

KONSEP DASAR BELAJAR AKTIF DAN CONTOH MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Nama : Azaliyatul Jannah
NIM : 152071200012
Prodi/SMT : PGMI A1/V
Email : Azaliajannah@gmail.com

Ringkasan :

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang ditandai adanya keseimbangan antara peserta didik dengan tenaga pendidik. Peristiwa pembelajaran terjadi apabila peserta didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Tugas utama guru adalah membelajarkan peserta didik, yaitu mengkondisikan peserta didik agar belajar aktif, sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotor) dapat berkembang dengan maksimal.

Sedangkan, konsep belajar aktif didefinisikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indra, dimana berpusat pada keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Agar pelaksanaan proses pembelajaran efektif pendidik perlu melakukan inovasi, untuk itu pendidik dituntut untuk mengetahui beberapa model pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Model pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran, dimana harus dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri.

A. Konsep Dasar Belajar Aktif (*Active Learning*)

Dalam memenuhi kebutuhan kompetensi adab 21, UU Sisdiknas memberikan arahan yang jelas, bahwa tujuan pendidikan harus dicapai salah satunya melalui penerapan kurikulum berbasis kompetensi.¹

Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris yang artinya “aktif, gesit, giat, bersemangat”, sedangkan *learning* berasal dari kata *learn* yang artinya “mempelajari”. Dari kedua kata

¹ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Menegemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015), 84

tersebut yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan mempelajari sesuatu dengan aktif atau bersemangat dalam hal belajar.²

Active learning adalah sebuah usaha dalam kegiatan pembelajaran yang mencoba membangun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dimana menekankan keterlibatan seluruh indra. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan banyak memberi tugas, memperlajari gagasan dan memecahkan masalah yang diberikan untuk memaksimalkan otak untuk menerapkan apa saja yang dipelajarinya. Untuk itu selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan, penuh semangat. Jadi pembelajaran belajar aktif adalah sebuah proses pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran yang tidak hanya di tekankan pada proses cerama dan mencatat.³

Konsep *active learning* atau cara belajar aktif dapat diartikan sebagai aturan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses belajarnya tentang pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai.⁴

Dari uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran Active Learning pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pada model pembelajaran ini peran pendidik atau guru tidak begitu dominan untuk menguasai proses pembelajaran, justru hanya berperan sebagai (fasilitator) untuk memberi kemudahan bagi peserta didik dengan merangsang keaktifannya dalam segi fisik, mental, social, emosional, dan sebagainya.⁵

Tugas pendidik bukan hanya untuk menyampaikan materi saja selama proses pembelajaran, namun juga mampu menciptakan kondisi sebagaimana mestinya agar selama proses pembelajaran peserta didik dapat terkondisikan dengan baik untuk mendapatkan materi yang dipelajarinya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

² Dimiyati, M. *Dilema Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Cet.1. (Malang: Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Malang bekerjasama dengan Prodi tep PPS Universitas Negeri Malang, 2001). 3.

³ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015), 70

⁴ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), 115.

⁵ Ahmad Rohani, HM, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Asdimahasatya, 2004), 61-62.

Karna peserta didik berperan sebagai subjek belajar selama proses pembelajaran di kelas, maka yang aktif dalam model pembelajaran ini adalah peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri apa saja yang akan dipelajarinya, juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan yang dimilikinya. Jadi pendidik tidak harus selalu menentukan lebih dahulu materi pembelajaran apa yang harus dipelajari peserta didik, namun disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, jadi materi pembelajaran ditentukan bersama-sama dengan pendidik dan peserta didik.

Sedangkan menurut teori pembelajaran belajar aktif, aspek kognitif peserta didik terbentuk dengan proses persepsinya dan tanggapannya untuk berbagai informasi-informasi yang diterimanya melalui indra yang dimilikinya.

Adapun beberapa ciri-ciri yang harus tampak dalam proses belajar aktif (*active learning*), yaitu:⁶

1. Situasi tetap terkendali meskipun selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik ditantang untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara bebas. Bebas menentukan materi yang akan dipelajari dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dimana ditentukan secara bersama-sama.
2. Pendidik lebih banyak memberi rangsangan berfikir pada peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah diberikan, dengan begitu pendidik tidak begitu mendominasi selama kegiatan pembelajaran namun siswa sendiri yang selalu aktif mencari, sehingga pembelajaran akan lebih mudah diserap.
3. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara bervariasi, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Karna pembelajaran yang bervariasi tidak akan membuat peserta didik merasa bosan, terlebih melibatkannya secara langsung.
4. Keberanian peserta didik untuk mengajukan pendapat-pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan yang sengaja dirangsang oleh pendidik untuk melatih kepercayaan diri peserta didik.

Selama kegiatan pembelajaran didalam kelas tentunya menggunakan berbagai macam pendekatan, metode, strategi apalagi seorang pendidik dituntut untuk selalu berinovasi yang

⁶ Melvin L., Silberman, *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, (Jakarta: Yappendis, 1996), 40

peka akan perubahan-perubahan social budaya pada suatu daerahnya masing-masing. Seorang pendidik wajib paham tentang hal tersebut karna sebaik apapun proses pembelajaran dan sebagus apapun pendekatan, strategi, metode yang digunakan namun tidak sesuai dengan perkembangan zaman maka berdampak akan berkurangnya substansi pemahaman peserta didik tentang materi apapun yang akan disampaikan nantinya.

Adapun sepuluh metode untuk membangun partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran: (a) Diskusi terbuka, (b) kartu-kartu respon, (c) polling, (d) diskusi kelompok kecil, (e) partner belajar, (f) whips, (g) panel, (h) next speech, (i) fishbowl, (j) game (ice breaking). Sedangkan sepuluh strategi yang bisa digunakan untuk membentuk kelompok-kelompok: (a) mengelompokkan kartu, (b) teka-teki, (c) menemukan teman-teman atau keluarga fiksi yang terkenal, (d) tanda pengenalan nama, (e) hari kelahiran, (f) kartu permainan, (g) menulis nomor, (h) selera permen, (i) pilihlah hal-hal yang serupa, (j) materi peserta.⁷

B. Contoh Model Pembelajaran Inovatif

1. Ceramah

Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya. Metode ceramah lebih baik dikombinasikan dengan metode yang lainnya agar lebih bervariasi. Karna ceramah dilakukan dengan dengan ditunjukan sebagai perangsang terjadinya kegiatan yang partisipatif curah pendapat, penugasan, studi kasus, dll.⁸

Selain itu metode ceramah yang dimaksudkan ialah ceramah yang cenderung lebih interaktif yang melibatkan langsung peserta didik selama pembelajaran melalui adanya tanggapan balik atau perbandingan pendapat melalui pengalaman-pengalaman peserta didik.

Metode ceramah yang jika dikombinasikan akan memberikan pengetahuan yang lebih mendalam jadi pembelajaran akan lebih muda dan efektif. Selain itu peserta didik juga mendapatkan tiga modalitas belajar (visual, auditori, dan kinestetik) sehingga masing-masing peserta didik dapat memaksimalkan potensi yang dimilikinya dengan baik. Jadi akan

⁷ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2015), 71

⁸ Munir,. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: Alfabeta 2008)

lebih efektif karna dapat menimbulkan keaktifan peserta didik karna jika begitu tidak hanya auditorial yang dapat menangkap pesan yang disampaikan pendidik (mendengar) namun juga tipe visual dapat menangkap melalui tampilan LCD dan untuk tipe kinestetik juga akan mendapat peran dalam implementasi kartu plan.

2. *Diskusi umum*

Metode Pembelajaran Diskusi Umum - Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan).⁹

Jadi selama proses pembelajaran peserta didik mengutarakan pemikirannya melalui masalah yang diberikan oleh pendidik untuk diskusi secara bersama dengan teman-teman yang lain untuk mencapai kesepakatan. Jadi peserta didik dapat beradu argument dengan peserta didik yang lain, kemudian dari kesepakatan ini akan ditulis untuk kemudian di diskusikan.

Kelebihan dari Metode Diskusi ialah suasana kelas akan lebih hidup, karna peserta didik dapat mengarahkan seluruh pikiran dan perhatiannya untuk masalah yang di diskusikan, sehingga dapat menaikkan prestasi kepribadian peserta didik (sikap toleransi, demokrasi, berpikir kritis, sistematis, sabar, dll)

Adapun kelemahan-kelemahan dari Metode Diskusi Membutuhkan banyak waktu, karena banyaknya perbedaan sudut pandang yang nanti akan diutarakan peserta didik, terlebih dalam proses diskusi menghendaki pembuktian logis yang tidak lepas dari fakta yang ada. Juga peserta didik yang menonjol tentu saja akan aktif selama diskusi berlangsung memungkinkan peserta didik yang lemah akan pasif.

3. *Curah pendapat*

Metode curah pendapat (Brainstorming) adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta.¹⁰

Jadi dalam metode ini pendidik hanya memberikan masalah yang nantinya akan dijawab peserta didik melalui pernyataan pendapat yang didapatnya melalui pengalaman-pengalaman sebelumnya. Sehingga dalam proses pembelajaran mendapatkan banyak ide atau gagasan-gagasan dari peserta didik dalam waktu yang relative singkat.

⁹ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi.....*, 72

¹⁰ *Ibid.*,

Berbeda dengan diskusi karna dalam metode curah pendapat ini ide atau gagasan peserta didik tidak untuk ditanggapi oleh peserta didik yang lain, sedangkan untuk metode diskusi gagasan-gagasan dari peserta didik dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta didik yang lainnya.

Metode pembelajaran curah pendapat bertujuan untuk membuat kumpulan pendapat peserta didik baik berupa informasi atau pengalaman yang dikemukakannya baik yang sama atau berbeda untuk hasil yang akan menjadi peta gagasan (maid map).¹¹

4. Diskusi kelompok

Pengertian diskusi kelompok adalah pembahasan suatu topic dengan cara tukar pikiran atara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu.¹²

Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengembangkan kesamaan pendapat peserta didik atau kesepakatan untuk mencari suatu rumusan terbaik untuk menyelesaikan suatu persoalan yang sebelumnya diberikan pendidik. Jadi dalam penggunaan metode diskusi kelompok ini dapat membangun suasana dimana peserta didik dapat saling menghargai pendapat-pendapat yang lain, juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik yang masih pasif sehingga aktif untuk menanggapi agar mencapai diskusi yang lebih luas.

Adapun keunggulan dalam penggunaan metode ini ialah dapat melibatkan semua siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar, karna setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan bahan pelajarannya masing-masing. Jadi selama diskusi peserta didik dapat mengembangkan cara berfikir mereka dan juga dapat bersikap ilmiah. Sedangkan kelemahan menggunakan metode ini ialah diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang tidak singkat maka tidak akan efektif, jadi tidak semua topic dapat dijadikan permasalahan yang tepat untuk didiskusikan. Jalannya diskusi juga bisa di dominasi oleh peserta didik yang menonjol sedangkan yang lainnya hanya kan pasif.

5. Bermain peran

Pada prinsipnya metode bermain peran ini untuk ‘menunjukan’ peran yang ada dalam kehidupan nyata yang diperankan dalam suatu ‘pertunjukan peran’ dimana dilakukan

¹¹ Buchari, Alma, *Guru professional*, (Bandung: Alfa Beta, 2008), 85

¹² Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi.....*, 73

didalam kelas atau pada pertemuan, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan refleksi sehingga peserta didik dapat memberikan penilaian tersendiri.¹³

Alasan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan.

Oleh karena itu, metode ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para peserta didik. Karna dari metode bermain peran ini peserta didik dapat menilai kelebihan dan kelemahan masing-masing dari peran tersebut, peserta didik juga dapat memberikan saran yang membangun untuk dapat mengembangkan peran tersebut. Jadi metode ini menekankan pada masalah yang diangkat melalui peran yang dimainkan, bukan pada permasalahan kemampuan para pemain selama pertunjukan berlangsung.

6. Simulasi

Metode simulasi merupakan bentuk metode praktek yang bersifat untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (keterampilan mental maupun fisik/teknis).¹⁴

Metode pembelajaran ini memberikan penyajian berupa belajar menggunakan situasi maupun proses yang nyata, dimana proses memindahkan suatu situasi untuk melakukan praktek didalam suatu sitausi yang sesungguhnya. Dalam pembelajaran ini siswa aktif terlibat secara langsung dalam melakukan interaksi pada lingkungan sekitarnya., sehingga penerapan pengetahuan yang telah didapatnya sebelumnya dapat tersimulasi (partekan) dengan baik selama proses pembelajaran.

Jadi metode ini memungkinkan situasi yang dihadapi kedalam keadaan yang sebenar-benarnya. Dalam metode ini terdapat kesamaan dengan metode bermain peran, tetapi dalam metode simulasi ini peserta didik lebih banyak berperan sebagaidirinya sendiri saat melakukan suatu kegiaiatan yang benar-benar dilakukannya, bukan menjadi bentuk dari orang lain yang bukan dirinya.

7. Sandiwara

Metode sandiwara ialah memindahkan ‘sepeninggal cerita’ yang menyerupai kisah nyata atau situasi sehari-hari kedalam suatu pertunjukan.¹⁵

¹³ *Ibid.*,

¹⁴ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi.....*,76

Proses pembelajaran Sandiwara di sekolah pada dasarnya seperti sama seperti praktek teater profesional. Ia juga adalah proses mematerialisasikan gagasan-gagasan. Hanya saja, secara khusus ia ditujukan untuk membelajarkan siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya itu kepada penonton. Di sinilah letak pergeseran tujuannya. Yaitu, bahwa penekanannya, justru pada pembelajaran.

Jadi penggunaan metode ini bertujuan untuk mengembangkan diskusi dan analisis kasus yang diperankan/dipertunjukkan. Tujuannya sebagai media untuk menunjukkan berbagai permasalahan-permasalahan dari ‘topik’ yang diangkat sebagai bahan untuk merefleksikan dan menganalisis solusi permasalahan.

8. *Demostrasi*

Demonstrasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu.¹⁶

Jadi metode demonstrasi merupakan metode praktek langsung yang diperagakan oleh peserta didik. Karnanya metode ini dapat di bagi menjadi dua tujuan, yakni: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Metode demonstrasi ini mampu mengembangkan pengalaman belajar melalui melihat, mendengarkan, dan diikuti dengan cara meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.

Pada umumnya setelah proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi ini dilakukan dilanjutkan dengan praktek oleh peserta didik sendiri. Jadi sebagai hasilnya peserta didik mendapatkan pengalaman belajarnya melalui tahap melihat, melakukan, dan merasakan langsung. Adapun tujuan metode ini ialah untuk merangsang penglihatan, pendengaran, dan perasaan melalui pinuran model, yang mana dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik. Maka dengan metode demonstrasi yang juga dikombinasikan dengan praktek akan membuat rana keterampilan peserta didik berubah.

9. *Praktek lapangan*

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan di ‘lapangan’, yang bisa berarti di tempat kerja, maupun di masyarakat.¹⁷

¹⁵ *Ibid.*,

¹⁶ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi.....*,78

Jadi dalam proses pembelajarannya metode ini ialah mempelajari langsung pada objek yang sebenarnya, maka pembelajaran demikian akan terasa nyata. Jadi selama proses pembelajaran berlangsung kebanyakan aktifitas terjadi luar kelas atau di luar sekolah, pembelajaran yang seperti ini akan memberikan pengalaman langsung pada peserta didik karena memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan mereka, sehingga selama pembelajaran langsung akan memungkinkan materi yang disampaikan akan semakin kongkrit dan terlihat nyata karena dengan begitu peserta didik tidak akan salah persepsi dari pembahasan materi yang diajarkan, yang berarti pembelajaran akan lebih efektif.

Keunggulan dari metode ini adalah pengalaman nyata yang diperoleh bisa langsung dirasakan oleh peserta, sehingga dapat memicu kemampuan peserta dalam mengembangkan kemampuannya. Sifat metode praktek adalah pengembangan keterampilan.

10. Permainan

Permainan (games), populer dengan berbagai sebutan anatar lain pemanasan (ice-breaker) atau penyegaran (energizer). Arti harfiah ice-breaker adalah ‘pemecah es’. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecahan situasi kebekuan fikiran dan fisik peserta didik.¹⁸

Metode permainan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan motivasi, kinerja, dan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Jadi aktifitas yang dilakukan selama proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu peserta didik untuk mencapai perkembangan fisik, intelektual, social, moral dan emosionalnya.

Permainan ini juga dapat membangun Susana belajar yang penuh semangat jadi selama proses pembelajaran tidak monoton. Karakteristik permainan ini adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan juga serius namun tetap santai. Permainan ini dapat mengubah suasana pembelajaran dimana sebelumnya pasif berubah aktif, dari kaku menjadi akrab, jenuh menjadi riang.

Tujuan dalam metode pembelajaran ini ialah mencapai pembelajaran secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun materi yang dipelajari cenderung sulit dan

¹⁷ *Ibid.*,

¹⁸ Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi.....*,80

berat. Jadi metode permainan ini tidak seharusnya hanya digunakan untuk sekedar mengisi waktu luang namun sebaliknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rohani, HM, 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Asdimahasatya.
- Buchari, Alma, 2008. *Guru professional*, Bandung: Alfa Beta.
- Dimiyati dan Mujiono, 1996. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Melvin L. Silberman, 1996, *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, Jakarta: Yappendis.
- M Dimiyanti. 2001. *Dilema Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Cet.1. Malang: Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Malang bekerjasama dengan Prodi tep PPS Universitas Negeri Malang.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo. 2015. *Menegemen Sekolah Berbasis ICT*, Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Nurdyansyah, N., & Widodo, Andiek. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center