya. Pendidik harus mampu membuat titian ingatan untuk menjembatani apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah dimiliki peserta didik baik yang diperoleh dalam pelajaran sebelumnya atau apa yang sering dilihat dan diketahui dari lingkungannya. Mungkin juga sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang membudaya dimana ia berada seperti permainan layang-layang yang sering dilakukan di musim liburan dapat digunakan dalam mata pelajaran tertentu. Begitu juga kain songket yang memiliki banyak sekali pelajaran di dalamnya.

## **3. Aplikasi**

Belajar akan efektif jika peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan atau keterampilan yang diperolehnya dalam kehidupan nyata. Hal ini sebagai lanjutan dari apa yang dipelajarinya di lembaga pendidikan. Terutama yang berbentuk perubahan sikap dan perilaku serta karakter-karakter indah lainnya.

## **4. Demonstrasi**

Belajar akan efektif jika peserta didik melihat demonstrasi ketrampilan yang akan dipelajari dan ikut serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya peserta didik dapat mengulangnya secara baik sehingga terjadilah ap yang

## **C. Indikator Pembelajaran Efektif**

Efektif atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari: pelaksanaan pembelajaran, proses komunikasi, respon peserta didik, aktivitas belajar, hasil belajar (Yusuf, 2018). Untuk

lebih dapat dipahami dengan baik berikut ini akan diuraikan satu persatu.

## **1. Pelaksanaan pembelajaran**

Sesuai dengan rencana yang dibuat maka pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dibagi pada tiga bagian yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Saat membuka pelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

### **a. Menyegarkan suasana (bina suasana)**

Suasana awal memasuki pembelajaran harus diciptakan sedemikian rupa. Suasana ini diharapkan dapat membuka pintu hati dan fikiran peserta didik untuk belajar. Suasana yang diciptakan diharapkan dapat menyegarkan fikiran dan membuat perasaan jadi senang, riang dan gembira. Jika diibaratkan dengan peristiwa menanti kedatangan tamu ke rumah, maka ruangan tamu harus diciptakan bersih, nyaman, sehat, menyenangkan, dan menggembirakan. Inilah suasana yang harus diciptakan pada tahap pembukaan pembelajaran.

### **b. Menyambungkan pembelajaran yang lama dengan yang baru**

Sama halnya dengan rantai, tercipta dari bagian kecil-kecil yang saling tersambung antara satu dengan lainnya. Dalam pembelajaran juga harus diciptakan kondisi yang dapat menyambungkan bagian-bagian yang sudah ada. Mengingat kembali pembelajaran yang sudah dipelajari untuk dapat disambungkan dengan pembelajaran yang baru. Kegiatan ini dikenal juga dengan istilah apersepsi yaitu suatu penghayatan yang dapat melandasi apa yang akan dipelajari. Menghela sedikit ujung pembelajaran yang sudah dipelajari untuk dapat dicantolkan pada pembelajaran yang baru. Kegiatan ini sama halnya dengan mengevaluasi pembelajaran yang sudah dipelajari. Dalam evaluasi ini dimungkinkan untuk mengevaluasi pembelajaran pada minggu sebelumnya.

### **c. Memperkenalkan apa yang akan dipelajari**

Jika ruang tamu diibaratkan dengan bina suasana dalam pembelajaran, maka setelah suasana menjadi nyaman dan aman maka pendidik harus memperkenalkan apa saja ruangan

yang akan dimasuki. Berapa banyak yang akan dilihat dan diketahui, bagaimana cara membuka pintunya sehingga mudah dimasuki, jalan mana yang aman untuk dilalui dan kegiatan apa yang akan dilakukan sesampainya di dalam ruangan. Hal ini sangat penting karena dapat membuat peserta didik siap untuk melaksanakannya. Dalam tahap ini juga sekaligus memperkenalkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

## **2. Proses komunikasi**

Proses komunikasi dimaksudkan disini terkait dengan komunikasi yang terjadi saat berlangsungnya pembelajaran terutama pada bagian inti pelajaran. Apakah terjadi komunikasi dua arah atau hanya satu arah. Komunikasi dua arah akan menghasilkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sebaliknya. Sumber komunikasi bukan saja datang dari pendidik akan tetapi berawal dari peserta didik yang ditujukan pada pendidik. Komunikasi ini dapat ditingkatkan menjadi komunikasi multi arah bila pendidik memberi kesempatan sebebaskan-bebasnya dalam belajar. Artinya bukan hanya pendidik yang dapat menjawab pertanyaan dari peserta didik akan tetapi dapat bergulir antar peserta didik.

Dalam pembelajaran aktif pendidik tidak banyak berbicara akan tetapi peserta didiklah yang mengambil peran utama. Bukan tidak mungkin suatu ketika pendidik hanya sebagai moderator yang cerdas dalam sebuah pembicaraan dan memimpin diskusi. Pendidik bisa membagi-bagi langkah pembelajaran sehingga tercipta komunikasi yang baik, terencana dan menyenangkan dan menggembirakan.

## **3. Respon peserta didik**

Respon peserta didik sangat diharapkan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran akan kaku dan monoton jika siswa tidak memberikan responnya. Mungkin pendidik juga merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran karena stimulus yang diberikan tidak mendapat tanggapan dari peserta didik. Respon peserta didik menjadi pertanda keaktifan belajar. Respon akan muncul bilamana stimulus yang tersedia



sangat menarik perhatian, menantang fikiran dan menimbulkan pertanyaan dalam benak peserta didik. Jika pertanyaan sudah muncul pertanda respon sudah mulai muncul apalagi pertanyaan yang muncul tergolong dalam kategori HOTS. Selanjutnya akan muncullah respon-respon lain yang lebih menantang dan bahkan spektakular. Sehingga suasana kelas menjadi hangat dan seru serta menggembirakan.

#### **4. Aktivitas belajar**

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dibutuhkan aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Aktivitas ini bukan saja dalam bentuk gerakan anggota tubuh secara motorik akan tetapi melibatkan semua indera manusia yaitu mata, telinga bahkan akal dan fikiran peserta didik harus terlibat penuh. Peserta diharapkan dapat melakukan aktivitas yang membawa pada berfikir tingkat tinggi (HOTS). Semakin tinggi berfikirnya otak, semakin banyak aktivitas yang dapat dilakukan, semakin banyak aktivitas yang dilakukan semakin banyak hasil yang diperoleh. Efektivitas belajar dapat dilihat dari hasil yang diperoleh oleh peserta didik baik dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

#### **5. Hasil belajar**

Muara dari kegiatan belajar adalah diperolehnya perubahan pengetahuan, ketrampilan dan sikap dari peserta didik setelah mendapat perlakuan atau sudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai melalui proses panjang yang dilakukan peserta didik. Apalagi ketika dibutuhkan perubahan sikap peserta didik akan memakan waktu yang lebih panjang lagi. Oleh karena itu pembelajaran efektif hanya dapat dilihat dengan segera jika menyangkut dengan perubahan pengetahuan (kognitif) sedangkan psikomotor harus menempuh latihan yang berulang-ulang. Efektifitasnya akan dapat dilihat secara berangsur-angsur sesuai dengan yang dilatihkan atau dibiasakan. Misalnya kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah makan. Karena kegiatan berdoa dilakukan berulang-ulang setiap akan makan,

maka lama kelamaan menjadi biasa dan akhirnya mendarah daging (habit).

#### **D. Langkah-langkah Pembelajaran Efektif**

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran efektif adalah metode *hypnoteaching* yaitu metode pembelajaran yang dalam menyampaikan materi pelajaran, guru menggunakan teknik berkomunikasi yang sangat persuasif dan sugestif dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami materi pelajaran. (Anwar, 2017). Sesuai dengan istilah *Hypnoteaching*, maka dalam pembelajaran, langkah demi langkah akan membuat peserta didik terpesona dan membangkitkan alam bawah sadar.

Dengan kegiatan yang dilakukan peserta didik mendapatkan sesuatu yang baru. Baik dalam bentuk metode dan teknik baru, pengetahuan baru, ataupun suasananya yang baru. Sebagai contoh seorang pendidik yang belum pernah melakukan metode permainan dapat merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Diharapkan pada pendidik untuk memiliki pemikiran cemerlang bagaimana membuat suasana yang berbeda setiap kali melaksanakan proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menciptakan pembelajaran efektif menurut Anwar (2017) meliputi: 1. Niat dan motivasi dalam diri sendiri; 2. *Pacing* atau menyamakan posisi, gerak tubuh, bahasa, serta gelombang otak dengan peserta didik; 3. *Leading* atau mengarahkan; 4. Menggunakan kata-kata positif; 5. Memberikan pujian; 6. Modeling atau memberi teladan melalui ucapan dan perilaku .

##### **1. Niat dan motivasi dalam diri sendiri**

Setiap pekerjaan diawali dengan niat dan sesungguhnya apa yang kita kerjakan sesuai dengan apa yang diniatkan dari semula. Jika niat seseorang baik maka hasilnya pun akan baik disisi Allah. Sebaliknya jika niat seseorang tidak baik, maka

hasilnya pun tidak akan baik walaupun sepintas secara lahiriah kelihatannya baik. Hadits Rasulullah ini harus menjadi pegangan bagi setiap pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Biasanya bila seseorang berniat baik, maka ia akan mengusahakan sekuat tenaga dan dengan segala pemikirannya yang cerdas.

Begitu juga seorang pendidik yang berniat ikhlas karena Allah, maka ia akan melakukan pembelajaran dengan sepenuh hati. Segenap jiwa dan raganya dikerahkan sepenuhnya agar pembelajaran berjalan dengan baik dan berharap hasilnya akan efektif.

## **2. Pacing atau menyamakan posisi, gerak tubuh, bahasa, serta gelombang otak dengan peserta didik**

Untuk menerima pesan dalam suatu komunikasi harus ada kesamaan chanel atau gelombang sehingga apa yang disampaikan (ide) yang dikomunikasikan dapat diterima dengan baik. Pendidik tidak bisa menyamakan kemampuannya dengan peserta didik dalam hal apapun. Jika saja pendidik mengukur kemampuan peserta didik harus sama dengan dirinya, maka tidak akan pernah ketemu antara keduanya. Pendidik akan menganggap peserta didik sebagai orang yang bodoh, sulit diajar, bahkan ada yang menganggap sulit diatur sehingga pendidik sering pusing dan kehilangan cara untuk melaksanakan pembelajaran. Jika keadaan ini yang terjadi maka pembelajaran tidak dapat dicapai secara efektif.

Seharusnya pendidik dapat menurunkan posisi dirinya sehingga sama dengan posisi peserta didik. Jika anda menjadi pendidik anak usia dini maka posisi anda saat berhadapan dengan anak usia dini harus sama, baik dalam gerak tubuh, intonasi suara, bahasa yang digunakan sehingga gelombang otak akan menjadi sama. Dengan demikian akan tercipta komunikasi yang nyambung dengan peserta didik. Ing madio mangun karso

## **3. Leading atau mengarahkan**

Apapun bentuk kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dibutuhkan penjelasan dari pendidik. Apakah dalam

bentuk perintah, Langkah-langkah ataupun proses kerja dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kejelasan ini sangat tergantung dari pandangan pendidik terhadap peserta didik apakah akan menggunakan media pembelajaran atau dengan metode dan Teknik yang sesuai. Pengarahan ini akan menentukan hasil berikutnya. Jika pengarahan yang diberikan tidak jelas maka hasilnya tidak akan efektif.

#### **4. Menggunakan kata-kata positif**

Pendidik harus memiliki asumsi bahwa semua peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar dan untuk menjadi lebih baik serta dapat melakukan pembelajaran dengan baik. Asumsi ini penting karena apa yang ada dalam pemikiran pendidik akan mempengaruhi perilakunya terhadap peserta didik. Jika pendidik sudah memiliki asumsi positif maka ia akan menghadapi peserta didik dengan tenang, penuh semangat dan berkata-kata yang baik bahkan memunculkan wajah menyenangkan sehingga dapat memancing peserta didik untuk senang belajar. Oleh karena itu pendidik harus menggunakan kata-kata positif terhadap peserta didik. Kata-kata ini akan menjadi pegangan bagi peserta didik dalam belajar dan diharapkan akan membawa dampak positif terhadap hasil belajar.

#### **5. Memberikan pujian dan reward**

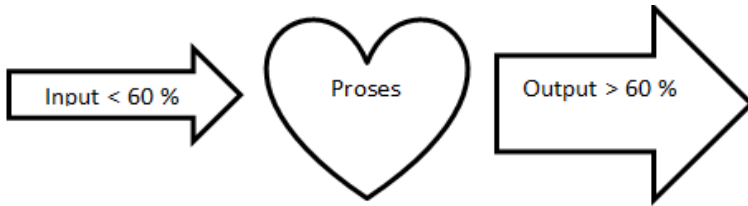
Setiap manusia memiliki keinginan untuk mendapatkan pujian dari hasil pekerjaannya. Setidaknya ada kata-kata segar yang memberikan semangat baru dalam belajar. Ibarat charger dapat memberikan energi untuk dapat bertahan hidup sehingga bermanfaat bagi orang yang akan menggunakannya. Pujian yang diberikan harus sesuai dengan hasil yang diperoleh. Jika peserta didik memiliki hasil yang luar biasa dan tidak disangka-sangka maka pendidik harus berani memberikan pujian dan reward yang tinggi kepada peserta didik. Kalau perlu ada hadiah istimewa dari hasil pekerjaannya sehingga jerih payah dan keseriusan belajarnya mendapat imbalan yang setimpal.

Pujian tidak boleh terlambat karena dapat mengakibatkan mundurnya semangat belajar peserta didik. Pendidik harus segera memberikan pujian disaat peserta didik harus memperolehnya. Jangan sampai semangat belajar menjadi menurun gara-gara pendidik yang kurang peduli pada peserta didiknya. Pada hal pujian itu dapat dilakukan dengan mudah melalui kata-kata.

## **6. Modeling atau memberi teladan melalui ucapan dan perilaku**

Pendidik sangat diharapkan menjadi model yang dapat dicontoh oleh peserta didik terutama ucapan dan perilaku yang ditampilkan. Dari segi apapun pendidik harus tampil prima baik lahir maupun batin. Kata-kata, sikap dan perbuatan pendidik harus dapat dicontoh oleh peserta didik. Dengan kata lain pendidik harus memiliki karakter dan kepribadian yang baik dan menarik tidak hanya di dalam kelas akan tetapi juga di luar kelas dan dimana saja berada. Jangan sampai peserta didik merasa bahwa guru yang mendidiknya hanya di lembaga pendidikan. Setelah peserta didik keluar dari lembaga pendidikan atau setelah usai jam belajar mereka tidak menghargai lagi pendidiknya. Modeling ini juga akan berlangsung hingga dalam keluarga dan keberadaan pendidik ditengah-tengah masyarakat.

Keutuhan dan keharmonisan keluarga menjadi barometer oleh peserta didik. Oleh karena itu pendidik haruslah benar-benar menjadi sosok pribadi dan keluarga yang utuh sehingga dapat ditiru dan dihargai oleh peserta didik. Dari langkah terakhir ini dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran efektif, pendidik menjadi malaikat penyelamat peserta didik. Keefektifan belajar tidak saja diukur secara teoritis akan tetapi diukur secara praktis dalam kehidupan sehari-hari. Efektifitas pembelajaran harus meliputi ranah belajar itu sendiri yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Efektifitas pembelajaran dapat diukur dengan persentase penyerapan peserta didik. Sebagai contoh dapat dilihat gambar 8 berikut ini.



Gambar 8. Efektifitas Pembelajaran

Gambar 8 menunjukkan bahwa pembelajaran dikatakan efektif bila output lebih besar dari pada input. Semakin besar selisih output dengan input maka semakin berhasil pembelajaran. Jika hal ini selalu terjadi maka efektifitas pembelajaran dapat dikatakan tinggi. Dengan demikian proses yang dilakukan yaitu pembelajaran efektif membawa hasil sesuai harapan atau tujuan yang sudah ditetapkan dalam pembelajaran. Bahkan untuk saat ini karena banyaknya sumber belajar terdapat di lingkungan yang dapat diakses oleh peserta didik, maka pencapaian hasil belajar bisa saja melebihi tujuan yang ditentukan semula.

Demikianlah beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran efektif. Semoga dengan langkah yang disajikan dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.



## BAB 7

# Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan

### A. Pembelajaran Menyenangkan

#### 1. Pengertian

**T**ujuan belajar bukan hanya sekedar mencapai hasil yang gemilang untuk ranah kognitif dan psikomotor. Akan tetapi yang paling utama dalam kehidupan untuk mengisi relung hati yang paling dalam yaitu adanya rasa aman, nyaman, dan menyenangkan lahir batin (*full enjoyable*). Tidak banyak maknanya jika seseorang belajar menjadi pintar, berprestasi namun hatinya gundah gulana, ada rasa takut yang mencekam entah kepada siapa, yang jelas apa yang dilakukan tidak datang dari lubuk hati yang paling dalam. Mungkin peserta didik takut kepada orang tuanya yang berpola mendidik otoriter, atau pada saudaranya yang selalu juara kelas, atau mungkin kepada teman-temannya yang sering mencemooh jika terjadi kesalahan. Selain itu mungkin yang paling ditakutkan terkadang datang dari guru yang berwajah seram dan bersuara lantang bak halilintar menyambar telinga peserta didik.

Pertanyaan ini harus dijawab dengan serius dan penuh kritisi, kapan perlu merenung sejenak terutama oleh pendidik yang selalu berhadapan dengan peserta didik. Apa yang sesungguhnya terjadi dalam pembelajaran baik dalam ruangan kelas maupun di luar kelas. Dengan siapa sebenarnya kita



berhadapan, apakah dengan manusia yang diibaratkan sebagai kaleng-kaleng kosong sehingga kewajiban pendidik untuk mengisinya hingga penuh bahkan kalau bisa melimpah ruah. Apakah orang yang ada dihadapan kita adalah manusia-manusia yang belum memiliki pengetahuan apapun sebelum dicurahkan pengetahuan padanya? Sangat naif jika memang ini terjadi pada pendidik di zaman yang serba *computerization* dimana teknologi menjadi raja di era 4.0 menuju era 5.0 ini. Kecanggihan teknologi sudah membuat dunia berada dalam genggaman manusia. Hanya dengan menggerakkan ujung jari manusia sudah bisa menjangkau penjuru dunia manapun dengan sekejap mata. Wahai para pendidik mari kita hindari omelan masyarakat yang sering menyayat hati para pendidik. Seolah-olah faktor penentu keberhasilan pendidikan hanyalah di tangan guru sebagai pendidik sehingga menumpahkan semua kesalahan pada pendidik. Pada hal orang tua dan masyarakat yang ada disekitar lebih banyak mempengaruhi tetapi kenapa hanya guru yang menjadi tumbah kesalahan tersebut.

Untuk menghindari semua anggapan di atas kiranya pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan penuh dengan kasih sayang dan kerelaan hati dalam melaksanakannya. Pembelajaran yang membuat peserta didik dapat mencurahkan pikirannya. Bahkan mengeluarkan unek-unek yang terpendam dalam hatinya karena diberi kesempatan untuk ikut serta menentukan irama belajar bersama teman-temannya.

Secara sederhana pembelajaran menyenangkan merupakan suatu pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengutamakan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Darmansyah (2010) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar. Mungkin kata 'memudahkan' dapat menjadi kunci pembelajaran menyenangkan karena dengan kemudahan-kemudahan yang diciptakan oleh pendidik dalam memahami dan menguasai

materi ajar membuat perasaan peserta didik menjadi lega. Kelegaan yang tercipta karena dihargai dalam pembelajaran dan kepuasan hati karena bisa menguasai pelajaran dengan mudah dan dengan cara yang sederhana.

Edutainment Dryden (2005) menyebut bahwa sistem pembelajaran yang paling baik adalah yang sederhana dan menyenangkan. Sederhana disini dapat diterjemahkan mudah dipahami dan dimengerti, jelas langkah-langkah belajar yang akan dilalui. Pembelajaran yang menyenangkan digambarkan sebagai sebuah situasi belajar yang di dalamnya terjalin hubungan yang harmonis antara pendidik dan peserta didik serta terciptanya komunikasi yang saling mendukung satu sama lain (Saptawulan, 2012). Hubungan harmonis, komunikasi yang saling mendukung merupakan modal dasar pembelajaran menyenangkan.

Oleh karena itu pendidik diharapkan dapat merancang model-model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik sebanyak-banyaknya dan menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran dapat diserap dengan mudah.

## **2. Prinsip Pembelajaran Menyenangkan**

### **a. Berpusat pada peserta didik**

Peserta didik adalah orang yang sedang mencari ilmu dan mengasah kecerdasannya untuk dapat menjadi bermanfaat dalam kehidupannya. Dalam proses pencarian ilmu tersebut dibantu oleh orang dewasa atau orang yang memiliki pengetahuan, keterampilan yang dibutuhkan. Bantuan yang diberikan oleh orang dewasa sebagai pendidik sangat berarti bagi peserta didik manakala kondisi yang tercipta sangat menyenangkan. Karena hal ini sangat terkait dengan pengembangan fungsi otak baik otak kiri maupun otak kanan, maka biasanya semua pesan yang masuk akan direspon oleh otak. Bila rangsangan yang diterima adalah baik/menyenangkan maka sinap otak akan membuka dengan sempurna dan pesan akan diteruskan ke otak pembelajaran. Jika rangsangan yang diterima negatif/tidak mengenakkan, maka rangsangan yang masuk akan disambut oleh otak reptil. Sifat otak reptil akan muncul, ia akan melakukan penyerangan

dan bertahan dengan kondisinya sehingga tidak terjadi pembelajaran yang diharapkan. Justru yang terjadi adalah sebaliknya peserta didik tidak mau belajar bahkan melawan semua perintah pendidik.

b. Pembelajaran dilakukan dengan sudut pandang adanya keunikan individual setiap peserta didik.

Allah menciptakan manusia tidak ada satupun yang serupa, dalam artian sama dan sebangun tapi manusia diciptakan berbeda, bersuku-suku dan berbangsa-bangsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tak satupun manusia di bumi ini yang sama meskipun anak kembar yang berasal dari satu sel telur. Perlu juga disadari bahwa masing-masing manusia memiliki kelebihan dan keunikan. Kelebihan dan keunikan tersebutlah yang menjadi penciri masing-masing manusia.

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memahami adanya perbedaan masing-masing peserta didiknya. Jangan sampai pendidik menganggap semua peserta didik adalah sama sehingga diperlakukan sama untuk semua. Hanya hak dan kewajiban peserta didik harus sama, namun dalam proses pembelajaran bisa sama dan bisa juga berbeda. Yang paling harus disadari oleh pendidik bahwa peserta didik bukanlah ibarat kue yang bisa dibentuk sesuka hati. Peserta didik adalah manusia yang penuh dengan kedinamisan, memiliki akal fikiran, yang selalu memunculkan pertanyaan sebagai pertanda makhluk berfikir. Manusia akan senang jika diberi kesempatan untuk berfikir dan bertindak.

Perbedaan individu meliputi fisik dan psikis Perbedaan fisik diantaranya perkembangan motorik kasar dan halus, mata dan telinga. Perbedaan psikis meliputi perbedaan bakat, kesiapan belajar, perbedaan lingkungan keluarga, latar belakang budaya dan etnis, dan faktor pendidikan seperti minat, motivasi dan kepribadian. Ketiganya memiliki korelasi positif dengan hasil belajar yang dicapai (Turhusna, 2020).

Perbedaan individu yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah faktor-faktor yang menyangkut kesiapan anak untuk menerima pengajaran karena perbedaan tersebut akan menentukan system pendidikan secara keseluruhan (Riswanti, 2020), perbedaan individu dapat

diaplikasi dalam beberapa cara menggunakan pelayanan pendidikan sesuai dengan potensi kecerdasan dan bakat istimewa yang dimiliki oleh siswa.

c. Pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terus menerus

Pembelajaran tidak bisa diberikan sekaligus kepada peserta didik karena kapasitas penyerapan otak ada batasnya. Proses belajar harus dilakukan terus menerus hingga mencapai ketuntasan (*mastery learning*) yang ditetapkan. Pentahapan belajar harus jelas dan mengandung makna sehingga dapat diterima dengan senang hati. Masing-masing tahapan harus memiliki keunikan dan membuat kelegaan hati jangan membuat peserta didik bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Pentahapan pembelajaran yang dibuat memungkinkan bagi pendidik untuk menfariasi pembelajaran baik fariasi metode, maupun fariasi media dan bahan belajar.

d. Pembelajaran dihadapkan pada situasi pemecahan masalah

Prinsip pemecahan masalah harus senantiasa muncul dalam setiap pembelajaran yang diberikan. Pemecahan masalah ini dimaksudkan agar peserta didik menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari. Situasi ini dapat diciptakan dengan berbagai macam metode yang menyenangkan dan menggembirakan. Permainan misalnya dapat membawa peserta didik pada kegiatan santai, menyenangkan dan menggembirakan karena bila disebut bermain biasanya peserta didik langsung senang dan gembira. Dalam permainan terdapat unsur pemecahan masalah namun karena kondisinya bermain anak tetap merasa senang dan tidak terbebani dengan pembelajaran. Biasanya setiap permainan mengandung kegembiraan.

e. Pembelajaran dilakukan dengan multi strategi dan multimedia.

Pembelajaran multi strategi dan multimedia harus disiapkan pendidik dengan baik karena jika salah menerapkannya akan terjadi kekacauan. Dengan berbagai macam strategi, pembelajaran menjadi hidup sehingga memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi peserta

didik. Dengan berbagai macam media yang digunakan dapat mengusir rasa bosan dan malas belajar.

### **3. Teknik**

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Teknik pembelajaran menyenangkan sangat fleksibel sesuai dengan kemampuan, daya pikir dan keterampilan yang dimiliki pendidik. Diantara teknik yang dapat dilakukan adalah:

- a. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memilih proses pembelajaran yang diinginkan sehingga peserta didik tidak merasakan adanya keterpaksaan. Kebebasan ini akan menumbuhkan efek senang karena peserta didik merasa berhasil mengelola pikirannya dengan baik.
- b. Menciptakan ruang kelas yang nyaman, bersih, rapi dan indah dipandang mata sehingga peserta didik terdorong untuk selalu menjaga kebersihan lingkungannya. Suasana ini juga dapat membawa otak menjadi fresh sehingga kemampuan mengolah fikir akan lebih baik lagi.
- c. Pendidik harus senantiasa dapat menjadi panutan bagi peserta didik sehingga peserta didik merasa segan dan akan selalu menghargai pendidiknya. Setiap kali berhadapan dengan pendidiknya akan ada goresan baik dalam pikirannya dan mungkin juga akan selalu ada doa yang mulia untuk pendidiknya. Jika pendidik memberikan contoh yang tidak baik, bukan tidak mungkin peserta didik akan menjadi lebih tidak baik lagi (Dacholfany, 2015). Mungkin dalam fikiran peserta didik akan terselip doa yang tidak baik juga terhadap pendidiknya.
- d. Pendidik harus menghadapi peserta dengan senyum yang indah. Senyum guru mempunyai makna yang sangat dalam bagi keberhasilan pembelajaran. Sebab, senyum itu dapat mencairkan suasana yang beku, monoton, dan tidak menarik. Pendidik yang tidak bisa tersenyum pada peserta didiknya akan menimbulkan kecelakaan dalam pendidikan. Banyak teka teki dan pertanyaan yang muncul dalam benak peserta didik. Ketakutan akan menghantui peserta didik

dalam belajar dan bahkan mungkin dapat memunculkan tekanan batin bagi peserta didik.

- e. Pendidik diharapkan tidak terlalu mendominasi proses pembelajaran namun lebih mengupayakan agar peserta didik diberi keleluasaan untuk menggali kemampuan yang mereka miliki berdasarkan minat dan bakatnya. Pembelajaran menyenangkan berbasis peminatan berusaha memotret minat, bakat, dan kemampuan peserta didik, sehingga memiliki kemampuan untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya (Wulandari 2018).

Demikianlah beberapa teknik yang dapat digunakan agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Mungkin banyak teknik lain yang dapat digunakan namun semuanya terpulung pada pilihan pendidik berdasarkan pemikiran yang selalu *up to date*, tidak ketinggalan zaman dan menggunakan teknologi maju. Dalam pendidikan nonformal diharapkan lebih maju lagi dalam memikirkan teknik yang cocok dengan situasi dan kondisi warga belajar agar menyenangkan.

## **B. Pembelajaran Menggembirakan**

### **1. Pengertian**

Kegembiraan adalah sebuah kondisi perasaan aman, tenang penuh keceriaan dengan wajah berseri-seri yang dirasakan oleh seseorang. Kondisi ini dapat membuat seseorang tersenyum bahkan tertawa sebagai pertanda kegembiraan yang dirasakan. Jika diperhatikan mimik wajah gembira dengan sedih sangat jauh berbeda. Wajah yang gembira akan memancarkan sinar sehingga menjadi terang benderang di sekitarnya. Seorang yang dinobatkan sebagai ratu sejagat misalnya tidak akan kelihatan cantik ketika sedang dilanda kesedihan. Begitu juga wajah sewot seorang pendidik kadang-kadang menjadi menakutkan bagi peserta didik yang melihatnya. Dalam kondisi seperti ini tidak ada satupun peserta didik yang berani berkata-kata. Berbeda dengan wajah guru yang gembira ketika memasuki ruang kelas. Dengan sapaan singkat sang pendidik "apa khabar ananda semua? Sehat kan?"

Sudahkah semuanya sarapan pagi? Suasana kelas akan menjadi nyaman, tenang, peserta didik akan tersenyum lebar. Oleh karena itu kegembiraan harus dimiliki oleh setiap insan yang belajar agar otak yang terang benderang dapat menerima pelajaran dengan baik.

Jika keadaan ini berlangsung di sekolah maka sekolah tersebut dapat menjadi tempat yang dapat mengubah kesedihan dan ketakutan menjadi menggembirakan. Susanto (2018) menilai sekolah yang menggembirakan dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menantang, dan inspiratif, serta mengembangkan budaya sekolah yang akrab-demokratis. Kondisi ini harus dapat diciptakan oleh pendidik sehingga peserta didik terhindar dari rasa cemas dan menakutkan.

## 2. Rasional

Mengapa pembelajaran harus menggembirakan bagi pendidik dan peserta didik? Ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan:

**Pertama**, pembelajaran akan jadi menakutkan jika sosok pendidik tidak menjadi idola bagi peserta didik. Pendidik idola biasanya selalu ditunggu kehadirannya oleh peserta didik. Peserta didik sangat berharap akan kehadirannya di setiap waktu pembelajaran. Sangat rugi rasanya jika suatu ketika pendidiknya berhalangan hadir atau memiliki urusan sehingga tidak dapat berjumpa dengan peserta didik dalam pembelajaran.

Pendidik yang seperti ini tentu saja selalu memperhatikan proses pembelajaran. Karena itu ia selalu merencanakan bagaimana pembelajaran dapat membuat peserta didiknya gembira dalam belajar. Kegembiraan dalam belajar akan mendatangkan kebahagiaan karena terpenuhinya kebutuhan yang diharapkan peserta didik.

**Kedua**, Willingham (2009) menilai belajar akan menjadi beban bagi peserta didik dan sekaligus menakutkan bilamana tidak dapat membuat kegembiraan bagi anak. Akibatnya anak tidak menyenangi sekolah dan bahkan bisa membuat putus sekolah. Sering didengar bahkan semua pendidik pernah

merasakan jika guru tidak datang ke sekolah atau tidak dapat mengajar hari itu maka peserta didik akan bersorak kegirangan. Seolah-olah terasa lepas dari beban berat yang menghimpit kepalanya sehingga membuat dirinya gembira. Inilah yang harus diusahakan merubahnya dari sekolah membosankan dan menakutkan menjadi menyenangkan dan menggembirakan.

**Ketiga**, otak manusia terdiri dari dua belahan yaitu belahan otak kiri dan kanan. Kedua belahan otak perlu dikembangkan secara optimal dan seimbang. Belajar yang hanya cenderung memanfaatkan otak kiri, misalnya dengan memaksa anak untuk berpikir logis dan rasional akan membuat anak dalam posisi "kering dan hampa". Oleh karena itu belajar berpikir logis dan rasional perlu didukung oleh pergerakan otak kanan, misalnya dengan memasukkan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi emosi, yaitu unsur estetika melalui proses belajar yang menyenangkan dan menggairahkan. Dalam standar proses pendidikan, belajar adalah memanfaatkan kedua belahan otak secara seimbang. Belajar jadi mudah jika guru dapat menyeimbangkan kedua fungsi otak dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggembirakan adalah pembelajaran yang digunakan guru untuk membuat siswa lebih senang, tertarik, belajar dengan riang gembira, sehingga mudah menerima materi yang disampaikan (Martiningih tt).

### **3. Ciri-ciri Pembelajaran Menggembirakan**

Asmani (2010) menyatakan bahwa ciri pembelajaran menggembirakan adalah: a) Menggunakan multi metode dan multi media, b) Melaksanakan praktek dan bekerja dalam suatu tim, c) Memanfaatkan lingkungan sekitar, d) Dilakukan di dalam dan luar kelas, serta e) Mengembangkan kemampuan secara multi dimensional.

#### **a. Menggunakan multi metode dan multi media**

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus mampu menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mungkin tidak semua metode menjadi fokus utama, akan tetapi ada metode yang dapat menjadikan pembelajaran dapat diterima lebih jelas dan



menggembirakan. Jika pendidik ingin menjelaskan materi ajar kepada peserta didik menggunakan metode ceramah, guru dapat memulainya dengan mengajukan pertanyaan sebagai pembuka. Pertanyaan yang diajukan tentu saja sesuai dengan apa yang akan dijelaskan. Kalau memungkinkan guru dapat membuat pertanyaan yang bernada lucu sehingga membuat peserta didik menjadi tertawa paling tidak peserta didik bisa tersenyum. Senyum itu dapat mencairkan suasana yang beku, monoton, dan tidak menarik.

Selanjutnya penggunaan media yang bermacam-macam dapat membantu pendidik menciptakan pembelajaran yang menggembirakan. Media yang dimaksud bukan saja sekedar menjadi peragaan akan tetapi dapat dimanipulasi oleh peserta didik. Setidaknya pendidik dapat melibatkan peserta didik lebih banyak dalam aktivitas belajar sehingga semua peserta didik menjadi aktif.

b. Melaksanakan praktek dan bekerja dalam suatu tim

Kegembiraan seseorang tidak dapat tercipta jika tidak ada komunikasi dengan orang lain. Jika peserta didik bekerja sendiri-sendiri memecahkan suatu masalah atau menjawab beberapa pertanyaan, sulit untuk menciptakan kegembiraan karena tidak ada lawan bicara dan tempat mencurahkan apa yang ada dalam hati dan fikiran peserta didik. Oleh karena itu untuk membuat suasana belajar yang menggembirakan perlu adanya kerja kelompok dalam suatu tim. Dalam kerja kelompok peserta didik lebih berani mengemukakan pendapatnya dan dapat melakukan tukar fikiran. Jika bekerja sendiri-sendiri sering mengalami kendala karena tempat berdiskusi dan bertanya hanya guru yang kadang-kadang peserta didik tidak berani untuk bertanya apalagi bertukar fikiran. Akhirnya peserta didik akan diam dan mungkin menjadi sedih karena merasa tidak sanggup menyelesaikan dengan baik. Oleh karena itu tidak semua kegiatan dapat dilakukan dengan baik secara sendiri-sendiri oleh peserta didik.

c. Memanfaatkan lingkungan sekitar

Banyak pelajaran yang dapat dipetik dari lingkungan jika kita ingin memanfaatkannya. Bahkan lingkungan dapat membuat pembelajaran menjadi hidup karena peserta didik

berada pada dunia sesungguhnya. Dunia usaha dan dunia industri (DUDI) merupakan tempat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. DUDI inilah tempat yang menjadikan pembelajaran menjadi nyata (real) sesuai dengan apa yang akan dihadapinya setelah selesai melaksanakan pendidikan, bahkan peserta didik selamanya akan berada di dunia nyata. Kondisi ini membuat peserta didik menjadi senang dan gembira dapat belajar langsung dari lingkungan.

d. Dilakukan di dalam dan luar kelas

Seyogyanya pembelajaran dapat berlangsung dimana saja, baik dalam kelas, maupun di luar kelas sesuai dengan situasi, kondisi dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Ada materi ajar yang sangat cocok dilakukan di luar kelas dan ada yang cocok dilakukan dalam kelas. Untuk menjadikan suasana pembelajaran yang kondusif, menyegarkan dan menggemburkan pada materi pelajaran tertentu harus dilakukan di luar kelas. Perasaan lega karena keluar dari lingkungan bangunan sempit yang dibatasi oleh dinding yang tinggi, menjadikan peserta didik terhibur dengan kondisi yang baru, apalagi jarang dilakukan pendidik. Pendidik lebih cenderung memberikan pembelajaran dalam kelas tanpa memanfaatkan lingkungan yang dimiliki di luar kelas.

e. Mengembangkan kecerdasan jamak

Manusia memiliki berbagai macam kecerdasan sekaligus (multiple intelligence). Setidaknya ada 8 kecerdasan yang dimiliki manusia, meliputi: kinestetik, logika matematika, linguistic, intra personal, interpersonal, spasial, naturalistic, musical, eksistensialist. Semua kecerdasan manusia harus dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Jika semuanya sudah dikembangkan dengan baik akan dapat diketahui bakat seseorang. Kecerdasan yang menonjol dari delapan kecerdasan tersebut disebut dengan bakat.

Selanjutnya Darmansyah (2010) mengatakan humor adalah sesuatu perbuatan atau perkataan yang dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengaran seseorang merasa tergelitik sehingga terdorong untuk tertawa. Pengaruh humor dalam pembelajaran diantaranya: (1) Humor

membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi. (2) Humor sebagai alat pengurang stress. (3) Humor membuat pelajaran menjadi menarik. (4) Humor memperkuat daya ingat.

Humor juga memiliki manfaat dalam pendidikan, diantaranya adalah : (1) Humor sebagai pemikat perhatian siswa. (2) Humor mengurangi kebosanan dalam belajar. (3) Humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas. (4) Humor membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar. (5) Humor memudahkan komunikasi dan interaksi (Darmansyah, 2010). Beberapa model pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan (*game*). Permainan ini dikaitkan dengan materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa tidak bosan, dan secara periodik dievaluasi, sehingga diketahui minat masing-masing siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

## **C. Faktor Penunjang Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan**

### **1. Niat ikhlas pendidik**

Awal dari semua pekerjaan adalah niat yaitu suatu maksud yang ingin dicapai tanpa pamrih. Hal ini harus dimiliki oleh pendidik ketika akan memulai mempersiapkan pembelajaran. Pendidik harus meniatkan setiap langkah yang direncanakan dan dilaksanakan menuju pada suatu tujuan yaitu kepentingan dan kemajuan peserta didik. Pendidik tidak boleh berbuat karena ingin dipuji dan disanjung oleh pimpinan atau ingin mendapatkan prestasi gemilang agar menjadi juara. Pendidik harus memandang peserta didik ibarat anak kandung sendiri sehingga semua daya upaya akan dilakukan demi meraih cita-cita dan keberhasilan peserta didik.

Pendidik seperti ini biasanya berani berkorban waktu dan tenaga asalkan peserta didiknya senang dan gembira karena kesenangan dan kegembiraan peserta didik juga menjadi kebahagiaan pendidik. Pendidik merasa puas dengan usaha yang dilakukan karena berhasil membuat peserta didiknya senang dan gembira.

## **2. Metode yang bervariasi**

Penggunaan metode yang cenderung tidak mengaktifkan peserta didik sering menimbulkan kebosanan. Apalagi tidak memiliki variasi metode, misalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Andaikan ini berlangsung terus menerus setiap hari atau setiap kali pembelajaran membuat kejenuhan. Ibarat riak danau yang cenderung datar dan tidak memiliki gelombang yang besar. Artinya tidak ada inovasi metode sehingga inovasi pembelajaran juga tidak terjadi.

Andai saja setiap kali pembelajaran atau pada saat-saat dibutuhkan sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidik memvariasikan metode mengajarnya tentu akan menjadi lebih menarik. Apalagi jika pendidik dapat menggunakan teknik-teknik pembelajaran yang jarang digunakan kebanyakan pendidik.

## **3. Menggunakan Multi Media**

Media merupakan alat dan sarana penting untuk menyampaikan pembelajaran. Tanpa menggunakan media, pembelajaran hanya akan berlangsung diudara ibarat angin lalu. Pendidik hanya merasakan sejenak seperti hembusan angin kemudian hilang tanpa bekas, apalagi anginnya berhembus pelan tidak ada rasa sejuk yang tersisa.

Agar pembelajaran menyenangkan, maka media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik perhatian. Media pembelajaran harus dapat menyentuh semua indera manusia. Jangan hanya indera pendengaran saja sehingga yang lain tidak mendapat rangsangan. Jika pembelajaran hanya diterima melalui pendengaran, maka indera yang lain tidak aktif. Pembelajaran akan lebih banyak diterima manakala indera yang disentuh banyak. Artinya semakin banyak indera difungsikan maka semakin banyak pintuk masuk pembelajaran. Pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan menggembirakan bilamana media yang digunakan pendidik dapat menyentuh semua indera tersebut.

#### **4. Bahan belajar yang spektakuler (menarik, mencolok mata)**

Bahan dan sumber belajar dapat direncanakan sedemikian rupa agar menarik perhatian peserta didik. Sumber belajar yang dimaksud disini adalah sumber materi yang akan dipelajari. Sumber belajar bisa dalam bentuk alamiah (*by utilities*) sehingga dapat digunakan secara leluasa misalnya dalam mempelajari tanaman yang memiliki akar serabut dan akar tunggang. Pendidik tidak perlu menjelaskan masing-masing akar tersebut akan tetapi peserta didik yang mencari dan menjelaskannya baik secara individu maupun berkelompok. Kalau memungkinkan peserta didik tidak usah belajar di dalam kelas akan tetapi di halaman atau di kebun sekolah. Suasana belajar di dalam kelas dengan di luar kelas jauh berbeda. Karena pada umumnya peserta didik belajar lebih banyak di dalam ruang kelas, maka ketika membawa peserta didik keluar kelas sudah memberikan kesan senang dan gembira. Apalagi ketika peserta didik melihat benda nyata dan asli juga menambah kesan senang dan gembira.

Selain sumber belajar alami (*utilities*), pendidik juga bisa menggunakan sumber belajar yang dirancang sedemikian rupa (*by design*) untuk dapat dipelajari dengan baik. Misalnya pembelajaran yang menyangkut dengan keluarga inti (*nuclear family*) pendidik bisa membawa foto jadul keluarganya atau peserta didik harus membawa foto jadul dirinya dengan ayah dan ibu ketika kecil. Foto saat kecil dengan dewasa/remaja sangat jauh berbeda. Biasanya foto-foto ini memiliki kesan lucu apalagi foto saat kecil sangat menggelitik. Kondisi seperti ini dapat membuat peserta didik senang dan gembira dan bisa tertawa terpingkal-pingkal karena foto yang dilihat sangat aneh dan menggemaskan.

#### **5. Memiliki unsur bermain penuh makna**

Bermain bukan saja milik dunia anak-anak, akan tetapi sampai dewasa bahkan sampai tua bermain sangat dibutuhkan. Apalagi dalam pendidikan non formal bermain sangat membantu dalam menghidupkan suasana belajar. Dalam pendidikan nonformal biasanya peserta didiknya adalah orang

dewasa yang nota benanya memiliki pengalaman hidup yang sudah banyak sehingga tidak bisa digurui.

Dalam setiap pembelajaran, pendidik dapat menyelipkan unsur bermain baik sebagai selingan ataupun sebagai sebuah metode yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat diserap dengan mudah. Bahkan tidak hanya itu, peserta didik akan menjadi segar karena pembelajaran tidak menakutkan akan tetapi menyenangkan dan menggembirakan.

Bermain penuh makna artinya permainan yang diberikan dalam pembelajaran memiliki kaitan langsung dengan materi yang dipelajari. Artinya penyampaian pembelajaran dilakukan melalui berbagai macam metode termasuk permainan sebagai salah satu metode pembelajaran. Untuk menciptakan kondisi ini pendidik harus mencari permainan yang cocok dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Misalnya ketika mempelajari tentang kepulauan seribu, pendidik dapat menciptakan sebuah permainan yang diberi judul "siapa aku". Masing-masing peserta didik diberi nama dua buah pulau. Nama tersebut ditulis di atas kartas/karton dan diberi tali kemudian digantungkan di dada dan di punggung. Jika dipanggil pulau Bidadari, maka peserta didik yang memiliki nama punggung/nama dada pulau tersebut harus mempromosikan pulaunya. Promosi dapat dilakukan dengan kata-kata yang menarik atau menyebutkan hasil yang terdapat di pulau tersebut dengan bahasa isyarat.

Demikianlah beberapa faktor penunjang pembelajaran menyenangkan dan menggembirakan yang dapat dilakukan pendidik dalam pembelajaran. Pendidik sepanjang waktu harus memikirkan bagaimana dalam pembelajaran yang dilakukan selalu menciptakan kondisi yang kondusif. Banyak hal dapat dilakukan oleh pendidik, namun style dan kemampuan pendidik sangat berbeda-beda. Masing-masing pendidik memiliki kelebihan dan kekurangan, maka gunakanlah kelebihan yang dimiliki untuk menutup kekurangan yang dimiliki.

Untuk memperjelas gambaran tentang pembelajaran

menggembirakan berikut disajikan contoh pembelajaran menggembirakan yang dapat dilihat dan dicermati pada gambar 9.



Gambar 9. Contoh Pembelajaran Menyenangkan dan Menggembirakan

Berpedoman pada apa yang sudah dijelaskan terdahulu, kiranya perlu menciptakan budaya pendidikan baik formal maupun nonformal yang menyenangkan dan menggembirakan. Budaya ini akan membantu peserta didik dalam membangun tatanan ingatan agar pembelajaran terkesan lebih lama dalam pikirannya.

Secara konseptual budaya pendidikan dapat dipahami sebagai keseluruhan yang unik baik berupa gagasan, kebiasaan, asumsi, harapan, dan nilai-nilai yang dipegang bersama dan menentukan bagaimana pendidik berpikir dan bertindak demi kemajuan pendidikan. Keunikan ini akan membawa pembelajaran pada terminal yang dituju dengan mudah.

## BAB 8

# PENUTUP

**D**i ujung tulisan ini disajikan beberapa kesimpulan sebagai penguat apa yang sudah dipaparkan pada bagian sebelumnya. Pembelajaran aktif, inovatif kreatif, efektif, menyenangkan dan menggembirakan (PAIKEMM) merupakan sistem pembelajaran yang memiliki hakekat dan penampilan yang paripurna bagi pendidik dalam pembelajaran. Penampilan ini tentu saja tidak terlepas dari rancangan dan usaha guru yang maksimal dalam memikirkan dan menampilkan pembelajaran dengan lebih banyak melibatkan peserta didik. Dengan pelibatan ini diharapkan tingkat ketercapaian pembelajaran dapat ditingkatkan.

PAIKEMM dapat dipilah menjadi tiga bagian penting yaitu pembelajaran aktif (peserta didik), inovatif dan kreatif (pendidik dan peserta didik), efektif, menyenangkan dan menggembirakan (peserta didik). Ketiga bagian ini memiliki dampak positif pada peserta didik dan pendidik.

Aktivitas pembelajaran peserta didik menjadi kunci pokok dalam mencapai efektifitas hasil belajar. Inovasi dan kreativitas pendidik merupakan dinamu penggerak dalam aktivitas belajar. Sedangkan suasana yang harus tercipta adalah menyenangkan dan menggembirakan terutama bagi peserta didik sehingga pembelajaran dapat diserap dengan baik.

Dalam suasana menyenangkan dan menggembirakan otak manusia tak obahnya ibarat jalan tol. Pengemudi dapat memacu kecepatan dan melaju dengan kencang sehingga



segera sampai dengan mudah pada tujuan yang sudah ditentukan. Pengemudi dan penumpang merasa senang karena sedang berada pada jalan lurus tanpa hambatan. Penumpang mungkin juga bisa menikmati keindahan perjalanan karena tidak ada tanjakan tinggi dan belokan serta kerikil-kerikil tajam yang dapat menyakitkan seluruh anggota tubuh.

Kadang-kadang juga bisa menyakitkan telinga, kepala dan bahkan sampai ke hulu hati. Artinya jika pembelajaran tidak menyenangkan dapat membuat peserta didik bingung dan bahkan malas untuk belajar serta kehilangan semangat. Akhirnya pembelajaran yang terlaksana tidak mendapatkan hasil yang memuaskan. Peserta didik sering belajar dan mengerjakan tugas secara terpaksa.

Pembelajaran PAIKEMM selalu mengutamakan keselamatan dan kenyamanan bagi peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran. Kondisi ini dimungkinkan tercipta manakala kunci pembelajaran berfungsi dengan baik dan dinamu pembelajaran berputar dengan sempurna. Keduanya berpadu menjadi satu sehingga roda pembelajaran akan berputar dengan baik.

Dalam pendidikan formal maupun nonformal membutuhkan kesadaran yang tinggi dari pendidik untuk menerapkan PAIKEMM. Pendidik tidak bisa menjadi orang yang statis tapi harus selalu memiliki dinamika yang tinggi dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Pengelolaan kelas harus dapat menjamin suasana kelas terjaga dari awal sampai akhir pembelajaran.

Dalam pendidikan nonformal diharapkan suasana belajar benar-benar dapat memotivasi peserta didik untuk tetap belajar dan memiliki semangat yang tinggi. Hal ini sangat penting karena peserta didik pendidikan nonformal pada umumnya terdiri dari warga masyarakat yang memiliki masalah dalam pendidikan. Latar belakang kehidupan dan permasalahan ekonomi keluarga menjadi hal penting yang harus diperhatikan dalam dunia pendidikan nonformal. Oleh karena itu dalam pendidikan nonformal harus diupayakan suasana yang benar-benar dapat membuat peserta didik menjadi ketagihan dalam belajar. Demikianlah beberapa poin

penting yang perlu disampaikan sebagai pengunci tulisan ini.



# Daftar Referensi

- Anwar, Muhammad. 2017. Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching *Ekspose* Volume 16, Nomor 2, Juli – Desember 2017
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. 7 Tips Aplikasi Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menggembirakan). Yogyakarta: Diva Press.
- Bala, Robert, 2018. Creative Teaching, Mengajar Mengikuti Kemauan Otak. Jakarta. PT Grasindo.
- Dryden, Gordon and Jeannette Vos. 2005. *The Learning Revolution 3rd Edition*. Online <http://www.thelearningweb.net/page011.html>
- Dryden, G. & Vos, J. 2005. *The New Learning Revolution*. Stafford: Network Educational Press Ltd.
- Darmansyah. (2010). *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dacholfany, M.I. 2015. "Reformasi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Globalisasi: Sebuah Tantangan dan Harapan", *Akademika*, vol. 20, no.1.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Grasindo.
- <https://www.ruangguru.co.id/pengertian-paikem-dan-kriterianya-lengkap/>. Diakses tanggal 5 Mei 2020
- Hartono, Rudi. 2014. *Ragam Model Mengajar yang Mudah diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota

IKAPI).

- Inderawan, Irjus dan Hadion Wijoyo, 2020. *Pendidikan Luar Sekolah*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada
- Joesoef, Soelaiman. 1999. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamil, Mustofa, (2001), *Model Pembelajaran Magang Bagi Peningkatan Kemandirian*, Bandung, PPS, UPI.
- Knowles, M. (1978). *The Adult Learner; A Neglected Spesies*. 2 nd Ed. Houston, Texas: Gulf Publishing Co.
- Made Wena. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Martaningsih, Sri Tutur. 2019. *Pengembangan Program Pembelajaran Yang Berkemajuan Dan Menggembirakan*. Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar) ISBN: 978-602-361-102-7
- Marzuki, H. M. Saleh, 2012. *Pendidikan Nonformal: Dimendi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan dan Andragogi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Ngalimun, 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurdiansyah & Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo. Nizamia Learning Center.
- Prianto, Koko. 2015. Ringkasan materi mata kuliah Belajar Pembelajaran.  
**<https://belajarsamakoko.wordpress.com/2015/09/03/ringkasan-materi-mata-kuliah-belajar-pembelajaran/>**
- Riyanto, Yatim. 2014. *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*
- Riswanti, Cyintia, dkk. 2020. **Perbedaan Individu dalam**

- Lingkup Pendidikan** Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah Volume 2, Nomor 1, Januari 2020; 97-108
- Samadhi, TMA Ari. 2010. Pembelajaran Aktif. [wordpress.com/2010/03/makalah-active-learning.doc](http://wordpress.com/2010/03/makalah-active-learning.doc)
- Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran; Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2015. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta. Rineka Cipta.
- Soedijanto, Padmonowihardjo. Pendidikan Orang Dewasa. Modul 1 LUHT4108/MODUL1.
- Srinivasan, L (1977). *Perspectives on Non Formal Adult Learning: Functional Education For Individual, Community and National Development*, Connecticut Prentice Hall.
- Sudjana, Nana. 2010 Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, Edisi IV, ( Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000), h.160
- Sugiyanto, 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta, Yuma Pustaka. Cet II.
- Susanto, Veri Ardi. 1218. Mencari Sekolah Menggembirakan. <https://radarsolo.jawapos.com/read/2018/06/06/79414/mencari-sekolah-menggembirakan>. online. diakses tanggal 12-12-2020
- Suaidinmath. 2013. Pentingnya Pembelajaran Menyenangkan Dalam Peningkatan Mutu Proses dan Hasil Belajar. Online. Diakses tanggal 10 Desember 2020. <https://suaidinmath.wordpress.com/2013/02/09/pentingnya-pembelajaran-menyenangkan-dalam-peningkatan-mutu-proses-dan-hasil-belajar/>
- Tibahary, Abdul Rahman dan Muliana. 2018. Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, Volume 1, Number 1, 2018: 54-64
- Turhusna, Dalila & Saomi Solatun. 2020. Perbedaan Individu

- Dalam Proses Pembelajaran. As-Sabiqun : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* . Volume 2, Nomor 1, Maret 2020; 28-42
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Muhammad. 2011. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif Menarik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, Dedi. 2016. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep *Learning Revolution*. *Attarbiyah* Volume 26, 2016, pp.1-28,
- Wulandari, Diana. 2018. Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan . *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*. Volume 6 Nomor 2 Agustus 2016
- Willingham, Daniel T. 2009. *Why Don't Students Like School? Because the Mind Is Not Designed for Thinking*. Spring. American Educator. <https://www.aft.org/sites/default/files/periodicals/WILLINGHAM%282%29.pdf>
- Yusuf, Bistari Basuni. Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* Vol 1 No. 2, Oktober 2017-Maret 2018 hal 13-20

**SYURAINI**

**MENYINGKAP TABIR**

# **PAIKEMM**

**DALAM PENDIDIKAN NONFORMAL**

Penulisan buku ini dilandasi suatu ide akan kurangnya bahan bacaan yang menopang bidang kajian Strategi Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah. Buku ini berusaha mengantarkan pembaca pada konsep-konsep yang dapat dipakai dalam mengkaji pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran. Konsep-konsep yang ditulis dalam buku ini masih sangat sederhana belum menjelaskan secara tuntas tentang apa yang dibahas. Penulis berusaha menyajikan dengan kalimat yang umum diketahui agar semua orang terutama calon pendidik dapat memahaminya dengan mudah. Buku ini mengungkapkan satu persatu tentang idealnya suatu pembelajaran, tetapi belum terpapar secara mendalam.

PENERBIT  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
TAHUN 2020

ISBN 978-623-7813-12-5

