

Dr. Rr. FORIJATI, M.M | Dr. M. ANAS, M.M., M.Si



Inovasi Pembelajaran

EKONOMI MIKRO

Inovasi Pembelajaran: Ekonomi Mikro

Dr. Roro forijati, M.M.
Dr. M.Anas, M.M. M.Si.

Diterbitkan Oleh :
Penerbit Fakultas Ekonomi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Inovasi Pembelajaran: Ekonomi Mikro

ISBN : 978- 623-94619-3-5

Ukuran Buku/ Book Size : 25 cm x 18 cm

Jumlah Halaman/ Number of Pages : iv + 188 hakaman

Naskah /Manuscript :

Dr. Roro forijati, M.M.

Dr. M.Anas, M.M. M.Si.

Editor:

Diah Ayu Septi Fauji

Gambar Cover oleh/ Cover Designed by :

Achmad Muhaimin

Ilustrasi Cover/ Cover Illustration :

Ide

Diterbitkan Oleh/ Published by :

Penerbit Fakultas Ekonomi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH.Ahmad Dahlan no.76 Kediri

Dicetak oleh/Printed by :

Penerbit Fakultas Ekonomi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dilarang mengumumkan, mendistribusikan, mengomunikasikan, dan/ atau mengandakan sebagian atau seluruh isi buku ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Buku Referensi yang berjudul Inovasi Pembelajaran Ekonomi Mikro. Buku Referensi ini berisi tentang inovasi dalam pembelajaran ekonomi. Tingkat keberhasilan pembelajaran ekonomi salah satunya adalah dengan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan pendekatan student centered learning. Dalam buku ini mengupas tentang Hakekat Pengembangan Kegiatan Pembelajaran, Proses Belajar Mengajar, Resource based learning, Learning style, Mastery Learning (ketuntasan belajar), inovasi dalam pembelajaran ekonomi, , inovasi pembelajaran kuantum, kompetensi, kontekstual dalam pembelajaran ekonomi, metode dan teknik pembelajaran ekonomi yang inovatif, mendesain pembelajaran ekonomi mikro yang inovati, suplemen inobel ekonomi mikro.

Pada kesempatan kali ini penulis tak lupa meyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung terselesainya buku ini, khususnya kepada Kemenristekdikti yang telah memberikan pendanaan untuk keperluan penelitian hingga publikasi atau luaran termasuk dalam penulisan buku referensi ini. Harapan kami buku referensi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau semua puak yang berkepentingan dengan buku ini, khususnya mereka yang melakukan penelitian tentang inovasi pembelajaran.

Penulis menyadari, buku ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik, saran dan masukan dari pembaca sangatlah diharapkan untuk lebih sempurnya buku ini.

Kediri, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR		i
.....		
DAFTAR ISI		ii
.....		
BAB 1	HAKEKAT PENGEMBANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
	A. Belajar dan Pembelajaran	1
	B. Pembelajaran Klasikal dan Individual	8
BAB 2	RESOURCE BASED LEARNING	
	A. Pengertian Resource Based Learning	15
	B. Latar Belakang Resource Based Learning	15
	C. Perubahan Knowledge	16
	D. Perkembangan Media Komunikasi Sebagai Resource Based Learning	18
	E. Ciri-Ciri dari Resource Based Learning	19
	F. Pelaksanaan Resource Based Learning	21
BAB 3	PROSES BELAJAR MENGAJAR	
	A. Proses Belajar	24
	B. Berfikir Intuitif dan Berfikir Analistis	33
	C. Ketrampilan Yang di butuhkan dalam Mengajar	34
BAB 4	LEARNING STYLE	
	A. Berbagai Learning Style	47
	B. Implikasi Bagi Pendidikan dan Pengajaran	55
BAB 5	MASTERY LEARNING (KETUNTASAN BELAJAR)	
	A. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar	58
	B. Langkah-Langkah atau Prosedur Pelaksanaan Ketuntasan Belajar	58
	C. Belajar Tuntas	59
	D. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi penguasaan Penuh	60
	E. Usaha Mencapai Penguasaan Penuh	68
	F. Prasyarat-Prasyarat Penguasaan Penuh	69
BAB 6	INOVAS DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI	
	A. Konsep Dasar dan Karakteristik Pengembangan Inovasi Pembelajaran	71
	B. Pengembangan Inovasi Pembelajaran	72
	C. Penelitian Pengembangan	75
	D. Metodologi	83
BAB 7	INOVASI PEMBELAJARAN KUANTUM, KOMPETENSI DAN KONTEXTUAL DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI	
	A. INOBEL KUANTUM	10

		1
	B. INOBEL KOMPETENSI	10
		6
	C. INOBEL KONTEXTUAL	11
		2
BAB 8	METODE DAN TEKNIK PEMBELAJARAN EKONOMI YANG INOVATIF	11
		7
BAB 9	MENDISAIN PEMBELAJARAN EKONOMI YANG INOVATIF	12
		2
BAB 10	SUPLEMEN INOBEL EKONOMI MIKRO	
	A. INOBEL EKONOMI MIKRO BAHASAN : ELASTISITAS PERMINTAAN	12
		7
	B. INOBEL EKONOMI MIKRO BAHASAN : ELASTISITAS PENAWARAN	14
		2
DAFTAR PUSTAKA		16
		0

BAB I

HAKEKAT PENGEMBANGAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Belajar dilakukan manusia tentu saja ada maksud tertentu (Hamalik U, 1984)

Belajar terjadi ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Adapun lingkungan pembelajaran adalah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar.

Skinner berpandangan bahwa pada saat orang belajar, responsnya menjadi kuat, apabila ia tidak belajar, responsnya menurun. Dalam belajar ditemukan: (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar; (2) respons pembelajaran; (3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. (Mohammad tohri, 2007)

Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya, mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Apabila hakikat belajar adalah perubahan, hakikat belajar mengajar adalah proses pengaturan yang dilakukan oleh guru. Agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dibutuhkan metode atau strategi mengajar yang tepat, sesuai dengan kapasitas siswa. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita (Hamalik, 2002: 45). Dengan demikian,

seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dan lingkungan.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2003: 2). Misalnya, belajar akuntansi merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Belajar akuntansi berbeda dengan belajar pengetahuan sosial lainnya. Dalam belajar akuntansi dibutuhkan ketekunan, ketelitian, serta latihan yang kontinu. Latihan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi memiliki andil yang cukup signifikan dalam memperoleh hasil yang optimal. Di samping itu, materi pembelajaran akuntansi memiliki keberkaitan antara satu dan lainnya sehingga diperlukan pemahaman yang komprehensif.

Sardiman A.M (2005: 20) menurut pendapat Cronbach, Harold Spears, dan Geoch mengungkapkan definisi belajar sebagai berikut.

- a) Cronbach memberikan definisi, "*Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience.*" (Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman).
- b) Harold Spears memberikan batasan, "*Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*" (Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk).
- c) Geoch mengatakan, "*Learning is a change in performance as a result of practice.*" (Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktik).

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005), pengertian belajar yang diungkapkan oleh para ahli adalah sebagai berikut.

- a) Witherington (1952), "Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan."
- b) Crow & Crow (1958), "Belajar adalah upaya pemerolehan kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru."
- c) Hilgard (1962), "Belajar adalah proses muncul atau berubahnya suatu perilaku karena adanya respons terhadap suatu situasi."
- d) Di Vesta dan Thompson (1970), "Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman."
- e) Gage & Berliner, 1984, "Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman."

- f) Fontana, seperti yang dikutip Udin S. Winataputra, 2003, mengemukakan bahwa *Learning* (belajar) mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.
- g) Thursan Hakim (2000: 1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Hal ini berarti peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Apabila tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, orang tersebut belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain, ia mengalami kegagalan dalam proses belajar.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan.

Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pembelajaran yang menantang; (8) balikan dan penguatan; (9) perbedaan individual.

Berdasarkan ciri dan prinsip-prinsip tersebut, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memerhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai, dan sebagainya.

2. Hakekat Pembelajaran

Menurut aliran *behavioristik* pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono, 2000: 24). Adapun *humanistic* mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pembelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi, 2004: 9).

Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, semua siswa memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skemata. Dari pengetahuan awal dan pengalaman yang ada, siswa menggunakan informasi yang berasal dari lingkungannya dalam rangka mengonstruksi interpretasi pribadi serta makna-maknanya. Makna dibangun ketika guru memberikan permasalahan yang relevan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada sebelumnya, memberi kesempatan kepada siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri. Untuk membangun makna tersebut, proses belajar mengajar berpusat pada siswa.

a) Model Pengembangan Perangkat menurut Kemp

Menurut Kemp (dalam Trianto, 2007: 53), pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Setiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat ini dapat dimulai dari titik mana pun sesuai siklus tersebut. Akan tetapi, karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, seyogianya proses pengembangan itu dimulai dari tujuan. Model pengembangan sistem pembelajaran. Ada sepuluh unsur rencana perancangan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- (1) Identifikasi masalah pembelajaran. Tujuan tahapan ini adalah mengidentifikasi antara tujuan menurut kurikulum yang berlaku dengan fakta yang terjadi di lapangan, baik menyangkut model, pendekatan, metode, teknik maupun strategi yang digunakan guru.
- (2) Analisis siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal dan karakteristik siswa, yang meliputi ciri, kemampuan, dan pengalaman, baik individu maupun kelompok.
- (3) Analisis tugas. Analisis ini merupakan kumpulan prosedur untuk menentukan isi suatu pengajaran, analisis konsep, analisis pemrosesan informasi, dan analisis procedural yang digunakan untuk

memudahkan pemahaman dan penguasaan tugas-tugas belajar, dan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

- (4) Merumuskan indikator. Analisis ini berfungsi sebagai: (a) alat untuk mendesain kegiatan pembelajaran; (b) kerangka kerja dalam merencanakan evaluasi hasil belajar siswa; (c) panduan siswa dalam belajar.
- (5) Penyusunan instrument evaluasi. Analisis ini bertujuan menilai hasil belajar. Kriteria penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan patokan. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur ketuntasan pencapaian kompetensi dasar yang telah dirumuskan.
- (6) Strategi pembelajaran. Pada tahap ini pemilihan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan. Kegiatan ini meliputi pemilihan model, pendekatan, metode, pemilihan format yang dipandang mampu memberikan pengalaman yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- (7) Pemilihan media atau sumber belajar. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih. Jika sumber-sumber pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan hati-hati, tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.
- (8) Memerinci pelayanan penunjang. Analisis ini diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan semua kegiatan dan untuk memperoleh atau membuat bahan.
- (9) Menyiapkan evaluasi hasil belajar dan hasil program.
- (10) Melakukan kegiatan revisi perangkat pembelajaran. Setiap langkah rancangan pembelajaran selalu dihubungkan dengan revisi. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi dan memperbaiki rancangan yang dibuat.

b) Model Pengembangan Pembelajaran menurut Dick dan Carey

Perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model Dick & Carey, dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey (Trianto, 2007: 61). Model pengembangan ini memiliki kemiripan dengan model yang dikembangkan Kemp, tetapi ditambah dengan komponen melaksanakan analisis pembelajaran. Ada beberapa komponen yang harus dilalui dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut.

Model Perancangan dan Pengembangan Pengajaran menurut Dick & Carey (Trianto, 2007: 62). Dari model tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- (1) Identifikasi tujuan (*Identy instructional goals*). Tahap awal model ini adalah menentukan apa yang diinginkan agar siswa dapat melakukannya ketika mereka telah menyelesaikan program

pengajaran. Definisi tujuan pengajaran mungkin mengacu pada kurikulum tertentu atau berasal dari daftar tujuan sebagai hasil *need assessment* atau dari pengalaman praktik dengan kesulitan belajar siswa di dalam kelas.

- (2) Melakukan analisis instruksional (*conducting a goal analysis*). Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, ditentukan tipe belajar yang dibutuhkan siswa. Tujuan yang dianalisis untuk mengidentifikasi keterampilan yang lebih khusus yang harus dipelajari. Analisis ini menghasilkan cara atau diagram tentang keterampilan atau konsep dan menunjukkan keberkaitan antara keterampilan dan konsep tersebut.
- (3) Mengidentifikasi tingkah laku awal atau karakteristik siswa (*identity entry behaviours, characteristic*). Ketika melakukan analisis terhadap keterampilan yang perlu dilatihkan dan tahapan prosedur yang dilalui, harus dipertimbangkan juga keterampilan yang dimiliki siswa saat mengikuti pengajaran. Hal penting yang diidentifikasi adalah karakteristik khusus siswa yang mungkin ada hubungannya dengan rancangan aktivitas pengajaran.
- (4) Merumuskan tujuan kinerja (*write performance objectives*). Berdasarkan analisis instruksional dan pernyataan tingkah laku awal siswa, dirumuskan pernyataan khusus tentang hal yang harus dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.
- (5) Pengembangan tes acuan patokan (*developing criterion-referenced test items*). Pengembangan tes acuan patokan didasarkan pada tujuan yang telah dirumuskan, pengembangan butir assesment untuk mengukur kemampuan siswa seperti yang diperkirakan dalam tujuan.
- (6) Pengembangan strategi pengajaran (*develop instructional strategy*). Informasi dari lima tahap sebelumnya, selanjutnya diidentifikasi dan dicari yang akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir. Strategi meliputi aktivitas preinstruksional, penyampaian informasi, praktik dan balikan, dan testing yang dilakukan melalui aktivitas.
- (7) Pengembangan atau memilih pengajaran (*develop and select instructional materials*). Dalam tahap ini digunakan strategi pengajaran untuk menghasilkan pengajaran yang meliputi petunjuk untuk siswa, bahan pembelajaran, tes, dan panduan guru.
- (8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct formative evaluation*). Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengidentifikasi cara meningkat pengajaran.
- (9) Menulis perangkat (*design and conduct summative evaluation*). Hasil-hasil pada tahap di atas dijadikan dasar untuk menulis

perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat selanjutnya divalidasi dan diujicobakan atau diimplementasikan di kelas.

- (10) Revisi pengajaran (*instructional revitions*). Tahap ini mengulangi siklus pengembangan perangkat pengajaran. Data dari evaluasi sumatif yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya diringkas dan dianalisis serta diinterpretasikan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Begitu pula, masukan dari hasil implementasi dari pakar atau validator.

c) Model Pengembangan 4-D

Model pengembangan 4-D (*Four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974) Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu :

- (1) *Define* (pendefinisian);
- (2) *Design* (perancangan);
- (3) *Develop* (pengembangan);
- (4) *Disseminate* (penyebaran); atau diadaptasi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyegaran.

Secara garis besar, keempat tahap tersebut sebagai berikut (Trianto, 2007: 65-68).

- (1) Tahap pendefinisian (*define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: (a) analisis ujung depan; (b) analisis siswa; (c) analisis tugas; (d) analisis konsep; (e) perumusan tujuan pembelajaran.
- (2) Tahap perencanaan (*design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototype perangkat pembelajaran. Tahap ini meliputi beberapa langkah, yaitu:
 - (a) penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan. Tes ini merupakan alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar;
 - (b) pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran;
 - (c) pemilihan format, misalnya dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju.

- (3) Tahap pengembangan (*develop*). Tujuan tahap ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi : (a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi; (b) simulasi, yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pengajaran; (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.
- (4) Tahap penyebaran (*disseminate*). Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, sekolah lain, dan oleh guru lain. Tujuannya adalah menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam KBM.

d) Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Model pengembangan PPSI dilakukan untuk rancangan pembelajaran. Secara garis besar, model pengembangan PPSI mengikuti pola dan siklus pengembangan yang mencakup:

- (1) perumusan tujuan;
- (2) pengembangan alat evaluasi;
- (3) kegiatan belajar;
- (4) pengembangan program kegiatan;
- (5) pelaksanaan pengembangan.

Sesuai penjelasan di atas, perumusan tujuan menjadi dasar bagi penentuan alat evaluasi pembelajaran dan rumusan kegiatan belajar. Rumusan kegiatan belajar lebih lanjut menjadi dasar pengembangan program kegiatan. Selanjutnya, diikuti oleh pelaksanaan pengembangan. Hasil pelaksanaan tentunya dievaluasi dan digunakan untuk merevisi pengembangan program kegiatan, rumusan kegiatan belajar, dan alat evaluasi.

Dari semua model tersebut, tampak bahwa keempatnya memiliki beberapa perbedaan dan memiliki persamaan. Adanya perbedaan itu menyebabkan tiap-tiap model memiliki kelebihan dan kekurangan.

Persamaan dari keempat model tersebut antara lain adanya empat tahap pengembangan, yaitu:

- (a) pendefinisian;
- (b) perancangan;
- (c) pengembangan;
- (d) penyebaran.

Adapun keunggulan model Dick dan Carey terletak pada analisis tugas yang tersusun secara terperinci, dan tujuan pembelajaran khusus yang tersusun secara hierarkis. Di samping itu, adanya uji coba yang

berulang-ulang menyebabkan hasil yang diperoleh sistem dapat diandalkan.

Kelemahan model ini adalah pelaksanaan uji coba tidak diuraikan secara jelas dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif. Adapun pada tahap-tahap pengembangan tes hasil belajar, strategi pembelajaran maupun pada pengembangan dan penilaian bahan pembelajaran tidak tampak secara jelas ada-tidaknya penilaian pakar (validasi).

Kelebihan model 4-D dan PPSI, antara lain:

- (a) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran;
- (b) uraiannya lebih lengkap dan sistematis;
- (c) pengembangannya melibatkan penilaian ahli sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan, perangkat pembelajaran telah direvisi berdasarkan penilaian, saran, dan masukan para ahli.

Kekurangan model Kemp jika dibandingkan dengan model 4-D, antara lain: seluruh proses yang terjadi itu akan dibahas menurut tahap-tahapnya.

e. Model Pengembangan ADDIE untuk materi Ekonomi Mikro

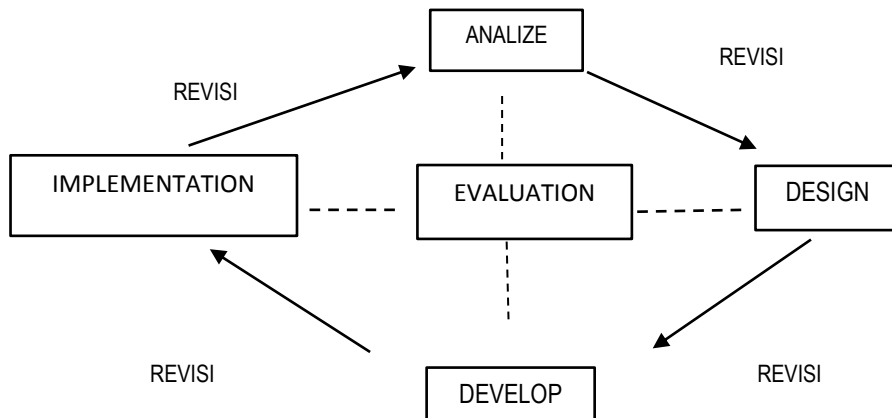
Materi dalam pembelajaran ekonomi pada umumnya merupakan pembelajaran yang bersifat konsep dan hafalan. Begitu juga dengan ekonomi mikro, dimana fokus dari pembelajaran ekonomi mikro adalah aktivitas rumah tangga produsen, konsumen dan distributor dalam situasi nyata. Sumber pembelajaran ekonomi merupakan sebuah fakta, terkonsep dan generalisasi. Sekumpulan fakta akan membentuk suatu konsep. Diperlukan ketrampilan dan inovasi pembelajaran yang diberikan oleh guru atau dosen dalam menjelaskan konsep sehingga mahasiswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan teori yang di dapat dari pengalaman baik dari dosen maupun dari sumber materi pembelajaran lainnya. Salah satu langkah untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran ekonomi adalah dengan menggunakan inovasi pembelajaran baik dengan model, metode atau pendekatan yang dapat membuat lingkungan pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Pengembangan inovasi pembelajaran dalam hal ini adalah dengan menggunakan model ADDIE. Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry dan merupakan model

pengembangan untuk perancangan sistem pembelajarandan digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran agar efektif dan dinamis untuk mendukung pemebelajaran itu sendiri. (Barokati & Annas, 2013)

Model ADDIE juga merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistimatik yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang dapat memecahan pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa atau mahasiswa (Tegeh & Kirna, 2013) Terdapat beberapa alasan penggunaan model ADDIE yaitu 1) dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi pembelajara 2) tingkat fleksibilitas yang cukup tinggi dan efektif untuk digunakan dalam perbaikan pembelajaran 3) terdapat kerangka kerja yang terstruktur dan terdapat revisi ditiap tahapannya. (Mustaji, 2013) Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE. Inovasi pembelajaran ekonomi merupakan suatu pembaharuan pembelajaran ekonomi baik dengan temua-temuan baru maupun dengan model pembelajaran baru sehinga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan, mahasiswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dari kebermaknaan pembelajaran (Armianti, 2011) (Forijati, 2019)

Instruksional atau dapat dimaknai sebagai pembelajaran merupakan suatu usaha atau upaya untuk membelajarkan peserta didik atau mahasiswa, siswa pada satuan pendidikan tertentu (Rahman, Muhammad, Amri Sofyan, 2013) Pembelajaran erat hubungannya dengan desain atau rencana pembelajarn, yang di rancang secara sistimatis pada dasarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh sebab itu urgensi pengembangan desain pembelajaran akan membantu keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen utama dalam desain pembelajaran adalah 1) Tujuan pembelajaran yaitu merupakan penjabaran dari kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik 2) Peserta didik dengan karakteristik yang dimiliki seperti kemampuan awal dalam materi ajar 3) Analisis pembelajaran yang merupakan bagaimana menganalisis materi dan topik yang akan dipelajari 4) Strategi pembelajaran yang terdiri dari model, metode pembelajaran serta sumber belajar yang akan dipergunakan dalam proses belajar mengajar 5) Evaluasi yaitu bagaimana mengukur dan menilai hasil belajar peserta didik. (Sari, 2017)

Berbagai model pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah model pembelajaran ADDIE. Model pengembangan pembelajaran ini menggunakan 5 (lima) tahap seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1. Model ADDIE (Reiser, 2007)

Model Pembelajaran ADDIE terdiri dari 1) *Analysis*, pada tahapan ini menganalisis kelayakan model seperti apakah model pembelajaran yang sudah dilakukan memerlukan penyesuaian kebutuhan dan lingkungan belajar. 2) *Design* (Desain) yaitu merancang kegiatan belajar mengajar, perangkat pembelajaran, materi ajar dan evaluasi hasil belajar. Rancangan pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya. 3) *Development* adalah kegiatan merealisasikan rancangan pembelajaran. Desain pembelajaran yang telah direalisasikan dengan penyiapan perangkat pembelajaran lainnya seperti RPS dan RPP, media ajar dan sumber belajar. 4) *Implementation*, pada tahap ini rancangan yang sudah dikembangkan beserta dengan perangkat pembelajaran dapat di implementasikan. Materi perkuliahan yang disampaikan sesuai dengan model dan metode baru yang dikembangkan serta dilakukan revisi apabila terdapat hal hal yang harus di perbaiki. 5) *Evaluasi*. Pada tahap ini melaksanakan evaluasi baik di awal, pertengahan maupun akhir pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai umpan balik

B. Pembelajaran Klasikal dan Individual

Banyak orang menganggap, bentuk pengajaran klasikal tersebut merupakan bentuk yang paling tepat. Selain karena dipandang efisien, mereka dahulu pun diajar dengan bentuk pengajaran semacam itu. Memang anggapan seperti itu tidak dapat disangkal kebenarannya. Namun di samping itu perlu kita ingat bentuk tersebut mempunyai keuntungan, kerugian serta keterbatasannya.

Hasil suatu penyelidikan (oleh Bligh, tahun 1972) menyatakan: pembelajaran atau kuliah yang diberikan secara massal, atau kepada suatu kelompok besar, sangat efektif untuk tujuan menyampaikan informasi. Dengan mengutarakan halnya sekali saja, suatu masalah dapat sampai kepada banyak pendengar. Tetapi dalam proses belajar-mengajar terdapat lebih dari hanya satu aspek saja yang harus diperhitungkan. Sebagai pengajar seseorang harus dapat merangsang terjadinya proses berpikir, harus dapat membantu tumbuhnya sikap kritis, serta harus mampu mengubah pandangan para siswanya. Dalam kuliah mimbar hal-hal lain kurang mendapat perhatian tetapi bentuk ini akan dapat menjadi suatu pengajaran yang amat baik. Bilamana dipakai untuk menyampaikan pengetahuan atau pandangan tentang suatu fakta.

Pada kenyataannya selama pengajaran klasikal itu siswa harus mengerjakan dua hal, yaitu mendengarkan dan membuat catatan. Ada dua macam pendapat mengenai hal ini. Pendapat yang satu mengatakan mendengar dan mencatat bukan pekerjaan yang sulit bagi siswa. Mereka dapat melakukan kedua hal itu. Tetapi bagi siswa sekolah menengah rupanya kedua hal itu cukup sulit dilakukan. Guru harus mencari waktu khusus untuk mendiktekan bahan yang harus dicatat oleh siswa, sebagai cara untuk sedikit meringankan kesulitan. Sedangkan pendapat yang lain mengatakan, kita jangan sampai keliru. Karena menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh McLeish pada tahun 1968, ternyata setelah mengikuti kuliah para mahasiswa hanya dapat mengingat empat puluh persen dari informasi terpenting yang disampaikan oleh pengajar. Dengan demikian dapat dikatakan, walaupun kuliah mimbar mungkin baik karena dengan itu pihak mahasiswa tidak banyak menemui kesulitan dalam hal mendengarkan dan mencatat, tetapi ternyata memberi akibat yang kurang menguntungkan pula. Kuliah mimbar boleh dikata sedikit sekali kegunaannya. Tambahan pula kalau para mahasiswa nampak rajin mengikuti kuliah, itu tidak dengan sendirinya berarti bahwa bentuk pengajaran yang dipakai adalah baik. Kadang-kadang kehadiran mahasiswa itu didasari oleh sebab-sebab lain. Antara lain karena tidak ada cara lain lagi untuk memperoleh ilmu pengetahuan, selain harus mengikuti kuliah, bisa jadi pula mahasiswa hadir dalam kuliah dengan

maksud agar dapat lulus ujian, karena pengajar yang bersangkutan senang akan kehadiran mereka.

Sering kali bentuk pengajaran klasikal dipakai tanpa pernah dipikirkan terlebih dahulu manfaatnya. Tanpa pernah dipikirkan apakah bentuk itu dapat dipakai sesuai dengan kebutuhan, harus dipilih bentuk lainnya. Ada beberapa alasan yang dapat diutarakan disini, mengapa sering kali tiada pilihan lain kecuali memakai bentuk pengajaran klasikal. Ruangan dan tenaga pengajar yang tersedia kurang mencukupi kebutuhan, padahal jumlah mahasiswa yang ditampung cukup besar. Alasan tersebut dapat dikatakan sebagai sebab langsung terjadinya masalah seperti disebut di muka. Alasan lain ialah keadaan organisasi sekolah pada umumnya sedemikian rupa, sehingga tidak memungkinkan pengajar memilih bentuk pengajaran lain. Umpamanya saja, jadwal mata kuliah atau mata pembelajaran ditentukan tanpa terlebih dahulu berunding dengan pengajar yang bersangkutan. Cara seperti itu sudah barang tentu tidak memungkinkan pengajar untuk memilih bentuk pengajaran secara lebih leluasa.

Bentuk pengajaran klasikal atau kuliah mimbar memang memberi keuntungan cukup besar bagi pengajar, tetapi bukan bagi pihak mahasiswa, karena dengan bentuk tersebut pengajar harus menyusun secara baik-baik pikiran atau gagasannya. Hal itu dimaksudkan agar pengetahuan dapat disampaikan secara tepat dan baik. Pengajar harus memsisiwai secara baik-baik bahan yang akan ia ajarkan, serta mempertimbangkan contoh apa saja yang akan ia gunakan. Oleh sebab itu acap kali kita temui banyak buku studi disusun dan ditulis berdasarkan diktat.

Keterampilan mengajar merupakan suatu hal yang dapat dipelajari serta diterapkan atau dipraktekkan oleh setiap orang. Mutu pengajaran akan meningkat bilamana seseorang dapat mempergunakannya secara tepat. Hal tersebut akan diulas secara panjang lebar dalam empat bab pada bagian pertama buku ini. Diharapkan ulasan ini dapat membantu sehingga bentuk pengajaran klasikal dapat digunakan seefektif mungkin. Dengan begitu dapat dihindari timbulnya kerugian yang lebih besar daripada keuntungannya.

Ada tiga hal yang perlu diperhatikan agar bentuk pengajaran klasikal atau kuliah mimbar memiliki daya guna seperti yang diharapkan.

1. Persiapan jam pembelajaran atau jam kuliah
2. Pelaksanaan
3. Umpan balik (*feedback*)

Untuk setiap jam pembelajaran tiap pengajar harus mengerjakan tiga hal itu. Karena begitu pentingnya maka dirasa perlu untuk membahas ketiga hal tersebut satu per satu.

a) Persiapan Pengajaran Klasikal dan Individual

Persiapan yang baik merupakan jaminan hasil dalam pelaksanaan. Oleh sebab itu setiap pengajar hendaknya mempersiapkan pembelajarannya secara baik dan sungguh-sungguh. Apa yang dimaksud dengan persiapan di sini ? Ini bukan berarti bahwa sebelum mengejar seseorang pengajar harus mempelajari terlebih dahulu bahan yang akan diajarkan, karena pada umumnya pengajar sudah mengerti dan menguasai bahan pembelajaran yang akan ia ajarkan. Tetapi, walaupun bahan sudah dimengerti, pengajar belum tahu bagaimana tersebut harus disusun dan dengan cara bagaimana bahan itu akan disampaikan kepada para siswa. Dengan demikian persiapan di sini lebih dimaksudkan sebagai *merencanakan pengajaran atau kuliah*. Pengajar harus menetapkan terlebih dahulu, dengan urutan bagaimana suatu masalah akan dibahas. Menentukan pula hal mana menjadi masalah pokok dan hal mana menjadi keterangan tambahan saja. Selanjutnya membagi jam pembelajaran menjadi tiga bagian: bagian pendahuluan, bahan uraian bahan pembelajaran untuk saat ini, dan bagian penutup. Apakah untuk jam pembelajaran itu perlu menggunakan alat peraga atau tidak, hal tersebut harus dipikirkan pula. Bilamana pengajar merasa perlu menggunakan alat peraga, dia harus mempersiapkan sebelumnya. Itulah yang dimaksud dengan persiapan. Pada tahap mempersiapkan ini pengajar hendaknya membuat catatan tentang urutan bagian-bagian serta struktur bahan pembelajaran yang akan ia ajarkan. Hal ini kiranya tidak menuntut banyak waktu. Sangat baik bila dalam tahap persiapan itu dipikirkan juga umpan balik atau feedback dari bahan pembelajaran yang akan diajarkan. Dengan persiapan semacam itu pengajar akan dapat melihat apakah urutan bahan telah tersusun secara logis atau belum, apakah pembelajaran yang sedang ia siapkan itu merupakan satu keseluruhan yang harmonis atau masih pincang. Perlu diperiksa dalam tahap persiapan, apakah bahan baru mempunyai kaitan dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya oleh siswa. Dalam hal ini sudah barang tentu perlu dipikirkan juga bahan yang pernah dibahas sebelumnya. Hal ini harus dilakukan mengingat bahwa siswa akan dapat belajar dengan baik, bilamana suatu hal yang dijelaskan ada hubungannya dengan masalah yang telah diketahui sebelumnya.

Mempersiapkan jam pembelajaran berarti mempersiapkan pula alat-alat peraga yang akan dipakai. Kalau memerlukan peta hendaknya disiapkan sebelumnya. Kalau perlu menggunakan sebuah bagan yang rumit, hendaknya disiapkan secara cermat. Bagan tersebut dapat digambar di papan tulis sebelum pembelajaran mulai, atau digambar di atas sehelai kertas gambar yang dapat dipasang di papan tulis. Bilamana

pengajar ingin memakai alat overhead- projector, bagan yang akan diterangkan dapat digambar di atas *sheet* transparan.

Sampai sekarang telah dibicarakan dua aspek persiapan bentuk pengajaran klasikal atau kuliah mimbar. Aspek yang pertama adalah merencanakan bagian-bagian jam pembelajaran atau jam kuliah itu terdiri dari apa saja; serta bagaimana bagian-bagian yang masih lepas itu dicatat. Selanjutnya mempersiapkan alat-alat peraga yang diperlukan atau menggambar bagan di papan tulis sebelum jam pembelajaran mulai merupakan aspek kedua. Menyusul kemudian aspek ketiga yang menyangkut masalah persiapan mental. Aspek ini merupakan yang terpenting, tetapi malah sering dilupakan.

Suatu jam pembelajaran tidak mungkin berhasil bilamana pengajar sendiri tidak berminat untuk membuat pembelajarannya itu berhasil baik. Di sini tidak bisa diuraikan bagaimana pengajar menimbulkan motivasi untuk itu dalam dirinya sendiri. Tetapi ada satu hal penting yang dapat dipaparkan di sini: pengajar perlu memusatkan dirinya untuk beberapa saat pada kelompok yang ia hadapi. Dengan cara itu pengajar dapat meneliti pengalaman-pengalaman yang pernah ia peroleh tentang kelompok tersebut. Alangkah baiknya bilamana pengajar juga memikirkan, sejauh mana bahan pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya itu mempunyai arti penting. Apakah siswa atau mahasiswa cukup perlu mengetahui bahan pembelajarannya itu atau tidak. Bertanya terhadap diri sendiri secara demikian akan menciptakan suasana yang cukup menguntungkan bagi kegiatan mengajar si pengajar itu sendiri. Secara tidak langsung ia meraba-raba motivasi yang ada dalam dirinya sendiri. Dengan kata lain pengajar sendiri berusaha menciptakan kemungkinan untuk menyampaikan bahan pembelajaran secara baik.

Mempersiapkan diri sebelum mengajar menurut tiga aspek seperti di uraikan di muka akan membuat pengajar siap serta penuh percaya diri sendiri untuk memasuki ruangan kelas. Karena pengajar tersebut telah mengetahui cara yang akan dipakai serta urutan mana yang akan digunakan untuk menjelaskan bahan pembelajaran. Persiapan seperti itu sungguh perlu untuk dapat mencapai hasil yang maksimal.

b) Pengajaran Klasikal dan Individual

Pelaksanaan suatu jam pembelajaran atau jam kuliah sangat tergantung pada persiapan yang dilakukan sebelumnya. Dalam tahap persiapan pengajar merencanakan dan mencatat tersusun dari bagian-bagian apa saja pembelajaran atau kuliah yang akan ia sampaikan. Dan pengajar sudah barang tentu akan melaksanakan segala sesuatu sesuai dengan persiapan. Ini berarti bahwa pengajar dituntut untuk memberi bentuk pada apa yang telah direncanakan. Selama mengajar hendaknya

pengajar memikirkan bagaimana pembelajaran yang ia berikan itu harus disusun, sehingga siswa dapat mengerti apa yang diterangkan. Dan hal ini tidak selalu dapat diduga sebelumnya. Bisa terjadi bahwa untuk kelompok yang satu penjelasan sederhana sudah cukup, sedang untuk kelompok yang lain penjelasan harus diberikan secara panjang lebar agar masalahnya dapat dimengerti. Oleh sebab itu selama mengajar seorang pengajar hendaknya mengamati apakah penjelasannya cukup baik atau tidak; apakah masalah yang diterangkan dapat dimengerti oleh para pendengarnya atau belum. Penjelasan yang kurang jelas memberi akibat negative pada para siswa atau mahasiswa. Siswa menjadi tidak bergairah lagi untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh pengajar, karena mereka tidak dapat mengerti hal yang diajarkan secara kurang jelas. Demikian pula dengan penjelasan yang terlampau jelas. Umpamanya saja suatu hal yang diterangkan berulang-ulang. Hal ini akan membuat pihak pendengar menjadi bosan. Guna mencegah hal seperti itu selama pembelajaran hendaknya pengajar mengamati perhatian dari pendengarnya. Antara lain dengan memperhatikan rona muka pendengar. Pengajar akan menemukan wajah-wajah yang memperlihatkan keheranan. Kekaguman, tidak percaya, tidak mengerti, penuh ironi, atau tanda-tanda lainnya. Kadang-kadang dapat terjadi bahwa kelompok pendengar menjadi gelisah dan gaduh. Ini suatu gejala yang harus mendapat perhatian pula dari pengajar. Pasti ada sesuatu yang tidak beres, dan pengajar harus segera mencari sebab-sebabnya. Untuk mengetahui sebab-sebabnya pengajar kadang kala perlu bertanya kepada siswa. Tetapi sering kali pengajar dapat mengetahui sebab terjadinya sikap siswa seperti itu berdasarkan pengalaman. Cara menyajikan bahan pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar. Pada alinea sebelumnya telah dijelaskan bahwa penyajian bahan pembelajaran tergantung pada persiapan yang telah dilakukan sebelumnya serta pengalaman pengajar selama mengajar itu sendiri. Selain dari itu penyajian tergantung juga pada nada suara, cara yang digunakan oleh pengajar dalam mengadakan kontak dengan para pendengarnya serta dalam menggunakan papan tulis. Dalam penyajian bahan pengajaran seorang pengajar perlu menggunakan sejumlah keterampilan demi keberhasilan pengajaran.

Pengajar akan mengalami dalam praktek, bahwa rencana pengajaran atau kuliah tidak selalu dapat terlaksana seperti yang diharapkan. Suasana kelas ikut mempengaruhi pelaksanaan juga. Dan hal tersebut kiranya dapat dilihat sebagai masalah tambahan yang tidak boleh diabaikan begitu saja. Sangat keliru bilamana pada tahap persiapan pengajar merencanakan tiap bagian secara lengkap dan terperinci. Ia harus bersikap fleksibel. Itu berarti selama jam-jam

mengajar dia harus tetap dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapi. Sebagai contoh: pengajar menjelaskan suatu bagian dari bahan pembelajaran dengan cara yang dipilihnya sendiri. Ternyata siswa masih juga belum dapat mengerti secara jelas. Dalam hal seperti itu pengajar harus mengulangi penjelasannya dari permulaan. Ia memerlukan keterampilan untuk dapat memberi penjelasan sedemikian rupa sehingga bahan yang diuraikan itu dapat dimengerti oleh siswa. Dengan kata lain, cara yang dipakai untuk menjelaskan bahan harus disesuaikan dengan suasana pada saat itu, penyajian dan susunan pembelajaran harus selalu memperhitungkan sikap dan daya serap siswa pada saat itu. Pengajar harus mengetahui bahwa hal tersebut pada kenyataannya tidak dapat diduga sebelumnya. Justru di sinilah letak pentingnya "sikap dapat menyesuaikan diri". Pengajar yang baik akan selalu dapat menyesuaikan diri secara optimal dengan setiap suasana kelas yang harus dihadapi. Sebaliknya bilamana pengajar tidak pernah memperhitungkan suasana kelas saat itu, maka kiranya ia tidak dapat berharap bahwa hal yang diterangkan akan dimengerti secara baik oleh siswa.

c) Umpan Balik

Pengajar perlu mengetahui sejauh mana bahan yang telah dijelaskan dapat dimengerti oleh siswa, karena dari sinilah tergantung apakah ia dapat melanjutkan pembelajaran atau kuliahnya dengan bahan berikutnya. Bilamana siswa belum mengerti bagian-bagian tertentu, pengajar harus mengulangi lagi penjelasannya. Pada umumnya siswa juga tidak tahu sejauh mana bahan yang diterangkan dapat mereka fahami. Hal ini kiranya dapat dimaklumi, karena mereka tidak mempunyai waktu untuk memikirkan pengetahuan yang baru saja mereka peroleh. Maka dari itu pengajar harus sedikit memaksa sehingga siswa dapat mengerti betul-betul bahan yang diterangkan. Bagaimana hal tersebut dapat dilakukan? Ada berbagai cara untuk itu. Cara paling sederhana adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan selama atau pada akhir jam pembelajaran. Dengan cara itu pengajar akan menemukan apa saja yang belum tersampaikan secara jelas. Segala hal yang ternyata belum dimengerti secara jelas oleh pihak siswa, hendaknya dicatat dan diulangi lagi pada kesempatan berikutnya. Cara yang lebih baik dan akan memberi keterangan lebih pasti adalah mengadakan ujian singkat, serupa dengan yang disebut kuis, di akhir jam pembelajaran. Dengan ujian singkat itu siswa dipaksa menuliskan, sejauh mana bahan yang telah diterangkan dapat mereka mengerti, seiring kali cara demikian tidak mungkin terlaksana, karena memerlukan waktu cukup banyak. Namun kadang kala cara tersebut dapat sangat bermanfaat.

Umpan balik tidak sama dengan penilaian. Umpan balik hanya dimaksudkan untuk mencari informasi sampai di mana siswa mengerti bahan yang telah dibahas. Selain itu siswa atau mahasiswa juga diberi kesempatan untuk memeriksa diri sampai di mana mereka mengerti bahan tersebut, sehingga mereka dapat melengkapinya dengan pengertian-pengertian yang belum lengkap.

Itulah tadi bentuk-bentuk umpan balik yang dimaksudkan untuk melihat, sejauh mana suatu penjelasan dapat tersampaikan secara baik. Dan para pembaca kiranya telah mengetahui bahwa ada berbagai macam bentuk umpan balik. Pilihan tentu saja tergantung pada pengajar yang bersangkutan sendiri. Hal yang paling penting adalah sejauh mana uraian yang diberikan dapat diterima secara jelas oleh siswa. Pada umumnya pengajar kurang memikirkan perlunya mengadakan umpan balik seperti itu. Sehingga ia tidak tahu efek dari pengajaran yang ia berikan. Baru setelah seluruh kursus atau seluruh rangkaian pembelajaran selesai diberikan, terlihat pada waktu ujian bahwa siswa belum mengerti secara baik bahan yang diajarkan dan itu berarti suatu keterlambatan. Sebaliknya, bilamana pengajar menyadari pentingnya umpan balik, maka pengajaran yang ia berikan akan menjadi lebih efektif.

Jam pembelajaran atau jam kuliah selanjutnya tidak mungkin diberikan kalau pengajar tidak tahu secara pasti hasil pembelajaran sebelumnya. Pengajar dapat mengetahui hasil pembelajaran sebelumnya dengan cara:

- (1) lewat kesan yang diperoleh selama jam pembelajaran itu sendiri;
- (2) lewat informasi sederhana dari pihak siswa melalui pertanyaan-pertanyaan lisan yang diajukan oleh pengajar selama atau setelah jam pembelajaran;
- (3) lewat informasi tertulis dari pihak siswa yang diperoleh melalui ujian singkat;
- (4) mempelajari hasil tes atau ujian yang diadakan pada akhir kursus (di sini pelajaran dinilai).

Tiga hal yang pertama berhubungan dengan umpan balik yang dilakukan terhadap tiap jam pembelajaran atau jam kuliah. Kita sebut hal itu sebagai *umpan balik pembelajaran atau kuliah*; sedangkan hal yang keempat berhubungan dengan evaluasi pada akhir kursus. Maka kita sebut *penilaian kursus*.

Setiap umpan balik pengajaran menentukan isi pembelajaran berikutnya, oleh karena itu jelas, bahwa umpan balik tidak hanya perlu bagi guru, tetapi juga bagi siswa. Segala hal yang telah diuraikan di atas menyangkut bentuk umpan balik, yang berkaitan dengan usaha memperoleh umpan balik dari pihak siswa tentang hal yang telah mereka

ketahui. Usaha tersebut dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana penjelasan yang telah disampaikan oleh pengajar dapat dipahami oleh siswa. Sedangkan bentuk umpan balik yang dimaksudkan untuk melihat sejauh mana seorang siswa atau mahasiswa giat belajar, merupakan bentuk penilaian.

Hal terpenting yang perlu diingat oleh seorang pengajar adalah: Penyajian bahan pembelajaran dengan bentuk pengajaran jenis ini mempunyai banyak kerugiannya. Tetapi kerugian yang mungkin timbul bisa dikurangi kalau pengajar secara khusus mau memperhatikan selama mengajar, bagaimana bentuk itu dapat memberi hasil guna yang sebesar-besarnya. Untuk itu seorang pengajar perlu menguasai beberapa macam keterampilan. Di samping itu penting pula persiapan yang baik, pelaksanaan yang cermat serta umpan balik yang tepat untuk pembelajaran yang disajikan.

BAB II RESOURCE BASED LEARNING

A. Pengertian Resource Based Learning

Dengan “*resource – based learning*” dimaksud segala bentuk belajar yang langsung menghadapkan siswa dengan suatu atau sejumlah secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang bertalian dengan itu, jadi bukan dengan cara yang konvensional di mana guru menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa. (Beswick, Norman, 1977) Jadi dalam “*resource-based learning*” guru bukan merupakan sumber belajar satu-satunya. Siswa dapat belajar dalam kelas, dalam laboratorium, dalam ruang perpustakaan, dalam “ruang sumber belajar” yang khusus atau bahkan di luar sekolah, bila dia mempelajari lingkungan berhubung dengan tugas atau masalah tertentu. Dalam segala hal, siswa itu sendiri aktif, apakah ia belajar menurut langkah-langkah tertentu, seperti dalam belajar berprograma atau menurut pemikirannya sendiri untuk memecahkan masalah tertentu. Jadi “*resource-based learning*” dipakai dalam berbagai arti, apakah dalam pembelajaran berprograma atau modul yang mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan, atau dalam melakukan tugas yang bebas berdasarkan teknik pemecahan masalah, penemuan, dan penelitian, bergantung kepada keputusan guru serta kemungkinan yang ada dalam rangka kurikulum yang berlaku di sekolah itu.

“*Resource-based learning*” biasanya bukan satu-satunya metode yang digunakan di suatu sekolah. Di samping itu masih dapat digunakan metode belajar-mengajar lainnya. Metode belajar ini hanya merupakan salah satu di antara metode-metode lainnya, jadi metode yang lain tidak perlu ditiadakan sama sekali.

Perubahan yang besar yang diakibatkan oleh metode belajar ini antara lain pentingnya peranan ahli perpustakaan dan mereka yang memproduksi bahan, media atau sumber belajar.

Sumber belajar tidak sama artinya dengan audio-visual. Dengan audio-bisual dimaksud alat-alat yang membantu guru dalam kegiatan mengajar, karena itu juga disebut *instructional aids*, atau alat pengajaran. Terserah kepada guru untuk menggunakan atau tidak. Kebanyakan guru tidak merasa perlu untuk membuat atau menggungkannya. Akan tetapi “*learning resources*” atau sumber belajar yang esensial harus digunakan oleh siswa. Jadi sumber belajar ditunjukkan kepada siswa, bukan kepada guru.

B. Latar belakang “*resource-based learning*”

Belajar berdasarkan sumber atau “*resource-based learning*” bukan sesuatu yang berdiri sendiri, melainkan bertalian dengan sejumlah perubahan-perubahan yang mempengaruhi pembinaan kurikulum. Perubahan-perubahan itu mengenai:

1. perubahan dalam sifat dan pola ilmu pengetahuan manusia
2. perubahan dalam masyarakat dan tafsiran kita tentang tuntutananya,
3. perubahan tentang pengertian kita tentang anak dan caranya belajar,
4. perubahan dalam media komunikasi.

Sumber yang sejak lama digunakan dalam proses-belajar-mengajar adalah buku-buku dan hingga sekarang buku-buku masih memegang peranan yang penting. Oleh sebab itu ahli perpustakaan mendapat peranan yang penting sekali dalam “*resource-based learning*” ini. Kerjasama antara guru dan ahli perpustakaan menjadi syarat mutlak. Di samping itu para ahli perpustakaan harus mendapat pendidikan khusus untuk menjalankan peranannya itu. Guru dan ahli perpustakaan harus saling mengenal keahlian dan kemampuan masing-masing. Di samping itu di perlukan pula “*media specialists*”, yakni ahli dalam bidang media, karena sumber tidak hanya terbatas pada buku-buku saja.

C. Perubahan *knowledge*

Pengetahuan manusia akhir-akhir ini berkembang dengan cepat sekali, sehingga dijuluki sebagai eksplosif pengetahuan. Pengetahuan tentang disiplin ilmu tertentu bertambah dua lipat dalam sepuluh tahun. (Oleh sebab itu harus ditemukan cara-cara baru dalam metode belajar-mengajar, jika kita tidak ingin generasi muda akan dikubur dalam gunung informasi dan fakta. Dengan kecepatan pertumbuhan ilmu seperti sekarang, pada saat anak pergi ke sekolah ia akan menghadapi jumlah pengetahuan yang empat kali lebih banyak, bila ia mendapat gelar sarjana. Pada saat ia akan berumur lima puluh tahun, banyaknya ilmu akan menjadi tiga puluh tahun kemudian mungkin hanya tiga persen saja yang berlaku. Eksplosif pengetahuan bukan hanya mengenai penambahan pengetahuan, melainkan juga perubahan dalam pola pengetahuan itu sendiri. Makna timbul disiplin-disiplin ilmu yang baru berkat spesialisasi dan pendekatan interdisipliner.

Dengan perkembangan ilmu yang begitu cepat pengetahuan kita akan menjadi usang dalam waktu sepuluh tahun, dan mungkin sekarang pun telah usang dan tak berlaku lagi. Maka karena itu perlu adanya suatu teori tentang cara menseleksi bahan pembelajaran, cara menentukan prioritas pengetahuan yang akan dimasukkan ke dalam kurikulum, yakni

pengetahuan yang paling penting dan paling berguna. Di samping itu “mengetahui” tidak lagi sepenting “mampu mencari sendiri”, atau “*learning to learn*”, “belajar.....belajar”, yakni teknik belajar. Untuk itu perlu anak dididik untuk memecahkan masalah. Pada mereka harus dipupuk sikap positif terhadap belajar, untuk menyelidiki dan menemukan sendiri dan kepercayaan atas kesanggupan sendiri.

Tugas guru yang utama bukan lagi menyampaikan pengetahuan, melainkan memupuk pengertian, membimbing mereka untuk belajar sendiri. Kemampuan untuk menemukan sendiri dan belajar sendiri dianggap dapat dipelajari.

Menurut (Jerome S. Bruner, 1960) menyatakan bahwa yang sangat berpengaruh dewasa ini adalah kemampuan anak untuk menemukan sendiri ini pengetahuan maupun konsep. Timbul pertanyaan, apakah yang perlu ditemukan. Menurut Bruner yang penting ditemukan adalah apa yang disebutnya struktur disiplin ilmu.

Ada yang mengemukakan bahwa penemuan sesuatu oleh siswa memakan waktu yang lebih banyak. Apa yang dapat diajarkan dalam waktu 30 menit, mungkin memerlukan 4-5 jam itu, yakni merumuskan masalah, merencanakan cara memecahkannya, melakukan percobaan, membuat kesalahan, berpikir untuk mengatasinya, dan akhirnya menemukan penyelesaiannya tak ternilai harganya bagi cara belajar selanjutnya atas kemampuan sendiri.

Eksplasi pengetahuan memerlukan cara belajar yang baru, demikian pula peranan yang baru bagi guru. Demikian pula yang akan menjadi persoalan ialah apa yang harus dipelajari. Pengetahuan yang berkembang dengan begitu cepat mengharuskan revisi kurikulum yang kontinu. Namun sukar diramalakan pengetahuan apakah yang akan berguna bagi anak di masa mendatang. Tetapi yang lebih penting ialah memupuk sikap dan teknik belajar, agar ia dapat terus belajar sepanjang hidupnya. Bahan atau isi pembelajaran memegang peranan nomor dua di bandingkan dengan sikap dan metode belajar. Pendidikan tidak berhenti dengan berakhirnya masa belajar di sekolah.

Belajar tidak hanya berlangsung di dalam sekolah. Timbul pendirian bahwa sekolah bukan satu-satunya alat pendidikan, bahkan ada yang menginginkan agar sekolah dihapuskan saja, seperti dianjurkan oleh Ivan Illich dalam “*De-Schooling Society*”. Aliran ini ingin menggantikan sekolah dengan “learning webs” atau networks, yang anatara lain terdiri atas:

1. Penyediaan fasilitas untuk pembelajaran formal
2. Pendaftaran orang-orang yang memiliki ketrampilan khusus yang bersedia untuk memberi bantuan kepada mereka yang ingin mempelajari ketrampilan itu,

3. Jaringan komunikasi untuk menghubungi mereka yang ingin menempuh pembelajaran yang sama,
4. Pendaftaran para ahli dan orang profesional yang bersedia dengan syarat-syarat tertentu untuk memberi pembelajaran atau layanan.

Jadi dalam "*de-schooling society*" ini, yakni masyarakat tanpa kelembagaan sekolah, seluruh masyarakat diminta kerjasama dan berprastisipasi. Anak-anak belajar atas kemauan sendiri dalam suasana kebebasan memilih, bebas dari otoritas lembaga sekolah. (Bloom, 1981)

Sebagai rangkuman apa yang dikemukakan di atas dapat kita catat:

- a. Perkembangan pengetahuan yang pesat mengharuskan guru untuk mengutamakan konsep-konsep dan bukan pengetahuan factual, walaupun fakta-fakta diperlukan untuk membentuk konsep-konsep itu.
- b. Ledakan publikasi yang seiring dengan ledakan pengetahuan menginginkan agar siswa-siswa dididik untuk mencari dan menemukan sendiri, jadi harus diajarkan metodologi penelitian dalam laboratorium maupun di perpustakaan.
- c. Perkembangan sosial yang cepat akibat industrialisasi tidak memungkinkan ramalah yang tepat pengetahuan apa yang akan diperlukan di masa mendatang. Karena itu setiap orang harus dididik untuk belajar terus sepanjang hidup.
- d. Sumber-sumber pembelajaran harus disediakan yang terbuka bagi semua yang ingin belajar sendiri.
- e. Peranan guru berubah. Ia terutama bukan seorang instructor dan director belajar, akan tetapi lebih sebagai partisipan

D. Perkembangan Media Komunikasi Sebagai Resource Based Learning

Perkembangan media komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat akhir-akhir ini. Dari buku yang ditulis lahirlah buku-buku yang dicetaksetelah penemuan alat cetak oleh *Gutenberg* pada abad ke lima belas. Penemuan fotografi mempercepat cara ilustrasi. Lahirnya gambar hidup memungkinkan kita melihat dalam "*slow motion*" apa yang dahulu tak pernah dapat kita amati dengan teliti. Rekaman memungkinkan kita mengulangi lagu-lagu yang dibawakan oleh orkes-orkes terkenal. Radio dan televisise menambah dimensi baru kepada media komunikasi. Video recorder memungkinkan kita untuk merekam program TV yang dapat kita lihat kembali semau kita. Kemampuan membuat kertas secara masinal membawa revolusi dalam media komunikasi dengan penerbitansurat kabar dan majalah dalam jumlah jutaan tiap hari. Komputer membuka

kesempatan yang tak terbatas untuk menyimpan data dan digunakan setiap waktu diperlukan.

Para pendidik segera melihat manfaat kemajuan dalam media komunikasi itu bagi pendidikan. Buku sampai sekarang masih memegang peranan yang penting sekali dan mungkin akan masih demikian halnya dalam waktu yang lama. Namun ada yang optimis yang meramalkan bahwa dalam waktu dekat semua aspek kurikulum akan di computer kan. Memang kemampuan komputer sungguh luar biasa. Dalam sehelai nikel seluas 20 x 25 cm dapat disimpan isi perpustakaan yang terdiri atas 20.000 jilid. Namun ramalan bahwa seluruh kurikulum akan di komputerkan dalam waktu dekat rasanya masih terlampau optimistis. Sewaktu gambar hidup ditemukan oleh Thomas Alva Edison pada tahun 1913 telah diramalkan bahwa buku-buku segera akan digantikan oleh gambar hidup dan seluruh pengajaran akan dilakaukan tidak lagi melalu pendengaran akan tetapi melalui penglihatan. Namun tak dapat disangkal faedah berbagai media komunikasi bagi pendidikan.

Ada yang berpendapat bahwa banyak dari apa yang diketahui anak pada zaman modern ini diperolehnya melalui radio, film, apalagi melalui televisi, jadi melalui media massa. Cara-cara menyampaikan sesuatu melalui TV misalnya yang disajikan dengan bantuan para ahli media massa jauh lebih bermutu dari pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam kelas.

Penggunaan alat media dalam pendidikan mulai dengan gerakan "audio-visual aids" pada tahun 1920 an di Amerika Serikat. Sebagai "aids" alat-alat itu dipandang sebagai pembantu guru dalam mengajar, sebagai ekstra atau tambahan yang dapat digunakan oleh guru bila dikehendaknya.

Namun pada tahun 1960-an timbul pikiran baru tentang penggunaannya, yang dirintis oleh Skinner dengan penemuannya "programmed instruction" atau pengajaran berprogamma. Dengan alat ini anak dapat belajar secara individual. Jadi alat ini bukan lagi sekedar alat bantuan tambahan akan tetapi sesuatu yang digunakan oleh anak dalam proses belajarnya. Belajar berprogamma mempunyai pengaruh yang besar sekali pada perkembangan teknologi pendidikan. Di Amerika Serikat teknologi dipandang sebagai media yang lahir dari revoulsi media komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan di samping guru, buku, dan papan tulis. Di Inggris teknologi pendidikan di pandang sebagai pengembangan, penerapan, dan sistem evaluasi, teknik dan alat-alat pendidikan untuk memperbaiki proses belajar. Teknologi pendidikan adalah pendekatan yang sistematis terhadap pendidikan dan latihan, yakni sistematis dalam perumusan tujuan analisis dan sintesis yang tajam tentnag proses belajar-mengajar, serta evaluasi yang empiris. Teknologi

pendidikan adalah pendekatan “problem solving” tentang pendidikan. Namun kita masih sedikit tahu apa yang sebenarnya mendidik dan mengajar itu. Kita, misalnya belum memiliki teori dan ilmu belajar yang mantap, sehingga apa yang kita lakukan “masih banyak mengandung terkaan dan harapan tentang hasilnya.

Teknologi pendidikan bukanlah terutama mengenai alat audio-visual, namun juga meliputinya, bahkan mendukungnya bila memang perlu. Walaupun alat audio-visual telah jauh perkembangannya, dalam kenyataan alat-alat ini masih terlampaui sedikit dimanfaatkan. Pengajaran masih banyak dilakukan secara lisan tanpa audio-visual, walaupun tersedia. Dapat dirasakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam menjalankan resource-based learning atau belajar dengan menghadap anak-anak langsung dengan berbagai sumber, seperti buku dalam perpustakaan, alat audio-visual, dan sumber lainnya. Kesulitan juga akan dihadapi dalam pengadministrasiannya.

E. Ciri-ciri belajar dari Resource Based Learning

1. Belajar berdasarkan sumber memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber pagi pembelajaran termasuk alat-alat audio-visual dan memberi kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia.

Ini tidak berarti bahwa pengajaran berbentuk kuliah atau ceramah ditiadakan, ini berarti bahwa dapat digunakan segala macam metode yang dianggap paling serasi untuk tujuan tertentu.

2. Belajar berdasarkan sumber berusaha memberi pengertian kepada siswa tentang luas dan aneka ragamnya sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar.

Sumber-sumber itu berupa sumber dari masyarakat dan lingkungan berupa manusia, museum, organisasi, dan lain-lain, bahan cetakan, perpustakaan, alat audio-visual, dan sebagainya. Mereka harus diajarkan teknik melakukan kerja-lapangan, menggunakan perpustakaan, buku referensi, sehingga mereka lebih percaya akan diri sendiri dalam belajar.

3. Belajar berdasarkan sumber berhasrat untuk mengganti pasivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif didorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pendidikannya.

Untuk itu apa yang dipelajari hendaknya mengandung makna baginya, penuh variasi. Siswa sendiri turut menentukan dan turut memilih apa yang akan dipelajarinya.

4. Belajar berdasarkan sumber berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pembelajaran, metode kerja, dan medium komunikasi, yang berbeda sekali dengan kelas yang konvensional yang mengharuskan siswa-siswa belajar yang sama dengan cara yang sama. (Nasution, 1984)
Motivasi timbul, bila siswa sendiri turut menentukan kegiatannya belajar atau melakukan kegiatan-kegiatan dalam batas kesanggupannya. Yang diutamakan dalam belajar berdasarkan sumber ini bukanlah bahan pembelajaran yang harus dikuasai, melainkan penguasaan ketrampilan tentang cara belajar.
5. Belajar berdasarkan sumber memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja menurut kecepatan dan kesanggupan masing-masing dan tidak dipaksa bekerja menurut kecepatan yang sama dalam hubungan kelas.
Menggunakan kecepatan yang sama bagi semua siswa dapat berarti bahwa kecepatan itu tidak sesuai bagi kebanyakan anak yang dapat mengakibatkan bahwa tidak tercapai hasil belajar yang diinginkan.
6. Belajar berdasarkan sumber lebih fleksibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar.
Jadi dengan cara belajar ini siswa tidak diharuskan belajar bersama dalam ruang yang sama pada waktu yang sama. Ini tidak berarti bahwa jadwal pembelajaran dibuang sama sekali. Rencana waktu ada, namun tidak ketat seperti dalam cara konvensional. Dengan sendirinya administrasi waktu dan ruang belajar menjadi suatu masalah yang harus dipikirkan.
7. Belajar berdasarkan sumber berusaha mengembangkan kepercayaan akan diri sendiri dalam hal belajar yang memungkinkannya untuk melanjutkan belajar sepanjang hidupnya.
Siswa dibiasakan untuk mencari dan menemukan sendiri sehingga ia tidak selalu bergantung pada orang lain.
Belajar berdasarkan sumber tidak meniadakan peranan guru. Juga tidak berarti bahwa guru dapat duduk bermalas-malas dan membiarkan siswa belajar di perpustakaan atau laboratorium. Guru itu terlibat dalam setiap langkah proses belajar, dari perencanaan, penentuan dan mengumpulkan sumber-sumber informasi, memberi motivasi, memberi bantuan apabila diperlukan dan bila dirasanya perlu memperbaiki kesalahan. Gurulah yang mengusahakan adanya keseimbangan antara waktu untuk belajar sendiri, bekerja dalam kelompok dan berdiskusi, dan memberikan informasi dan penjelasan secara langsung dengan metode ceramah. Jadi tujuan pembelajaran serta kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dalam metode belajar ini banyak dipengerahui oleh guru.

Dalam pelaksanaannya guru harus kerja-sama dengan ahli perpustakaan yang lebih mengenal sumber-sumber bacaan yang ada. Ada kalanya diperlukan alat pembelajaran berupa grafik atau gambar untuk menjelaskan konsep tertentu. Untuk itu diperlukan orang yang ahli dalam pembuatan alat peraga sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Kerja-sama juga diperlukan dengan guru-guru lain yang mempunyai keahlian dan pengalaman masing-masing di dalam dan luar sekolah, yang dapat disumbangkan kepada siswa dalam rangka belajar berdasarkan sumber ini. Bila dijalankan cara belajar serupa ini, dengan sendirinya timbul kebutuhan akan bantuan guru-guru lain sebagai sumber yang sangat berharga. Kerja-sama yang erat antara guru-guru terdapat dalam team teaching. Ada yang menganggap team teaching sebagai pendahuluan "*resource-based learning*" akan tetapi ada yang sebaliknya memandang team teaching sebagai kulminasi belajar berdasarkan sumber. Akan tetapi keduanya melenyapkan isolasi guru dalam kelasnya masing-masing seperti di sekolah konvensional. Dalam kelompok atau team guru dapat saling bertukar pengalaman, saling membantu dalam mengatasi kesulitan pendidikan. (Gagne, 1970) Dengan demikian guru cepat tumbuh dalam profesinya dan tidak terjerat oleh rutine yang tidak mendapat kesempatan untuk ditinjau kembali dan diperbaiki berkat pengalaman orang lain. Belajar berdasarkan sumber berarti kerjasama antara seluruh staf dan penggunaan secara maksimal fasilitas yang tersedia seperti buku-buku perpustakaan, alat pengajaran, dan keahlian dan ketrampilan guru-guru serta anggota masyarakat yang tersedia memberi sumbangannya.

F. Pelaksanaan *Resource Based Learning*

"*Resource-based learning*" adalah cara belajar yang bermacam-macam bentuk dan segi-seginya. Metode ini dapat singkat atau panjang, berlangsung selama satu jam pembelajaran atau selama setengah semester dengan pertemuan dua kali seminggu selama satu atau dua jam, dapat diarahkan oleh guru atau berpusat pada kegiatan siswa, dapat mengenai satu mata pembelajaran tertentu atau melibatkan berbagai disiplin, dapat bersifat individual atau klasikal, dapat menggunakan alat audio-visual yang diamati secara individual atau diperlihatkan kepada seluruh kelas. (Claxton, 1978) Metode ini tampaknya sebagai sesuatu yang terdiri atas berbagai komponen yang meliputi pengajaran langsung oleh guru, penggunaan buku pembelajaran biasa, latihan-latihan formal, maupun kegiatan penelitian, pencarian bahan dari berbagai sumber, latihan memecahkan soal dan

penggunaan alat-alat audio-visual. Metode ini dapat pula didasarkan atas penelitian, pengajaran proyek, pengajaran unit yang terintegrasi, pendekatan interdisipliner, pembelajaran individual dan pengajaran aktif. Yang penting ialah, bahwa setiap metode yang digunakan bertalian dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan untuk mendidik anak agar sanggup memecahkan masalah memerlukan metode yang lain bila tujuannya mengumpulkan informasi. Jika dalam belajar berdasarkan sumber diutamakan tujuan untuk mendidik siswa menjadi seorang yang sanggup belajar dan meneliti sendiri, maka ia harus dilatih untuk menghadapi masalah-masalah yang terbuka bagi jawaban-jawaban yang harus diselidiki kebenarannya berdasarkan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, baik dari penelitian perpustakaan, eksperimen dalam laboratorium, maupun sumber-sumber lain.

Dalam pelaksanaan cara belajar ini perlu diperhatikan hal-hal yang berikut:

1. Pengetahuan yang ada.
Ini mengenai pengetahuan guru tentang latar belakang siswa dan pengetahuan siswa tentang bahan pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran.
Guru merumuskan dengan jelas tujuan apa yang ingin dicapai dengan pembelajaran itu. Tujuan ini tidak hanya mengenai bahan yang harus dikuasai, akan tetapi juga ketrampilan dan tujuan emosional dan sosial. Tujuan ini turut menentukan metode yang akan digunakan.
3. Memilih metodologi.
Metode pengajaran banyak ditentukan oleh tujuan. Bila topik yang dihadapi itu luas seperti dalam pengajaran unit, berbagai ragam metode akan perlu digunakan. Biasanya metode itu akan mengandung unsur-unsur yang berikut :
 - a) uraian tentang apa yang akan dipelajari
 - b) diskusi dan pertukaran pikiran,
 - c) kegiatan-kegiatan yang menggunakan berbagai alat instruksional, laboratorium, dan lain-lain.
 - d) kegiatan-kegiatan dalam lingkungan sekitar sekolah seperti kunjungan, kerja-lapangan, eksplorasi, penelitian.
 - e) kegiatan-kegiatan dengan menggunakan berbagai sumber belajar seperti buku perpustakaan, alat audio-visual dan lain-lain. kegiatan kreatif seperti drama, seni rupa, musik, pekerjaan tangan. Dalam berbagai kegiatan itu siswa berlatih untuk mengadakan observasi yang sistematis, membuat catatan, dan membuat laporan tertulis. Dapat pula mereka belajar menggunakan berbagai alat audio-visual, menggunakan perpustakaan, mengadakan wawancara dengan

menggunakan tape-recorder, menggunakan kamera untuk melengkapi observasi dan laporan.

f) Koleksi dan penyediaan bahan.

Harus diketahui bahan dan alat yang dimiliki oleh sekolah. Bahan dapat pula dipinjam, seperti buku dari perpustakaan umum. Bahan yang diperlukan oleh semua siswa dapat di perbanyak dengan mesin stensil atau fotocopy. Juga bahan untuk kegiatan kreatif dan lain-lain harus disediakan sebelumnya. Juga sumber-sumber lain di luar sekolah perlu diselidiki agar dapat dimanfaatkan bila diperlukan.

g) Penyediaan tempat.

Segala kegiatan harus dilakukan dalam ruangan tertentu. Ruang perpustakaan tidak dapat sekaligus digunakan oleh siswa dari seluruh sekolah. Demikian pula laboratorium dan ruang lainnya perlu diatur penggunaannya agar jangan bentrok. Ruang sering merupakan suatu kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran merupakan masalah yang luas yang memerlukan berbagai fasilitas dan bantuan suatu team guru, pembagian dalam berbagai kelompok, dan kegiatan yang berbagai ragam.

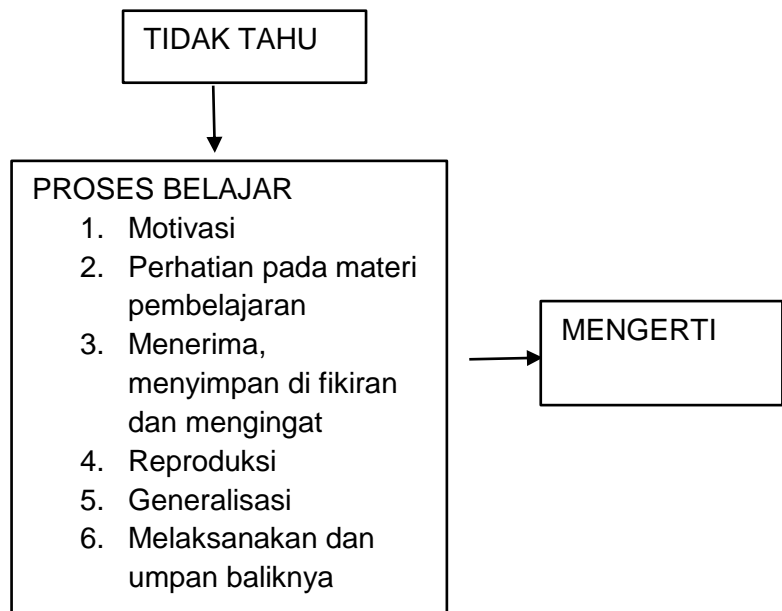
Dalam pengajaran ini, peranan guru bermacam-macam. Ada kalanya ia perlu memberi penjelasan kepada kelas seluruhnya. Lain kali ia bertindak sebagai pemimpin seminar atau turut sebagai anggota suatu kelompok. Bila anak-anak bekerja secara individual, ia dapat bertindak sebagai penasehat, sumber informasi, pengawas, atau memberi dorongan.
(kurang)

BAB III

PROSES BELAJAR MENGAJAR

A. Proses belajar

Menyampaikan bahan pembelajaran berarti melaksanakan beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut tidak akan ada gunanya jika tidak mengarah pada tujuan tertentu, dengan kata lain seorang pengajar harus mempunyai tujuan dalam kegiatan mengajarnya. Setiap pengajar tentu menginginkan pembelajaran atau kuliahnya dapat diterima oleh mahasiswanya. Untuk mengerti sesuatu hal seorang siswa harus berproses, dan tugas seorang pengajar untuk memberikan motivasi agar siswa atau mahasiswanya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Tahapan-tahapan dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Proses belajar

Proses belajar adalah jalan yang harus ditempuh oleh peserta didik agar mengerti akan suatu hal. Seorang dikatakan belajar apabila mengerti akan suatu hal dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Keberhasilan seorang guru atau dosen dalam proses kegiatan belajar mengajar apabila dia dapat mengajak siswa atau mahasiswanya untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Proses belajar terdiri dari 3 hal yaitu :

1. Proses belajar intern
2. Proses belajar ekstern
3. Kegiatan belajar mengajar

Ad 1. Proses belajar intern

Proses belajar intern adalah sebuah proses belajar yang tidak bisa terlihat dari luar. Proses intern terjadi karena dalam diri peserta didik melakukan sebuah proses pembelajaran dari tidak tau menjadi tau. Untuk dapat mengerti materi pembelajaran yang diajarkannya, seorang peserta didik haru melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Motivasi

Motivasi adalah keinginan yang terkuat dalam diri seseorang untuk meraih sesuatu, begitu juga dengan seorang peserta didik yang termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi tersebut ada yang berasal dari dalam dan ada yang berasal dari luar. Motivasi yang berasal dari dalam adalah keinginan kuat yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar seperti membaca buku, mengerjakan tugas dan lain-lain. Selain itu motivasi berprestasi mendominasi seorang siswa dalam belajar. Terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan proses belajar yaitu :

1) Motivasi jangka panjang

Motivasi jangka panjang adalah motivasi yang dimiliki oleh seorang peserta didik untuk kuat dalam belajar dan tekun dalam mempelajari materi ajar. Oleh sebab itu peserta didik tersebut memaksakan diri untuk mengerti dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru atau dosennya.

2) Motivasi jangka pendek

Motivasi jangka pendek adalah minat pada saat itu, yang dibutuhkan pendengar mengerti penjelasan pengajar. Motivasi ini sangat dipengaruhi oleh motivasi jangka panjang, sebaliknya motivasi jangka panjang memperoleh isi dari motivasi jangka pendek. Contoh motivasi jangka pendek seorang dosen memberi penjelasan tentang jenis jenis biaya tetap dan biaya variabel, mahasiswa tidak antusias dalam mendengarkan penjelasan dari dosen tersebut. Akan tetapi bila dosen mengkaitkan dengan motivasi jangka panjang, misalkan memberi contoh dulu tentang BEP break even point dan kegunaannya dalam suatu usaha, sehingga diperlukan pemahaman tentang variabel-variabel dalam break even point seperti pemahaman tentang biaya tetap dan biaya variabel.

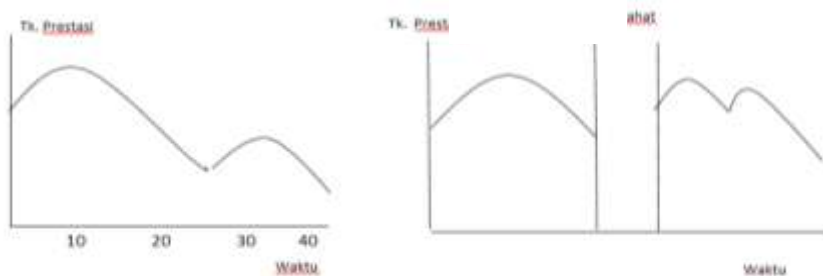
3) Kadar surut ingatan (Ad, Rooijackers, 1987)

Yang dimaksudkan dengan kadar surut ingatan adalah proses melemahnya ingatan seseorang akan suatu hal atau mudah lupa dengan apa yang di pelajarinya. Peserta didik yang mempunyai masalah dengan rendahnya mengingat materi pembelajaran, dapat dimotivasi oleh guru atau dosen untuk lebih menekuni materi ajar. Tetapi kadar surut ingatan akan berkurang apabila seorang mahasiswa mempunyai banyak kepentingan dengan hal yang diajarkan oleh dosen, karena dengan adanya kepentingan motivasi belajar mahasiswa menjadi lebih besar.

b. Perhatian pada materi ajar

Pelibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, dengan memusatkan perhatian pada pembelajaran, materi pembelajaran dapat diterima dan dapat mengendap dalam diri peserta didik . Munculnya perhatian siswa tergantung pada gurunya, apabila guru dapat menarik perhatian siswa, minat siswa untuk mengikuti pembelajaran juga semakin tinggi. Hal tersebut dapat diusahakan dengan membuat variasi penggunaan nada suara, variasi penggunaan teknik mengajar, juga posisi mengajar apakah dengan duduk atau berdiri, atau sambal keliling di dalam kelas.

Seorang pengajar yang hanya duduk di depan dengan berbicara menjelaskan materi pembelajaran, tanpa variasi dan tidak menulis ke papan tulis apalagi tidak bertatap mata dengan siswa atau mahasiswa, akan menimbulkan kebosanan dan kekakuan dalam proses belajar mengajar. Agar pembelajaran atau kuliah memperoleh perhatian secukupnya, seorang pengajar perlu memperhatikan perbandingan antara waktu menjelaskan dengan waktu istirahat sejenak dalam jam pembelajaran tersebut, mengingat bahwa pada kenyataannya perhatian siswa semakin lama akan semakin menurun sepanjang jam pembelajaran tersebut.



Gambar 3. Tingkat Prestasi peserta didik selama satu jam pembelajaran klasikal (Bligh, 1974)

Gambar diatas menunjukkan perhatian peserta didik meningkat pada sepuluh menit pertama, kemudian akan menurun secara perlahan. Tetapi tingkat perhatian siswa akan dinaikan kembali bila da jeda istirahat di fase berikutnya. Tentu saja menyisipkan istirahat pendek itu bukan satu-satunya cara untuk menghidupkan lagi perhatian siswa. Pengajar dalam hal ini guru atau dosen juga dapat mempengaruhi proses belajar secara positif dengan variasi dalam berjalan mengitari kelas dengan memberikan motivasi dan penguatan pada siswa untuk terus berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. Metode lain bisa juga dengan cara tanya jawab dengan siswa dengan meminta siswa untuk mengulangi apa yang telah dijelaskan.

c. Menerima dan Mengingat

Tahap dalam proses intern adalah menerima materi ajar yang diberikan oleh guru atau dosen dan menyimpannya dalam ingatan. Hal tersebut kadang menjadi permasalahan pada siswa, kalau siswa hanya mempunyai ingatan yang pendek. Dalam Bahasa jawa ada peribahasa ilmu “keeling” kalau tidak membuka tidak eling, artinya guru atau dosen memberikan materinya hanya di ingat oleh siswa atau mahasiswa sesaat, setelah waktu berlalu ingatan akan materi pembelajaran hilang. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi ingatan menerima dan mengingat materi pembelajaran yaitu :

1) Struktur

Penjelasan dari guru atau dosen dapat diterima oleh siswa/mahasiswa apabila materi diberikan secara terstruktur, contohnya : seorang dosen menjelaskan tentang hal hal yang berkaitan dari A, B, C, D, E. mahasiswa akan lebih menerima dan mengingat penjelasan materi apabila cara menerangkan berurutan dari A ke B ke C dan seterusnya, tidak terbalik balik. Ingatan itu akan melekat dan mahasiswa akan dapat secara terstruktur mengulang kembali materi yang telah di ajarkan oleh dosen.

2) Arti

Kaitkan materi yang lalu untuk menjelaskan materi yang akan datang. Kalau suatu materi ajar baru yang diajarkan mempunyai kaitan dengan pengetahuan yang telah ada dalam pikiran siswa (pengetahuan pendahuluan), maka materi ajar baru itu akan lebih berarti. Bahan ajar yang mempunyai arti akan lebih dapat dimengerti dan di ingat oleh mahasiswa.

3) Pengulangan

Pengulangan suatu informasi dalam materi ajar akan dapat memperkuat kemampuan siswa/mahasiswa dalam mengingat materi pembelajaran.

Guru atau dosen dapat melakukan pengulangan dan penguatan materi di akhir perkuliahan. Pengulangan materi di akhir sesi dapat diberikan ke siswa/mahasiswa dengan meminta mereka untuk mengulang kembali apa yang telah di jelaskan oleh guru atau dosen.

4) Interferensi

Interferensi adalah pemberian materi ajar terlalu banyak dalam suatu waktu. Dalam suatu jam perkuliahan apabila dosen menerangkan sesuatu yang baru dalam kapasitas yang banyak akan menyebabkan informasi yang baru tersebut berdesak-desakan dan menimbulkan kekeluatan dalam fikiran mahasiswa, sehingga materi ajar tidak dapat tersampaikan dengan benar. Ada 2 hal yang dapat mencegah interferensi yaitu :

- (a) Guru atau dosen dapat menahan diri untuk tidak memberikan terlalu banyak materi baru dalam waktu yang sempit.
- (b) Menjelaskan materi ajar secara terstruktur dan menyisipkan jeda istirahat sebentar.

Apabila materi sangat banyak dalam satu pertemuan, dosen dapat memberikan bagan yang terstruktur sehingga mahasiswa dapat memahami penjelasan materi dosen. Dengan demikian dapat menghindari kesalahan dalam menangkap informasi materi.

d. Reproduksi

Dalam proses belajar, seorang siswa atau mahasiswa tidak hanya menerima informasi baru, akan tetapi harus mereproduksi informasi baru tersebut agar dapat dimanfaatkan. Dia harus dapat menemukan kembali informasi baru yang pernah diterima. Seorang pengajar perlu membantu anak didiknya dalam mereproduksi informasi tersebut. Untuk terciptanya suatu bekas informasi dalam fikiran siswa/mahasiswa, pengajar dapat memberikan garis arah pada penjelasan yang diberikan.

e. Generalisasi

Pada tahap ini, jalannya proses belajar mengajar menjadi semakin meningkat. Peserta didik harus menempatkan apa yang telah diajarkan (oleh pengajar) ke dalam ruang lingkup yang lebih luas. Tidak cukup hanya mengembangkan pengetahuan yang direproduksi dalam kaitan yang sama. Apa yang dipelajari harus berfungsi di tempat lain dan dalam lingkungan yang lebih luas pula. Untuk dapat melakukan suatu generalisasi seseorang harus mempunyai kemampuan untuk :

- 1) Mengendalikan sesuatu yang telah diajarkan

Kemampuan seseorang untuk mengendalikan sesuatu yang diterima dalam proses pembelajaran memerlukan suatu konsentrasi yang tinggi. Sebagai contoh ketika seorang dosen menjelaskan tentang elastisitas permintaan dan penawaran, mahasiswa dapat menjelaskan dengan mengkaitkan dengan praktek ekonomi nyata, hal tersebut di katakan bahwa mahasiswa tersebut dapat mengendalikan pengetahuan yang di berikan oleh dosen dengan mengkaitkan dengan dunia nyata.

2) Melaksanakan transfer pengetahuan

Melaksanakan transfer pengetahuan adalah kemampuan menerapkan pengetahuan tentang suatu prinsip di tempat yang berlainan. Misalkan mahasiswa dapat menjelaskan tentang perbedaan monopoli dan oligopoly pada konteks yang berbeda, konteks pembeli dan penjual beserta dengan contohnya di dunia nyata. Mahasiswa tersebut dapat menerapkan transfer pengetahuan yang diberikan oleh dosen dan mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

f. Feedback

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran adalah feedback atau umpan balik. Setelah mengikuti pembelajaran siswa atau mahasiswa harus melakukan suatu hal yang berhubungan dengan materi yang dipelajari saat itu, sehingga guru atau dosen dapat mengambil kesimpulan apakah materi ajar yang disampaikan dapat diterima oleh siswa atau mahasiswa. Feed back bisa berupa tugas latihan. Guru atau dosen dapat meningkatkan hasil guna proses belajar apabila dia selalu berusaha menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswanya. Dengan memberikan komentar positif atau negative terhadap hasil belajar, seluruh proses belajar akan berjalan dengan baik dan lancar.

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran, seringkali umpan balik terlupakan, padahal proses umpan balik amatlah penting untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Suatu umpan balik dapat diberikan langsung pada saat mahasiswa melakukan suatu latihan dan juga pada akhir pembelajaran. Dalam hal ini mereka tidak dinilai, tetapi hanya akan diberi tahu secara lisan maupun tertulis sampai dimana mereka menguasai bahan pembelajaran yang telah dibahas.

Ad 2 Proses Ekstern

Menurut teori pembelajaran gagbe, pada setiap tahap proses belajar secara umum dapat ditentukan kejadian mana proses ekstern yang mempengaruhi proses intern. Hubungan antara tahap-tahap dalam proses belajar dengan kegiatan pengajar dalam situasi belajar mengajar dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 1

Tahap-tahap dalam proses belajar dengan kegiatan pengajar dalam situasi belajar mengajar

TAHAP	PROSES EKSTERN	KEGIATAN MENGAJAR
1. Motivasi Umum	<ul style="list-style-type: none">- Menggugah motivasi- Penjelasan kepada siswa/mahasiswa tentang tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Membangun hubungan antar guru/dosen dengan siswa/mahasiswa- Meningkatkan minat dan motivasi belajar- Penjelasan materi ajar yang relevan- Uraikan tentang tujuan pembelajaran
2. Perhatian pada pembelajaran/perkuliahan	<ul style="list-style-type: none">- Mengarahkan dan memelihara tingkat perhatian siswa/mahasiswa	<ul style="list-style-type: none">- Menyebutkan secara singkat pokok-pokok masalah- Mengendalikan tingkat perhatian siswa/mahasiswa.
3. Menerima dan Mengingat	<ul style="list-style-type: none">- Menstimulus reproduksi pengetahuan yang sudah ada (Pengetahuan pendahuluan)- Membuat materi ajar yang terstruktur- Membantu siswa/mahasiswa	<ul style="list-style-type: none">- Mengarahkan perhatian pada pengetahuan yang sudah ada- Mengusahakan struktur yang berarti- Menjelaskan struktur- Memberikan

	dalam waktu belajar	bantuan tambahan
4. Memproduksi	- Memperbesar daya ingat	- menyampaikan pokok-pokok permasalahan dalam materi ajar - Menjelaskan hubungan permasalahan secara teoritis dengan aplikatif - Meresume materi ajar
5. Generalisasi	- Meningkatkan transfer (pemindahan) pengetahuan	- Membantu pelaksanaan transfer - Penggunaan transfer
6. Menerapkan apa yang telah dipelajari serta umpan baliknya	- Menunjukkan hasil belajar dengan menjawab pertanyaan atau melakukan tugas terstruktur dari guru/dosen - Mendapatkan umpan balik.	- Menyisipkan pertanyaan dalam pengajaran klasikal atau kuliah mimbar - Memberi tugas latihan - Tanggapan terhadap jawaban siswa/mahasiswa

Sumber : A.D. Rooijackers, 1987

Dalam gambar diatas kolom kedua menunjukan kejadian-kejadian yang termasuk dalam proses ekstern. Pada kolomm ke tiga adalah petunjuk tentang bentuk bentuk kegiatan mengajar. Menurut (A.D. Rooijackers, 1987), terdapat 13 (tigabelas) macam kegiatan dalam mengajar :

1. Seorang pengajar perlu membangun hubungan dengan peserta didik (siswa/mahasiswa)
Untuk menjalin hubungan yang baik antar guru-siswa dan dosen-mahasiswa perlu saluran komunikasi yang baik pula. Saluran komunikasi baik verbal dan non verbal dapat meningkatkan hubungan baik. Apabila sudah terjalin hubungan baik, materi yang tersampaikan

- oleh dosen atau guru dapat lancar dan siswa atau mahasiswa dapat menerima materi karena faktor kenyamanan dalam berkomunikasi.
2. Menggairahkan minat pada siswa/ mahasiswa
Untuk menggairahkan minat belajar siswa atau mahasiswa, pengajar dalam hal ini guru atau dosen dapat memulainya dengan pendahuluan, agar perhatian siswa dapat terkonsentrasi pada proses belajar mengajar. Pendahuluan yang baik dapat berupa uraian sebagai penghubung antara materi ajar yang lalu dan materi ajar yang akan disampaikan. Dapat juga menghubungkan bahan ajar dengan berita kekinian atau yang lagi viral di dunia nyata maupun di dunia digital atau dunia maya yang diketahui oleh sebagian besar siswa atau mahasiswa. Dengan demikian, motivasi dan minat belajar mahasiswa atau siswa dapat ditingkatkan.
 3. Penjelasan yang relevan
Materi ajar yang diberikan oleh seorang guru atau dosen harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah diberikan pada awal pertemuan, dengan kata lain materi ajar haruslah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan pada awal perkuliahan atau pembelajaran.
 4. Uraikan tentang tujuan
Pada awal perkuliahan atau jam kuliah dosen hendaknya memberi tahu tujuan pembelajaran pada mahasiswa sehingga mereka tahu apa saja yang harus mereka siswai pada proses pembelajaran saat itu. Dengan demikian mahasiswa akan mengetahui apa yang dapat diharapkan dari perkuliahan yang mereka terima hari itu.
 5. Menyebutkan secara singkat pokok-pokok permasalahan
Dosen atau guru pada awal pembelajaran menjelaskan pokok-pokok masalah dari bahan yang akan diajarkan, berarti guru atau dosen tersebut sudah mengarahkan perhatian siswanya, karena siswa atau mahasiswanya mengetahui hal-hal yang akan dihadapi selama pembelajaran tersebut. Struktur pembelajaran menjadi jelas dan hal ini merupakan syarat penting menggerakkan proses belajar.
 6. Mengarahkan perhatian siswa/mahasiswa pada pengetahuan yang telah ada dalam pikiran mereka
Seorang siswa atau mahasiswa lebih dapat memahami materi baru apabila guru atau dosen menghubungkannya dengan hal yang mereka ketahui. Sebelum memulai membicarakan materi baru, sebaiknya pengajar yakin bahwa pengetahuan pendahuluan yang diperlukan telah ada dalam benak siswa atau mahasiswa. Untuk memastikan hal tersebut

7. Mengusahakan struktur yang beraarti
8. Menjelaskan struktur
9. Menjaga tingkat perhatian siswa/mahasiswa
10. Memberi bantuan tambahan
11. Melakukan dasar untuk transfer
12. Menyisipkan pertanyaan
13. Komentor terhadap reaksi dari siswa/mahasiswa

Ad 3 Kegiatan Belajar Mengajar

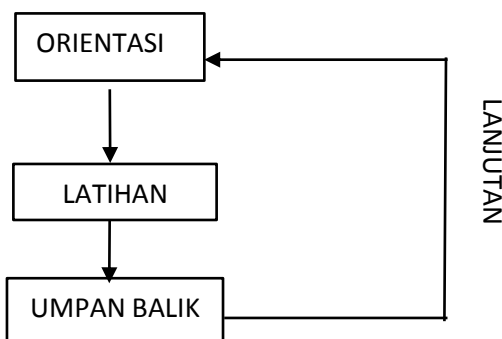
Kegiatan belajar mengajar secara umum terdiri dari 2 macam yaitu :

a. Kegiatan umum

Kegiatan ini merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh pengajar dalam hal ini guru/dosen pada waktu dia mengajar. Hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan umum adalah 1) harus ada motivasi 2) guru atau dosen harus tahu pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa atau mahasiswa 3) siswa atau mahasiswa perlu di beritahu tentang tujuan yang akan dicapai pada setiap pertemuan.

b. Kegiatan khusus

Kegiatan ini merupakan langkah-langkah dalam proses belajar yang harus dilakukan oleh guru/dosen dalam tahapan kegiatan belajar mengajar, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4. Langkah-langkah yang selalu harus dipenuhi dalam KBM

Pada saat orientasi, guru/dosen memberikan penjelasan yang informatif, setelah orientasi langkah selanjutnya adalah memberikan latihan baik lisan maupun tertulis. Dengan latihan, baik pengajar maupun peserta didik dapat mengetahui seberapa jauh serapan materi pembelajaran dapat diterima dan dapat tersampaikan dengan baik. Dengan latihan juga, siswa atau mahasiswa dapat mengetahui bagian mana dari materi ajar yang masih belum bisa

dimengerti sehingga guru atau dosen dapat mengulang kembali materi ajar yang dirasa sulit. Langkah berikutnya adalah umpan balik. Umpan balik diberikan tergantung situasi. Guru atau dosen dan siswa atau mahasiswa harus mengetahui dengan jelas bahwa umpan balik tidak sama dengan penilaian. Umpan balik hanya merupakan salah satu langkah untuk memenuhi proses belajar, sedangkan penilaian baru menjadi relevan apabila dilakukan sesudah proses belajar selesai.

Agar proses belajar berjalan dengan baik, kadang-kadang dilengkapi dengan langkah lain yang disebut dengan *lanjutan*. Apabila dari latihan dan umpan balik menjadi jelas, masih ada beberapa hal dari pokok bahasan belum dilunasi secara lengkap, maka guru atau dosen dapat memberikan tugas kepada mahasiswa untuk mengulangi orientasi (misalkan tugas untuk membaca kembali) dan mungkin juga dapat diberi latihan tambahan. Hal tersebut dilakukan agar proses belajar tetap berjalan secara lengkap, walaupun terdapat beberapa kesulitan. Tahap lanjutan dalam hal ini dapat juga disebut dengan pengulangan proses belajar mengajar

B. Berfikir intuitif dan berfikir analitis

Seseorang dikatakan berfikir intuitif bila dia telah lama memikirkan sesuatu masalah dan tiba tiba melihat pemecahan masalah tersebut. Selain itu dikatakan intuitif bila dia dengan cepat dapat menerka pemecahan masalah dengan cepat dan baik. Menurut kamus Webster, intuisi berarti pemahaman yang segera. Benar tidaknya intuisi itu masih harus di teliti dengan cara analitis.

Pengajar di sekolah maupun di perguruan tinggi mengemukakan bahwa pentingnya untuk mengembangkan intuisi siswa atau mahasiswa, hal ini dapat di latih dengan pemberian pembelajaran dengan model problem based learning, sehingga siswa atau mahasiswa menjadi terbiasa berfikir intuitif dalam pemecahan masalah. Intuisi dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu antara lain :

1. Faktor Pengajar

Faktor pengajar dalam hal ini adalah guru dan dosen dalam menerapkan model pembelajaran. Seorang siswa atau mahasiswa tidak akan berlatih berfikir intuitif apabila pengajar mereka juga tidak pernah menerapkan model yang dapat membangkitkan intuisi peserta didik.

2. Penguasaan bahan

Penguasaan bahan sangat mempengaruhi seseorang untuk berfikir intuitif. Seorang dokter spesialis yang berpengalaman dapat mendiagnosis dengan tepat berdasarkan beberapa pertanyaan pada pasiennya, dan hal tersebut dilanjutkan dengan menganalisis. Demikian juga dengan dalam hal kegiatan belajar mengajar, seorang guru atau dosen yang profesional mempunyai pengetahuan berdasarkan apa yang telah dipelajarinya.

3. Struktur pengetahuan
Memahami struktur atau seluk beluk suatu bidang ilmu memberi kemungkinan yang lebih besar untuk berfikir intuitif.
4. Prosedur heuristik
Prosedur heuristik merupakan penemuan jawaban dengan cara yang tidak ketat, misalnya menganjurkan siswa atau mahasiswa untuk menemukan jawaban atas masalah dalam pembelajaran dengan cara yang sederhana berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.
5. Menerka
Dalam kegiatan belajar mengajar, memang ada situasi dimana terkaan tidak sesuai, namun sering terkaan memberikan kemungkinan untuk mendapatkan jawaban yang tepat, walaupun masih perlu dibuktikan lagi. Menerka jawaban dari suatu permasalahan terkadang dapat merangsang peserta didik untuk berfikir produktif dan kreatif.

Berfikir analistis berlangsung selangkah demi selangkah. Tiap langkah itu tegas dan dapat dijelaskan kepada orang lain. Berfikir dilakukan dengan kesadaran akan informasi dan operasi yang terlibat. Sebaliknya berfikir intuitif tidak berlangsung menurut langkah-langkah yang tegas. Dia menemukan jawaban tanpa disadari proses yang di ikutinya.

C. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang pengajar harus mengetahui cara menyusun pengajaran, menguasai beberapa ketrampilan dalam mengajar. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengajar dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Pengorganisasian Kegiatan belajar Mengajar
Mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar adalah mulai dari merancang pembelajaran dengan membuat Silabus dan RPP, menyiapkan bahan ajar dan mengorganisasikan waktu pembelajaran, model dan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Presentasi dan penyajian
Terdapat beberapa ketrampilan dalam proses belajar mengajar yang dipergunakan oleh guru dan dosen sebagai berikut :
 - a. Merancang struktur pembelajaran mulai dari bagian pendahuluan, bagian inti dan bagian penutup. Pada bagian pendahuluan, pengajar menjelaskan secara singkat kepada siswa apa yang dapat mereka harapkan dari pembelajaran atau kuliah saat itu. Sedangkan pada bagian inti, pengajar mulai menyampaikan bahan baru dan

memberikan tugas latihan untuk saat itu. Selanjutnya bagian penutup berisi dua hal yaitu kesimpulan singkat seluruh pembelajaran saat itu dan penjelasan tentang hal yang akan dibahas pada pembelajaran atau kuliah berikutnya. Pada bagian pendahuluan yang harus diperhatikan adalah :

- 1) Memberitahuakan kegunaan bahan pembelajaran saat itu. Tidak cukup seorang pengajar hanya memberitahukan hal yang akan dijelaskan. Perlu dijelaskan juga apa yang dapat dilakukan oleh siswa berhubungan dengan bahan pembelajaran saat itu,
- 2) Menempatkan pokok masalah pembelajaran saat itu dengan ruang lingkup yang lebih luas.
- 3) Menjelaskan hubungan antara materi kuliah saat itu dengan materi kuliah sebelumnya. Bagaimana struktur serta kedudukan bila dikaitkan dengan pembelajaran yang lalu.

Keahlian dasar mengajar yang harus dikuasai oleh guru/dosen .

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar juga dipengaruhi oleh ketrampilan pengajar dalam menyampaikan materinya. Pendapat Marno (2008) menyebutkan bahwa ketrampilan bertanya adalah ketrampilan yang mempunyai tujuan mendiagnosa kemampuan siswa dalam menerima materi dan ketrampilan memilih strategi pembelajaran, kemampuan guru untuk berinteraksi dengan siswa. Menurut Turney (1973) terdapat 8 ketrampilan mengajar yaitu :

1. Ketrampilan bertanya

Bertanya” adalah bahasa verbal untuk meminta respon siswa baik berupa pengetahuan, pendapat, atau pun sekedar mengembalikan konsentrasi siswa yang terdistraksi oleh berbagai kondisi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. , (Piet Sahertian dan Ida Alaeida, 2008). tujuan pengajaran apapun yang ingin dicapai, maka bertanya kepada siswa merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan. Karena pertanyaan yang diajukan kepada siswa pada dasarnya bertujuan agar siswa lebih meningkatkan belajarnya dan berfikir terhadap pokok bahasan yang sedang dipelajari. Jadi dapat disimpulkan bertanya adalah merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berfikir. Seorang guru yang mengajukan pertanyaan dengan menggunakan keterampilan bertanya secara tepat mempunyai beberapa tujuan diantaranya adalah :

- a. Mengbangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu pokok bahasan.
- b. Memusatkan perhatian siswa terhadap suatu pokok bahasan.
- c. Mendiagnosis kesulitan-kesulitan khusus yang menghambat siswa belajar.

- d. Mengembangkan cara belajar siswa aktif
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasimilasikan informasi.
- f. Mendorong siswa mengemukakan pandangannya dalam diskusi.
- g. Menguji dan mengukur hasil belajar siswa.

Untuk mencapai tujuan diatas, ada beberapa hal yang mendapat perhatian guru waktu menggunakan keterampilan bertanya dasar maupun keterampilan bertanya lanjut misalnya, kehangatan dan keantusiasan, mengulangi pertanyaan sendiri, menjawab pertanyaan sendiri, menentukan siswa tertentu untuk menjawab, pertanyaan ganda. Keterampilan bertanya dibagi menjadi 2 : a) keterampilan bertanya dasar b) keterampilan bertanya lanjutan.

Menurut Piet A. Sahertian dan Ida Alaeida Sahertian (1992:100) mengemukakan komponen keterampilan bertanya :

a) Keterampilan dasar

- (1) Pengungkapan pertanyaan jelas dan singkat
- (2) Pemberian acuan
- (3) Pemindahan giliran
- (4) Penyebaran pertanyaan
- (5) Pemberian waktu berfikir
- (6) Pemusatan kearah jawaban yang diminta

b) Keterampilan lanjutan

- (1) Mengubah tuntunan tingkat kognitif pertanyaan
- (2) Urutan pertanyaan harus ada urutan logis
- (3) Melacak
- (4) Keterampilan mendorong adanya interaksi antar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, jelaslah bahwa penguasaan keterampilan bertanya bagi guru sangat penting, karena dengan penggunaan keterampilan bertanya yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar diharapkan timbul perubahan sikap pada guru dan siswa, misalnya perubahan pada guru, banyak memberikan informasi, banyak menggunakan interaksi, pada siswa lebih banyak mendengarkan informasi serta menjadi lebih banyak berpartisipasi.

2. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respons, baik bersifat verbal maupun non verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi si penerima (siswa), atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Penguatan juga merupakan respon terhadap tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Dalam proses belajar mengajar, penghargaan atau pujian terhadap perbuatan yang baik dari siswa merupakan hal yang sangat diperlukan, sehingga dengan penghargaan atau pujian itu diharapkan siswa akan terus berusaha berbuat lebih baik. Soetomo (1993:95) menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pemberian penguatan adalah : "Suatu respon positif dari guru kepada anak yang telah melakukan suatu perbuatan baik". dengan penghargaan positif akan memperbaiki tingkah laku siswa serta meningkatkan usahanya. Dengan demikian dibutuhkan penguatan pada siswa dengan segala aktifitasnya untuk menumbuhkan dan mengembangkan proses belajar. Memberi penguatan bermacam –macam bentuk antara lain dengan senyuman, anggukan kepala saat siswa memberikan jawaban atas pertanyaan menepuk pundak siswa dan lain lain. Menurut Piet A. Sahertian dan Ida Alaeida Sahertian (1992:100) Pemberian penguatan dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan diantaranya:

- a. meningkatkan perhatian siswa
- b. memudahkan proses belajar
- c. membangkitkan dan mempertahankan motivasi
- d. mengatur diri sendiri bagaimana cara berfikir dengan kreatif dan inisiatif pribadi
- e. mengubah serta mengontrol sikap yang mengganggu kearah sikap tingkah laku belajar yang produktif.

Terdapat 2 penguatan yaitu penguatan verbal dan penguatan non verbal

a) Penguatan Verbal

Penguatan verbal adalah dengan menggunakan kata kata verbal yaitu kata kata pujian, persetujuan, penghargaan misalkan : good, bagus, bagus sekali, excellent, siiip, pintar, seratus buat kamu.

b) Penguatan non verbal :

- (1) Penguatan gerak isyarat, misalnya anggukan kepala, senyuman, acungan jempol, wajah cerah, sorot mata yang sejuk bersahabat atau tajam menantang.
- (2) Penguatan pendekatan: guru mendekati siswa untuk menyatakan perhatian dan kesenangannya terhadap pembelajaran, tingkah laku, atau penampilan siswa misalnya guru berdiri disamping siswa, menuju siswa, duduk dengan siswa atau sekelompok siswa.
- (3) Penguatan dengan sentuhan, guru dapat menyatakan persetujuan dan penghargaan terhadap usaha penampilan siswa dengan cara menepuk-nepuk bahu atau berjabat tangan mengangkat tangan siswa yang menang dalam pertandingan.

- (4) Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, guru dapat menggunakan kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas yang disenangi siswa sebagai penguatan. Misalnya siswa yang menunjukkan kemajuan dalam pembelajaran musik ditunjuk sebagai pemimpin paduan suara.
- (5) Penguatan berupa simbol atau benda. Penguatan ini dilakukan dengan cara menggunakan sebagai simbol berupa benda kartu bergambar, komentar tertulis pada siswa, bintang plastik, lencana.
- (6) Jika siswa memberikan jawaban yang hanya sebagian saja benar, guru hendaknya tidak menyalahkan siswa. Dalam keadaan ini hendaklah guru memberi penguatan tak penuh misalnya : ya, jawaban mu sudah baik tapi masih perlu disempurnakan.

3. Keterampilan mengadakan variasi

“Variasi” dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan sebagai perubahan dalam proses interaksi belajar mengajar. Dalam konteks ini, “variasi” merujuk pada tindakan dan perbuatan guru, yang disengaja ataupun secara spontan, yang dimaksudkan untuk meningkatkan dan mengikat perhatian siswa selama Memberi variasi dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang penting dan harus diperhatikan oleh guru, karena semakin banyak guru memberikan variasi dalam proses mengajar maka semakin berhasillah pengajarannya. Sebaliknya guru yang terus menerus mengajar dengan memberikan ceramah dari awal sampai akhir akan menimbulkan kebosanan pada siswa. Soetomo (1993:100) mengemukakan pemberian variasi dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai perubahan pengajaran dari yang satu kepada yang lain, dengan tujuan untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam menerima bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Sehingga siswa dapat aktif lagi dan berpartisipasi dalam belajarnya. Sedangkan menurut Piet A. Sahertian dan Ida Alaeida Sahertian (1992:103) menyimpulkan bahwa : menggunakan variasi adalah perubahan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga ada rasa ketekunan, antusiasme, serta berperan secara aktif. Dari definisi memberi variasi yang dikemukakan oleh kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian variasi itu mempunyai arti suatu kegiatan guru dalam kontek proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam situasi belajar mengajar siswa yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi. Kebosanan merupakan masalah yang selalu terjadi dimana-mana dan orang selalu berusaha

menghilangkan atau setidaknya mencoba menguranginya. Oleh sebab itu, siswa menginginkan adanya variasi dalam proses belajarnya, sehingga belajar itu sendiri lebih menarik dan lebih hidup. Dengan demikian lebih dapat memusatkan perhatian mereka, dan belajar lebih berhasil.

Menurut Soetomo (1993:95) Pemberian variasi yang tepat dalam proses belajar mengajar akan dapat memberi manfaat bagi siswa yaitu:

- (1) Untuk menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek belajar mengajar yang relevan
- (2) Untuk memberikan kesempatan bagi perkembangannya bakat ingin mengetahui menyelidiki pada siswa tentang hal-hal yang baru.
- (3) Untuk memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbekal cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik.
- (4) Guna memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pembelajaran yang disenangi.

Dengan adanya tujuan tersebut. Seorang guru hendaknya mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar baik itu variasi dalam gaya mengajar, variasi pola interaksi dan kegiatan siswa. Berikut ini akan diuraikan komponen-komponen keterampilan mengadakan variasi :

a) Variasi dalam gaya mengajar, mencakup:

- (1) Variasi suara, keras lemah
- (2) Pemusatan perhatian siswa
- (3) Kesenyapan atau kebisuan guru
- (4) Kontak pandang
- (5) Gerak badan dan mimik
- (6) Perubahan posisi guru

b) Variasi penggunaan media dan bahan pengajaran, mencakup:

- (1) Media dan bahan yang dapat didengar misalnya rekaman suara, radio, musik, sosiodrama.
- (2) Variasi alat atau bahan yang dapat dilihat misalnya grafik, bagan, poster, diorama film, slide.
- (3) Variasi alat atau bahan yang dapat diraba, dimanipulasi dan digerakkan misalnya boneka, topeng, pantung.
- (4) Variasi alat atau bahan yang dapat didengar dan diraba, misalnya televisi, radio, slide proyektor yang diiringi penjelasan baru.

c) Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa

Perubahan interaksi antara kedua kutub tadi akan berakibat pola-pola kegiatan yang dilakukan siswa.

Uzer Usman (1990:85) mengemukakan jenis pola interaksi sebagai berikut :

- 1) Pola siswa guru atau komunikasi sebagai aksi (satu arah)
- 2) Pola guru-siswa ada balikan (feed back) bagi guru tidak ada interaksi antara siswa (komunikasi sebagai interaksi)
- 3) Pola guru-guru-siswa (ada balikan bagi guru, siswa saling belajar satu sama lain)
- 4) Pola guru-siswa, siswa-guru, siswa (interaksi optimal antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa (komunikasi sebagai transaksi, multiarah)
- 5) Pola Melingkar (setiap siswa mendapat giliran untuk mengemukakan sambutan atau jawaban, tidak diperkenankan berbicara dua kali apabila siswa belum mendapat giliran)

Penggunaan variasi pola interaksi dimaksud agar tidak menimbulkan kebosanan, kejemuhan, serta untuk menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan. Dengan mengubah pola interaksi ini guru dengan sendirinya mengubah belajar siswa, tingkat dominasi guru dan keterlibatan siswa, tingkat tuntutan kognitif, serta susunan kelas.

3. Keterampilan menjelaskan

“Menjelaskan” adalah menyajikan informasi secara lisan, dengan sistematika yang runut untuk menunjukkan adanya korelasi/hubungan antara yang satu dengan yang lainnya. Ada 2 komponen dalam ketrampilan menjelaskan, yaitu : Merencanakan, hal ini mencakup penganalisaan masalah secara keseluruhan, penentuan jenis hubungan yang ada diantara unsur-unsur yang dikaitkan dengan penggunaan hukum atau rumus-rumus yang sesuai dengan hubungan yang telah ditentukan. Dan penyajian, merupakan suatu penjelasan, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan balikan/feedback. Kegiatan “menjelaskan” dalam proses KBM bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai konsep, hukum, prosedur, dll, secara obyektif; membimbing siswa memahami pertanyaan; meningkatkan keterlibatan siswa; memberi kesempatan pada siswa untuk menghayati proses penalaran serta memperoleh *feedback* tentang pemahaman siswa.

Kegiatan menjelaskan dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang mutlak dilakukan oleh guru, karena apapun yang disampaikan, apapun jenis sekolah, dan bagaimanapun yang disampaikan, apapun jenis sekolah, dan bagaimanapun tingkat umur siswa, maka kegiatan menjelaskan selalu harus dilaksanakan oleh guru, hanya saja cara penyampaiannya dan

kualitasnya yang berbeda-beda melihat semua komponen diatas dan menyesuaikan dengan situasi pada waktu itu.

Uzer Usman (1990:81) mengemukakan yang dimaksudkan dengan keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lain, misalnya antara sebab dan akibat, definisi dengan contoh atau dengan sesuatu yang belum diketahui. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan menjelaskan adanya suatu penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis yang menunjukkan hubungan yang harus dikuasai oleh guru secara efektif dan efisien agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar.

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai guru dalam memberikan penjelasan didalam kelas :

- a) Untuk membimbing siswa memahami hukum dengan jelas jawaban pertanyaan “mengapa” yang meraka sajikan ataupun yang dikemukakan oleh guru.
- b) Menolong siswa mendapatkan dan memahami hukum, dalil, dan prinsip-prinsip umum secara objektif dan bernalar.
- c) Melibatkan siswa untuk berfikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan.
- d) Untuk mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahan pengertian mereka.
- e) Menolong siswa untuk menghayati dan mendapatkan proses penalaran dan penggunaan bukti dalam menyelesaikan keadaan yang meragukan.

Memberikan penjelasan merupakan salah satu aspek yang amat penting dari kegiatan guru dalam interaksi dengan siswa kelas. Oleh sebab itu, hal ini haruslah dibenahi untuk ditingkatkan keefektifannya agar tercapai hasil yang optimal dari penjelasan dan pembicaraan guru tersebut sehingga bermakna bagi siswa. Dengan demikian seorang guru harus mengetahui komponen keterampilan menjelaskan yaitu :

- a) Merencanakan, penjelasan hendaknya diberikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- b) Menyajikan penjelasan. Yang perlu diperhatikan :
 - (1) Kejelasan : Penjelasan hendaknya diberikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
 - (2) Penggunaan contoh dan ilustrasi : dalam memberikan penjelasan sebaiknya digunakan contoh-contoh yang ada hubungannya dengan sesuatu yang dapat ditemui oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.
 - (3) Pemberian tekanan : guru harus memusatkan perhatian siswa kepada masalah pokok yang mengurangi informasi yang tidak begitu penting.

Penggunaan balikan : guru hendaknya memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman, keraguan, atau ketidak mengerti ketika penjelasan itu diberikan.

5. Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran

a. Membuka Pembelajaran

Yang dimaksud dengan membuka pembelajaran (*set induction*) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam proses KBM untuk menciptakan prokondusi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajari, dan usaha tersebut diharapkan akan memberikan efek positif terhadap kegiatan belajar. Komponen ketrampilan membuka pembelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan melalui berbagai usaha, dan membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari. Kalimat-kalimat awal yang diucapkan guru merupakan penentu keberhasilan jalannya seluruh pembelajaran. Tercapainya tujuan pengajaran bergantung pada metode mengajar guru di awal pembelajaran. Seluruh rencana dan persiapan sebelum mengajar dapat menjadi tidak berguna jika guru gagal dalam memperkenalkan pembelajaran.

Uzer Usman (1990:85) menjelaskan komponen keterampilan membuka pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menarik perhatian siswa, antara lain dengan:
 - (a) Gaya mengajar guru
 - (b) Penggunaan alat bantu pembelajaran
 - (c) Pola interaksi yang bervariasi
- 2) Menumbulkan motivasi dengan cara:
 - (a) Kehangatan dan keantusiasan
 - (b) Menumbulkan rasa ingin tahu
 - (c) Mengemukakan ide yang bertentangan
 - (d) Memperhatikan minat siswa
- 3) Memberi acuan melalui berbagai usaha :
 - (a) Mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas
 - (b) Menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan
 - (c) Mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas
 - (d) Membuat pertanyaan-pertanyaan
- 4) Membuat kaitan atau hubungan diantara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.

Dari berbagai hal yang dilakukan diatas dengan tujuan agar anak dapat memusatkan perhatian kepada materi yang akan disampaikan guru dan telah siap untuk menerima materi itu.

b. Menutup Pembelajaran

Menutup pembelajaran (*closure*) ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri proses KBM. Jangan akhiri pembelajaran dengan tiba-tiba. Penutup harus dipertimbangkan dengan sebaik mungkin agar sesuai. Guru perlu merencanakan closing yang baik dan tidak tergesa-gesa. Jangan lupa sertakan pula doa. “Komponen-komponen dan prinsip-prinsip dalam menutup pembelajaran: Merangkum Pembelajaran. Sebagai penutup, hendaknya guru memberikan ringkasan dari pembelajaran yang sudah disampaikan. Ringkasan pembelajaran sudah tidak lagi berupa diskusi kelas atau penyampaian garis besar pembelajaran, tetapi berisi ringkasan dari hal-hal yang disampaikan selama jam pembelajaran dengan menekankan fakta dasar pembelajaran tersebut.

Menyampaikan Rencana Pembelajaran Berikutnya. Waktu menutup pembelajaran merupakan saat yang tepat untuk menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. Guru dapat memberikan kilasan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Diharapkan hal ini dapat merangsang keinginan belajar mereka. Sebelum kelas dibubarkan, ungkapkanlah pembelajaran yang akan disampaikan minggu depan dan kemukakan rencana-rencana di mana siswa dapat mengambil bagian dalam pembelajaran mendatang. Bangkitkan minat. Guru tentu ingin siswa-siswanya kembali di pertemuan berikutnya dengan penuh semangat. Oleh karena itu, biarkan siswa pulang ke rumah mereka dengan satu pertanyaan atau pernyataan yang mengesankan, yang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mereka. Sama seperti seorang penulis yang mengakhiri sebuah bab dalam cerita bersambung, yang membuat pembaca ingin segera tahu bab berikutnya. Dengan cara yang sama, guru dapat mengakhiri pembelajarannya dengan penutup yang “berklimaks” sehingga seluruh kelas menantikan pembelajaran berikutnya dengan tidak sabar. Memberikan tugas. Tugas-tugas harus direncanakan dengan saksama. Perlu diingat pula sikap guru yang bersemangat dalam memberikan tugas akan mempengaruhi minat dan semangat para anggota kelas”.(Benson : 80-85).

Menutup pembelajaran

Menutup pembelajaran menurut Soetomo (1993:107) adalah “kegiatan guru untuk mengakhiri proses belajar mengajar”.Jadi kegiatan menutup pembelajaran tersebut dimaksud untuk memberikan gambaran menyeluruh

tentang apa yang telah dicapai siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan komponen menutup pembelajaran guru menurut Uzer Usman (1990:85) adalah :

- a) Meninjau kembali penguasaan inti pembelajaran dengan merangkum inti pembelajaran dan membuat ringkasan.
- b) Mengevaluasi, dengan bentuk antara lain :
 - (1) Mendemonstrasikan keterampilan
 - (2) Mengaplikasikan ide baru pada situasi lain
 - (3) Mengeksplorasi ide baru pada situasi lain
 - (4) Memberikan soal-soal tertulis

Dengan demikian kegiatan membuka dan menutup pembelajaran tidak mencakup urutan-urutan kegiatan rutin, seperti menertibkan siswa, mengisi daftar hadir, memberi tugas rumah, sebaiknya yang menjadi pusat perhatian dalam membuka dan menutup pembelajaran adalah kegiatan-kegiatan yang ada kaitannya langsung dengan penyampaian pembelajaran. Sedangkan tujuan pokok dari membuka pembelajaran adalah untuk menyiapkan mental siswa dan menimbulkan minat serta permusatan perhatian siswa terhadap apa yang akan dibicarakan dalam proses belajar mengajar, dan menutup pembelajaran supaya dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam mempelajari pembelajaran itu.

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok merupakan salah satu variasi kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses KBM. Dalam diskusi kelompok, siswa dalam tiap kelompok kecil dapat bertukar informasi dan pengalaman, melakukan pengambilan keputusan bersama, serta belajar melakukan pemecahan masalah (*problem solving*). Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta membina kemampuan berkomunikasi termasuk di dalamnya ketrampilan berbahasa.

Diskusi kelompok menurut Uzer Usman (1990:86) adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah.

Dengan kata lain diskusi kelompok adalah merupakan salah satu strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui suatu proses yang memberi kesempatan untuk berfikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Pengertian diskusi kelompok dalam kegiatan belajar mengajar tidak jauh berbeda dengan pengertian di atas. Siswa berdiskusi didalam kelompok-kelompok kecil, dibawah pimpinan guru atau temannya, untuk berbagai informasi dan mengambil suatu keputusan.

Komponen keterampilan membimbing diskusi yang dikemukakan Uzer Usman (1990:87) adalah :

- a) Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, caranya adalah sebagai berikut :
 - 1) Rumusan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi.
 - 2) Kemukakan masalah-masalah khusus
 - 3) Catat perubahan atau penyimpangan diskusi dari tujuan
 - 4) Rangkuman hasil pembicaraan dalam diskusi
- b) Memperjelas masalah atau urunan pendapat, dengan cara :
 - 1) Menguraikan kembali atau merangkum ulang tersebut hingga menjadi jelas
 - 2) Meminta komentar siswa dan mengajukan pertanyaan
 - 3) Menguraikan gagasan siswa dengan memberikan informasi
- c) Menganalisa pandangan siswa
 - 1) Meneliti apakah alasan tersebut mempunyai dasar yang kuat dan memperjelas hal-hal yang disepakati
- d) Meningkatkan urunan siswa
 - 1) Mengajukan pertanyaan, memberikan contoh-contoh
 - 2) Memberikan waktu berfikir dan memberikan dukungan
- e) Menutup diskusi
 - 1) Membuat rangkuman hasil diskusi
 - 2) Memberi gambaran tentang tindak lanjut
 - 3) Mengajak siswa untuk menilai proses hasil diskusi

7. Keterampilan mengelola kelas

Suasa belajar mengajar yang baik sangat menunjang efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Seorang guru harus mampu menjadi manager yang baik dalam sebuah proses KBM. Hal ini berarti bahwa guru harus terampil menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mampu

menjaga dan mengembalikan kondisi belajar yang optimal, meminimalisir gangguan yang mungkin terjadi selama proses KBM, sehingga siswa dapat fokus pada KBM yang berlangsung. Dalam melaksanakan keterampilan mengelola kelas, guru perlu memperhatikan komponen ketrampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (bersifat *prefentip* seperti: kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan pembelajaran) dan keterampilan yang bersifat *represif*, yaitu keterampilan yang berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

Dalam proses belajar mengajar didalam kelas perlu sekali adanya penciptaan lingkungan yang memungkinkan anak dapat belajar dengan tenang tanpa ada gangguan-gangguan, sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, dan keterampilan untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal, apabila terdapat gangguan kecil dan sementara maupun yang bersifat gangguan yang berlanjutan. Dengan kondisi demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengelola kelas adalah kegiatan-kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar. Yang dimaksud kedalam hal ini adalah misalnya penghentian tingkah laku siswa yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian ganjaran bagi ketepatan waktu penyelesaian tugas oleh siswa, atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Menurut Syaiful Bakri Djamarah (1991:112) keterampilan mengelola kelas adalah meliputi :

- (a) Menunjukkan sikap tanggap; memandang secara seksama gerak mendekati, memberikan pertanyaan, dan memberi reaksi terhadap gangguan dan kekacauan siswa.
- (b) Memberikan perhatian, secara visual, secara verbal dan gabungan secara verbal dan visual.
- (c) Memusatkan perhatian kelompok; menyiagakan siswa dan menuntut tanggung jawab.
- (d) Menegur; tegas dan jelas, jangan kasar, menyakitkan dan menghina, menghindari ejekan dan sebagainya.
- (e) Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas
- (f) Memberikan penguatan.

8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan

Jumlah siswa dalam bentuk pengajaran seperti ini berkisar 3 sampai 8 orang untuk setiap kelompok kecil, dan 1 orang untuk perseorangan. Terbatasnya jumlah siswa dalam pengajaran bentuk ini memungkinkan guru memberikan perhatian secara optimal terhadap setiap siswa. Hubungan antara guru dan siswa pun menjadi lebih akrab, demikian pula hubungan antar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa format mengajar seperti ini ditandai oleh adanya hubungan interpersonal yang lebih akrab dan sehat antara guru dengan siswa, adanya kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan, minat, cara, dan kecepatannya, adanya bantuan dari guru, adanya keterlibatan siswa dalam merancang kegiatan belajarnya, serta adanya kesempatan bagi guru untuk memainkan berbagai peran dalam kegiatan pembelajaran. Setiap guru dapat menciptakan format pengorganisasian siswa untuk kegiatan pembelajaran kelompok kecil dan perorangan sesuai dengan tujuan, topik (materi), kebutuhan siswa, serta waktu dan fasilitas yang tersedia. Komponen-komponen dan prinsip-prinsip ketrampilan ini adalah: Ketrampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, Ketrampilan mengorganisasi, ketrampilan membimbing dan memudahkan belajar, Ketrampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, Keterampilan merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dari delapan keterampilan dasar yang telah diuraikan di atas, yang paling penting bagi seorang guru adalah bagaimana guru menerapkan keterampilan tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan baik. Adalah sebuah kebanggaan dan kepuasan batin tersendiri bagi seorang guru, bila siswa didiknya mampu memahami berbagai konsep yang disampaikan untuk kemudian mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian perlu diingat oleh para guru, bahwa karena proses pembelajaran yang dilakukan tidak semata-mata merupakan kegiatan *transfer of knowledge* namun juga *transfer of moral value*, maka setiap guru wajib kiranya menyisipkan pesan moral dalam setiap event tatap muka dengan siswa didiknya selama proses KBM.

Secara fisik yang menandai bentuk pengajaran ini adalah jumlah siswa yang dihadapi oleh guru berkisar antara 3-8 orang untuk kelompok kecil, dan seorang perseorangan. Ini tidak berarti bahwa guru hanya menghadapi satu kelompok atau seorang siswa saja sepanjang waktu belajar. Guru menghadapi banyak siswa yang terdiri dari beberapa kelompok yang dapat bertatap muka baik secara perseorangan maupun kelompok. Sedangkan hakikat pengajaran ini adalah :

- a. Terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa

- b. Siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing
- c. Siswa mendapatkan bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar

Komponen keterampilan dalam mengajar kelompok kecil dan perorangan menurut Piet Sahertian dan Ida Alaeida Sahertian (1992:105) adalah:

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan pribadi menunjukkan kehangatan, memberi respon, kesiapan membantu siswa, mendengarkan secara simpati
- b. Keterampilan mengorganisasi
- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar
- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu kebutuhan yang esensial bagi setiap guru yang ingin meningkatkan kemampuan profesionalnya. Pengajaran perorangan adalah merupakan satu cara belajar yang dapat memenuhi kebutuhan secara optimal, sekaligus juga memberikan

BAB IV

LEARNING STYLE

Akhir-akhir ini timbul pikiran baru yakni, bahwa mengajar itu harus memperhatikan gaya belajar atau learning style siswa, yaitu cara ia bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar.

Para peneliti menemukan adanya berbagai gaya belajar pada siswa yang dapat digolongkan menurut kategori-kategori tertentu. Mereka berkesimpulan, bahwa

1. Tiap siswa belajar menurut cara sendiri yang kita sebut gaya belajar. Juga guru mempunyai gaya mengajar masing-masing.
2. Kita dapat menemukan gaya belajar itu dengan instrument tertentu.
3. Kesesuaian gaya mengajar dengan gaya belajar mempertinggi efektivitas belajar.

Informasi tentang adanya gaya belajar yang berbeda-beda mempunyai pengaruh atas kurikulum, administrasi, dan proses mengajar-belajar. Masalah ini sangat kompleks, sulit, memakan waktu banyak, biaya yang tidak sedikit, frustrasi. (Attaturk, 2010)

A. Berbagai Learning Style

1. Cognitive Learning Style

Di bawah ini kami berikan beberapa definisi gaya kognitif.

Cognitive styles represent a person's typical modes of perceiving, remembering, thinking, and problem solving (messick). Gaya belajar ini berkaitan erat dengan pribadi seseorang, yang tentu di pengaruhi oleh pendidikan dan riwayat perkembangannya.

Masing-masing peneliti menciptakan penggolongan gaya belajar ini menurut pokok-pokok pengertian yang mendasarinya. Di antara kategorisasi itu terdapat perbedaan akan tetapi juga persamaan-persamaan, walaupun menggunakan istilah-istilah yang berbeda-beda. Dari berbagai-bagai penggolongan itu dapat kita ambil tiga gaya belajar yang ada kaitannya dengan proses belajar-mengajar, yakni gaya belajar menurut tipe :

- a) "field dependence" – "field independence"
- b) Impulsive-reflektif
- c) Preseptif/reseptif – sistematis/intuitif

Tiga model gaya belajar

Berdasarkan studi longitudinal yang dilakukan oleh H. Within atas 1600 mahasiswa sejak tahun 1954 sampai 1970 ia menemukan test untuk

membedakan tipe-tipe gaya belajar para mahasiswa. Pertama-tama akan dibicarakan beda gaya belajar yang field dependent dan field independent. Secara kasarnya ada siswa yang field dependent artinya sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau bergantung pada lingkungan, ada pula yang tidak atau kurang dipengaruhi oleh lingkungan. Untuk jelasnya mari kita bandingkan kedua tipe itu dalam suatu bagan.

3) *Type Field depend dan Field independent*

Type : *Field dependent*

Sangat di pengaruhi oleh lingkungan banyak bergantung pada pendidikan sewaktu kecil. Di didik untuk selalu memperhatikan orang lain, mengingat hal-hal dalam konteks sosial, misalnya gadis: mengenakan rok menurut panjang yang lazim, bicara lambat agar dapat dipahami orang lain. Mempunyai hubungan yang sosial yang luas; cocok untuk bekerja dalam bidang guidance, counselling, pendidikan; dan social. Lebih cocok untuk memilih psikologi klinis; Lebih banyak terdapat di kalangan wanita; Lebih sukar memastikan bidang mayornya dan sering pindah jurusan. Tidak senang pembelajaran matematika, lebih menyukai bidang humanitas dan ilmu-ilmu sosial;

Guru yang *field dependent* cenderung diskusi, demokratis, Memerlukan petunjuk yang lebih banyak untuk memahami sesuatu, bahan hendaknya tersusun langkah demi langkah; Lebih peka akan kritik dan perlu mendapat dorongan, kritik jangan bersifat pribadi.

Type : *Field independent*

Kurang dipengaruhi oleh lingkungan dan oleh pendidikan di masa lampau; Di didik untuk berdiri sendiri dan mempunyai otonomi atas tindakannya, tidak peduli akan norma-norma orang lain, berbicara cepat tanpa menghiraukan daya tangkap orang lain, kurang mementingkan hubungan sosial; sesuai untuk jabatan dalam bidang matematika, science insinyur, lebih sesuai memilih psikologi eksperimental. Guru yang *field independent* cenderung untuk memberikan kuliah dan menyampaikan pembelajaran dengan memberitahukannya. Pada umumnya guru dan siswa yang mempunyai tipe yang sama saling menyukai, akan tetapi ini belum berarti bahwa mutu pengajaran dengan sendiri akan meningkat. Oleh sebab tiap guru mempunyai gaya mengajar sendiri, maka kita jangan terlampau menilai guru itu “baik” atau “tidak baik”, sebelum kita mengenal polanya mengajar. Mungkin tiap guru akan mudah mengajar siswa-siswa tertentu dan menemui kesukaran dalam menghadapi siswa-siswa lain. Akan tetapi ada yang berpendapat, bahwa guru dapat menyesuaikan gaya mengajarnya dengan kebutuhan siswa tertentu.

2) Implusif- Reflektif

Orang yang implusif mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkannya secara mendalam. Sebaliknya orang yang reflektif mempertimbangkan segala alternative sebelum mengambil keputusan dalam situasi yang tidak mempunyai penyelesaian yang mudah. Gaya belajar yang implusif atau refleksi menunjukkan "*the tendency of reflect over alternative solution possibilities, in contrast with the tendency to make an impulsive selection of a solution in problems with high response uncertainty*". Jadi seorang reflektif atau implusif bergantung pada kecenderungan untuk merefleksi atau memikirkan alternatif-alternatif kemungkinan-kemungkinan pemecahan suatu masalah yang bertentangan dengan kecenderungan untuk mengambil keputusan yang implusif dalam menghadapi masalah-masalah yang sangat tidak pasti.

Tipe orang yang implusif atau refleksi dapat diselidiki dengan test antara lain dengan memperlihatkan suatu gambar, misal bentuk geometris, disain rumah, mobil, dan sebagainya. Kemudian diperlihatkan sejumlah gambar-gambar lainnya dengan berbagai bentuk geometris, atau disain rumah, dan sebagainya. Orang itu disuruh memilih gambar yang sesuai dengan gambar yang diperlihatkan semula. Orang yang implusif memandang kumpulan gambar-gambar itu sepintas lalu dan cepat memilih salah satu di antaranya yang indentik dengan gambar pertama. Sebaliknya orang yang bersifat reflektif memperlihatkan gambar-gambar itu dengan cermat. Sebelum memilih salah satu yang dianggapnya identik dengan contoh gambar pertama. Bagi pengajaran ini berarti, bahwa test pilihan berganda dengan menatap waktu yang ketat, siswa yang implusif dapat bekeja dengan tergesa-gesa, akan tetapi siswa yang reflektif akan merasa seperti lumpuh, karena tekanan waktu yang tidak mengizinkan untuk berpikir dengan cermat. Jadi bila kita berikan test pilihan berganda, hendaknya waktu dan jumlah pertanyaan diatur sedemikian rupa, sehingga siswa-siswa yang reflektif mempunyai waktu yang cukup untuk memikirkannya. Test hendaknya jangan hanya menanyakan hal-hal yang bersifat informasi yang merupakan pengetahuan siap, akan tetapi juga harus memaksa siswa untuk berpikir.

3) Preseptif – reseptif

Preseptif artinya aturan. Orang yang preseptif dalam mengumpulkan informasi mencoba mengadakan organisasi dalam hal-hal yang diterimanya, ia menyaring informasi yang masuk dan memperhatikan hubungan-hubungan di antaranya. Ia membentuk "*precepts*" atau aturan yang membantunya dalam menerima informasi yang sesuai dengan sistem

atau konsep yang mereka gunakan agar informasi yang sesuai dengan sistem atau konsep yang mereka gunakan agar informasi itu merupakan kebulatan yang saling bertalian.

Orang yang *reseptif* lebih memperhatikan detail atau perincian informasi dan tidak berusaha untuk membulatkan atau mempertalikan informasi yang satu dengan yang lain. Orang yang *reseptif* mengumpulkan banyak informasi akan tetapi tidak melihat atau membentuknya menjadi kebulatan yang bermakna. Sebaliknya orang yang *preseptif* cenderung untuk menyaring data atau informasi. Dengan kemungkinan mengabaikan detail yang mungkin ada maknanya bagi pemecahan suatu masalah

4) Sistematis – Intuitif

Orang yang sistematis mencoba melihat struktur suatu masalah dan bekerja sistematis dengan data atau informasi untuk memecahkan suatu persoalan. orang yang *intuitif* langsung mengemukakan jawaban tertentu tanpa menggunakan informasi secara sistematis. Mereka lebih cenderung untuk memecahkan suatu soal dengan “*trial-and-error*” dan mudah melompat-lompat dari cara penyelesaian yang satu kepada yang lain. Jadi secara singkat kita dapat merangkumkan orang yang *preseptif-reseptif* di samping yang sistematis dan yang intuitif, sebagai berikut.

Preseptif

- Memperhatikan aturan atau “*cue*”
- Memusatkan perhatian pada hubungan di antara informasi atau data
- Melompatkan dari data yang satu kepada data yang satu lagi untuk mendatangkan hubungannya

Reseptif

- Memperhatikan detail
- Menjauhi membentuk konsep sebelum memperoleh seluruh keterangan
- Mendesak atau menutup segala keterangan sebelum mengambil kesimpulan

Intuitif

- Memperhatikan keseluruhan masalah
- Mempercayai “*hunches*” atau petunjuk atas perasaan
- Melompat-lompat dalam jalan pikirannya
- Sering merumuskan masalah itu kembali
- Mempertahankan jawabannya atas dasar cocoknya jawaban itu dengan hal-hal lain, jadi tidak berdasarkan metode yang di gunakannya

Sistematis

- Mula-mula mencari suatu metode pendekatan dan pemecahan
- Menentukan jawaban berdasarkan suatu metode
- Segera meniadakan alternative yang tidak sesuai
- Melakukan penelitian dengan teratur untuk mencari data yang lebih banyak
- Menyelesaikan setiap langkah sebelum meningkat kepada langkah berikutnya

5. Cognitive Style Mapping (CSM)

CSM ini dikembangkan oleh Joseph E.Hill, bertujuan untuk “memetakan” gaya kognitif atau gaya belajar seseorang dalam usaha untuk mengembangkan suatu educational science atau ilmu kependidikan, yang didasarkannya atas prinsip, bahwa pendidikan itu adalah suatu proses untuk mencari makna, bahwa manusia itu suatu makhluk sosial yang mempunyai kemampuan yang unik untuk menemukan makna dari lingkungan dan pengalaman pribadinya dengan menciptakan dan menggunakan lambing-lambang. (David H Jonassen, 1993)

Untuk memperoleh peta kognitif seseorang Hill menciptakan alat yang agak kompleks, namun digunakan oleh sejumlah lembaga pendidikan agar mengetahui gaya kognitif dan gaya belajar siswa di sekolah, maupun PT.

- a. Pertama: ia menganggap, bahwa manusia menggunakan dua jenis lambang yakni yang teoritis dan kuantitatif dan kedua jenis lambang ini penting untuk memperoleh pengetahuan dan makna. Di sini kami tidak memberikan keseluruhan penggolongan Hill secara lengkap akan tetapi hanya garis besarnya saja. Lambang-lambang teoritis menunjukkan adanya orang yang memperoleh makna melalui (1) kata-kata yang diucapkan, (2) bilangan-bilangan yang didengarnya, (1 dan 2 bersifat auditif), (3) kata-kata yang dilihat, yang dibaca, (4) bilangan-bilangan yang ditulism lambing bilangan tertulis. (3 dan 4 bersifat tipe visual. Lambang-lambang kualitatif menunjukkan, bahwa seseorang memperoleh makna melalui (5) pendengaran, (6) penciuman, (7) pengecapan, (8) perasaan, perabaan, suhu, nyeri, (9) penglihatan.

Selain itu ada lagi 11 lambang kualitatif lainnya yakni belajar melalui (1) Sintetis bagian-bagian dari suatu tugas, misalnya memainkan suatu alat music, (2) Kepekaan terhadap perasan orang lain, (3) Menikmati keindahan, (4) Berpegang pada sistem nilai, (5) Memperlihatkan kelakuan tegas, (6) Memahami dan berkomunikasi melalui cara non-verbal, misalnya senyuman, (7) Melakukan ketrampilan motoris (8) Menilai kemungkinan mendekati seseorang

secara fisik dan sosial, (9) Mengetahui diri sendiri, (10) Kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk mempengaruhinya, (11) Kesadaran waktu.

- b. Kedua: determinan kultural dari makna lambing-lambang yakni pengaruh kultural terhadap makna lambing-lambang bagi individu, yakni (1) Handaitolan yaitu pengaruh teman-teman dan orang lain di luar keluarga. (2) Keluarga, pengaruh keluarga dan tokoh-tokoh otoritas, (3) Individu, berdiri sendiri dalam mengambil keputusan
- c. Ketiga: cara seorang membuat tafsiran, yakni (1) Kategori, menggunakan klasifikasi atau aturan untuk menerima atau menolak sesuatu, (2) Perbedaan, bentuk penalaran di mana seorang mencari perbedaan antara konsep-konsep, (3) Hubungan, cara penalaran di mana seorang mencari persamaan, (4) Penghargaan, di mana seorang menggunakan ketiga bentuk penalaran yang di atas, (5) Deduktif, penalaran deduktif yang digunakan dalam geometri atau silogisme.
- d. Keempat: Aspek ingatan, apakah ia mengingat berdasarkan pengenalan kembali, mencamkan, mengingat kembali, atau asosiasi
- e. Kelima: Gaya kognitif, yaitu hasil segala sesuatu yang disebut di atas dari pertama sampai keempat. Jadi dalam memetakan gaya kognitif seorang siswa dapat menggunakan alat CSM yang terdiri atas 29 unsur.

Jadi CSM mengungkapkan gaya kognitif siswa, bagaimana ia menggunakan lambang-lambang dalam memecahkan masalah, apakah ia mempunyai kebutuhan untuk berteman atau lebih suka belajar sendiri, apakah ia dipengaruhi oleh keluarga dan memerlukan bimbingan guru sebagai pengganti orang tua. CSM juga menunjukkan, bagaimanakah siswa membuat tafsiran. Apakah ia mengkategorisasikan fakta-fakta, atau mencari perbedaan dan hubungan, atau mengadakan sinresis untuk mencari kesimpulan.

Menurut para siswa, mengetahui peta kognitif mereka membantu mereka tentang cara belajar yang lebih efisien. Banyak di antara mereka yang mengubah cara mereka belajar. Para pengajar mengatakan, bahwa waktu untuk mempelajari peta siswa tidak percuma oleh sebab membantu mereka memahami gaya belajar siswa dan membantu mereka mengadakan perubahan dalam cara mereka mengajar.

6. **Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)**

MBTI ini didasarkan atas typology Jung. Menurut Jung ada dua tipe mengamati/memahami, yakni dengan “*sensing*” yakni dengan

menggunakan alat indria atau menggunakan “*intuition*”, intuisi (Mudrika, Nafis, 2011)

Dua cara menilai, memutuskan, menentukan pendapat, yakni dengan “*thinking*” (berpikir) atau “*feeling*” (perasaan)

Dua macam kecenderungan kearah “*introversion*” (introversi) atau “*extroversion*” (ekstroversi)

Dengan demikian diperoleh 4 skala, yaitu :

- Extraversion (E)* - *Introversion (I)*
- Sensing (S)* - *Intuition (N)*
- Thinking (T)* - *Feeling (F)*
- Judging (J)* - *Perceiving (P)*

Skala E-I (*Extraversion-Introversion*) (E-I) menunjukkan apakah arah minat dan perhatian seorang tertuju kepada dunia luar, yakni manusia, perbuatan, dan benda-benda atau obyek (E), ataukah kepada dunia pikiran, ide, dan konsep-konsep (I). Skala *Sensing-Intuition* (S-N) menentukan apakah seorang lebih mementingkan realitas pengalaman (S) atau tafsirannya tentang makna, kemungkinan, dan hubungan pengalaman (N) tentang makna, kemungkinan, dan hubungan pengalaman (N). Skala *Thinking-Feeling* (T-F) menentukan apakah seorang lebih mempercayai aturan-aturan atau pertimbangan-pertimbangan logis dalam mengambil keputusan atau kesimpulan (T) ataukah mengutamakan nilai-nilai dan pertimbangan pribadi (F).

Dengan skala *Judging-Perception* (J-P) ditentukan apakah seorang menggunakan pendekatan yang kritis, mengadakan perencanaan untuk menguasai keadaan (J), ataukah mempunyai sikap perseptive menunggu dan melihat apa yang akan terjadi dan kemudian bereaksi terhadap kejadian secara spontan (P). MBTI ini dipakai di kalangan yang luas untuk mengetahui tipe pribadi guru maupun siswa. Ada kemungkinan bahwa sebagian besar dari guru-guru bertipe intuitif, sedangkan para siswa tidak termasuk golongan itu.

MBTI ini berguna untuk menyesuaikan proses belajar-mengajar dengan type siswa dan guru. Siswa type S (*Sensing*) dan J (*Judging*) lebih suka belajar dengan cara yang sistematis dan teratur dengan menggunakan kelima alat dria mereka, dan karena itu mereka memerlukan berbagai cara atau metode mengajar. Sebaliknya type N (*intuitif*) dan P (*Perseptif*) lebih menyukai pembelajaran yang tak-berstruktur dengan mengutamakan mengarang dan bicara. Dengan mengetahui gaya belajar siswa, guru dapat berusaha untuk meyesuaikan gaya mengajarnya.

Selain itu MBTI ini juga bermanfaat dalam bimbingan jabatan. Tipe S-T lebih praktis sifatnya dan cenderung melihat fakta-fakta secara obyektif tanpa sentiment pribadi. Mereka ini akan lebih menyukai jabatan dalam bidang accounting, konstruksim ekonomi, dan hukum. Tipe S-F bersifat

sosial dan suka bergaul dan karena itu sesuai untuk jabatan dalam bidang penjualan, pelayanan sosial, hubungan masyarakat. Tipe I-F menyukai bidang psikologi, mengarang, mengajar, dan counselling. Sedangkan tipe I-T cenderung untuk memasuki bidang ilmu pengetahuan, penelitian, dan management.

7. Model Kolb

Model ini juga didasarkan atas psikologi Jung. Menurut model ini belajar berlangsung melalui 4 fase atau tahap.

- a. Individu memperoleh pengalaman langsung yang konkrit
- b. Kemudian ia mengembangkan observasinya dan memikirkan atau merefleksikannya
- c. Dari itu dibentuknya generalisasi dan abstraksi
- d. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikannya sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

Jadi agar menjadi siswa yang efektif ia harus mempunyai empat macam kemampuan, yakni :

Tabel 2
Kemampuan yang dimiliki siswa

No	Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
1	<i>Concrete Experience (CE)</i>	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling (Perasaan)</i>
2	<i>Reflection Observation (RO)</i>	Siswa mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi	<i>Watching (Mengamati)</i>
3	<i>Abstract Conceptualization (AC)</i>	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking (Berfikir)</i>
4	<i>Active Experimentation (AE)</i>	Siswa menggunakan teori itu dalam problem solving materi dan mengambil keputusan	<i>Doing (Berbuat)</i>

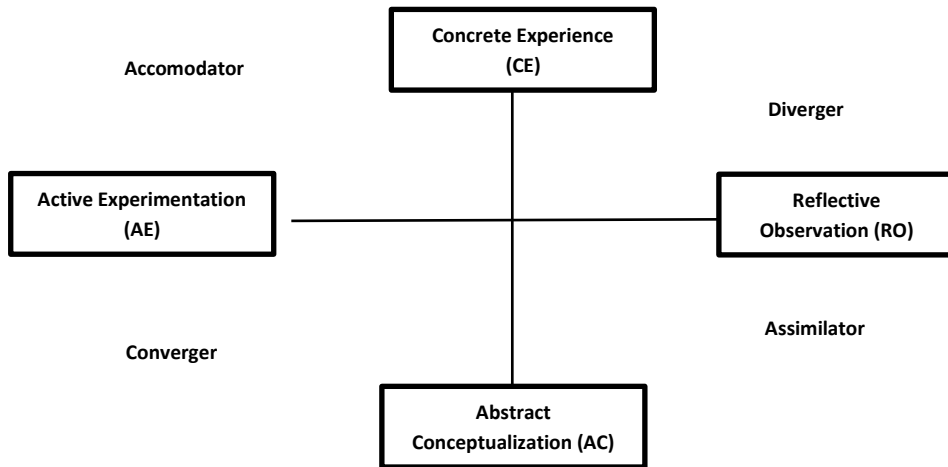
Dalam proses belajar menurut Kolb terdapat dua aspek atau dimensi yakni pengalaman langsung yang konkrit (CE) pada satu pihak dan konseptualisasi abstrak (AC) pada pihak lain. Dimensi kedua ialah: eksperimentasi aktif (AE) pada satu pihak dan observasi reflektif (RO) pada pihak lain. Individu selalu mencari kemampuan belajar tertentu. Jadi

individu itu dapat beralih dari pelaku (AE) menjadi pengamat (RO), dan dari keterlibatan langsung (CE) menjadi analisis abstrak (AC).

Untuk menentukan gaya belajar orang, Kolb menciptakan suatu *Learning Style Inventory* (LSI) dan membedakan 4 tipe gaya siswa, yaitu :

1. “*Converger*”. Siswa ini lebih suka belajar bila dihadapinya soal yang mempunyai jawaban tertentu. Bila mereka menghadapi tugas atau masalah, mereka segera berusaha menemukan jawaban yang tepat. Kemampuan utama mereka adalah AC dan AE. Orang serupa ini termasuk tak-emosional dan lebih suka menghadapi benda daripada manusia. Biasanya minat mereka terbatas dan cenderung untuk mengkhuskan diri dalam ilmu pengetahuan alam dan engineering.
2. “*Diverfer*”. Siswa serupa ini lebih mengutamakan CE dan RO, kebalikan dari “*converger*”. Kekuatan mereka terletak pada kemampuan imajinasi mereka. Mereka suka memandang sesuatu dari berbagai segi dan menjalin berbagai hubungan menjadi suatu keseluruhan yang bulat. Mereka disebut “*divergers*” karena subur dalam melahirkan ide-ide baru dan trampil dalam “*brainstorming*”. Mereka ini suka menghadapi manusia. Bidang spesialisasi mereka sering bahasa, kesusasteraan, sejarah, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Bidang pekerjaan yang sesuai dengan tipe ini antara lain, counselling, urusan personalia, dan pengembangan organisasi.
3. “*assimilator*”. Cara belajar kelompok ini terutama bersifat AC dan RO. Mereka menunjukkan kemampuan yang tinggi dalam menciptakan model teori. Mereka disebut *assimilator* karena mereka suka mengasimilasikan berbagai ragam hal menjadi suatu keseluruhan yang bulat. Mereka kurang perhatian kepada manusia dan lebih tertarik kepada konsep-konsep yang abstrak. Mereka juga kurang mengindahkan penerapan praktis dari ide-ide. Bidang studi yang mereka sukai ialah science dan matematika dan pekerjaan yang sesuai bagi mereka ialah perencanaan dan penelitian.
4. “*accommodator*”. Mereka ini bertentangan minatnya dengan *assimilator*. Mereka ini justru tertarik pada pengalaman pada pengalaman yang konkrit (CE) dan eksperimentasi aktif (AE). Mereka suka akan pengalaman baru dan melakukan sesuatu. Mereka berani mengambil risiko dan disebut *accommodator*, karena mereka menyesuaikan diri dalam berbagai situasi yang baru. Mereka intuitif dan sering melakukan cara “*trial-and-error*” dalam memecahkan masalah-masalah. Mereka kurang sabar dan ingin segera bertindak dan bila dihadapkan dengan teori yang tidak sesuai dengan fakta, mereka cenderung untuk mengabaikannya saja bidang studi yang serasi bagi mereka ialah lapangan usaha dan teknik dan menyukai

pekerjaan dalam penjualan dan pemasaran. Hubungan antara keempat tipe tersebut sebagai berikut :



Gambar 5. Hubungan tipe gaya belajar

Adanya empat gaya belajar ini tidak berarti bahwa manusia harus digolongkan secara permanen dalam masing-masing kategori. Belajar mengikuti keempat langkah itu, dari pengalam konkrit, refleksi atas pengalaman itu, membentuk konsep, dari menggunakannya dalam memperoleh pengalam baru. Namun ada pola belajar tertentu pada taraf usia tertentu, sehingga kita peroleh empat type seperti dikemukakan di atas. Menurut Kolb belajar itu merupakan suatu perkembangan.

Proses perkembangan itu melalui 3 fase, yakni fase *“acquisition”* di mana seorang mengumpulkan pengetahuan, kemudian fase spesialisasi, dimana ia memusatkan perhatiannya kepada bidang tertentu, dan akhirnya fase integrasi di mana ia menaruh minat untuk gaya belajar yang selama ini kurang digunakannya, dan dengan demikian memperoleh minat dan tujuan hidup baru. Fase terakhir ini mulai sekitar usia empat puluhan. Proses perkembangan itu di tandai oleh kompleksitas yang lebih besar dan pada taraf integrasi menghilangkan pertentangan antara berbagai gaya belajar itu. Jadi walaupun pada taraf permulaan perkembangan individu banyak bergantung pada gaya belajar tertentu akhirnya diharapkan ia dapat mengintegrasikannya pada usia yang lebih lanjut.

Dengan perkembangannya selanjutnya dapat ditingkatkannya taraf integrasi itu. Dalam kemampuan seorang itulah letak kedewasaannya, seperti dikemukakan oleh Jung. Pada fase tertentu ada manfaatnya untuk menyesuaikan proses belajar mengajar dengan

gaya belajar siswa. Akan tetapi kemudian setiap orang harus mengenal dan menguasai gaya belajar lainnya. Jadi apakah gaya mengajar harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa, bergantung pada tujuannya.

B. Implikasi bagi pendidikan dan pengajaran

Guru-guru harus menyadari akan adanya tipe-tipe siswa yang berbeda-beda. Tiap tipe siswa berpikir dengan cara yang berlainan. Tidak semua siswa sesuai untuk mengutamakan kerja lapangan atau belajar sendiri. Setiap tipe mempunyai kebaikan dan kekurangannya masing-masing

Demikian pula bimbingan dan penyuluhan, khusus dalam menentukan jabatan, perlu diperhatikan adanya jabatan yang menginginkan cara berpikir tertentu. Memilih jabatan yang tidak sesuai dengan cara berpikir tertentu akan merusak masa depan dan hidup seseorang.

Juga dalam menyalurkan seorang siswa ke jurusan tertentu harus mempertimbangkan type berpikir mereka dan keinginan mereka sendiri

1. Gaya respon

Mann, dalam penelitian di Universitas Chicago menemukan beberapa macam gaya respon mahasiswa yang dibaginya dalam 8 kelompok, yakni :

a. Mahasiswa penurut

Mahasiswa ini termasuk mahasiswa yang “baik” karena mengikuti apa yang disuruh lakukan, patuh kepada aturan, tunduk kepada otoritas, menyesuaikan diri dengan ketentuan-ketentuan, memandang guru sebagai orang yang memberikan pujuan dan penghargaan. Mereka ini dapat memusatkan diri pada tugas yang diberikan. Mereka tidak pernah melawan atau menentang dan menerima saja apa yang dikatakan atau yang diperintah oleh guru. Mahasiswa ini tidak begitu inovatif atau kreatif, juga tidak mempunyai inteligensi yang tinggi namun menunjukkan hasil yang memuaskan.

b. Mahasiswa yang tidak dapat berdiri sendiri

Mahasiswa ini sangat bergantung kepada dosen untuk membantu mereka dalam pembelajaran. Mereka senantiasa dalam suasana ketakutan, takut akan ujian atau dinilai, takut mendapat giliran dalam

kelas. Sebagai anak-anak mereka merupakan anak yang tidak bahagia. Mereka takut kepada orang tuannya, yang menaruh cita-cita yang tinggi daripadanya yang rasanya berat untuk dipenuhinya. Mereka mudah merasa tersinggung dan berusaha untuk disukai dan disenangi oleh orang lain dengan mematuhi peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh orang yang sedang berkuasa. Mereka kurang yakin dan percaya akan inteligensinya sendiri. Mereka mudah didiamkan dengan teguran, kecaman atau hukuman. Mereka sukar melibatkan diri secara mendalam dalam bahan pembelajaran, dan tidak dapat memandangnya dari titik pandangan yang lain.

c. Mahasiswa yang patah semangat

Mereka ini tidak puas dengan dirinya. Dalam dirinya berbau rasa-harga diri dengan rasa-bersalah dan kemuraman. Mereka banyak terlibat dengan dirinya sendiri. Terhadap orang lain kurang sensitive. Mereka merasa bahwa mereka mungkin akan menyinggung perasaan orang lain.

d. Mahasiswa yang dapat berdiri sendiri

Mahasiswa ini sangat pintar. Mereka percaya akan dirinya, merasa dirinya aman. Mereka dapat memandang kegiatan kelas dan bahan pembelajaran secara obyektif seakan-akan dari jarak tertentu. Mereka tidak berusaha untuk mengadakan hubungan pribadi yang erat dengan pengajarnya. Mereka sanggup berpikir sendiri secara kritis. Mereka mempunyai pandangan yang tersendiri, tanpa melibatkan dirinya dengan pandangannya.

e. Mahasiswa “pahlawan”

Mereka ini senantiasa terlibat dalam tiap “pemberontakan” dalam universitas. Mereka memandang dirinya sebagai orang yang istimewa, lain daripada orang biasa. Dalam perkuliahan mereka hanya mencapai angka yang cukup, sebenarnya di bawah batas kesanggupannya. Mereka tidak merasa khawatir atau ingin menggantungkan diri kepada orang lain. Dalam kelas mereka rela membantu guru. Namun mereka memandang universitas sebagai sistem oppresif, yang menekan kebebasan orang. Mereka kurang percaya akan segala bentuk otoritas. Mereka sanggup mengalahkan guru dalam perdebatan dan mereka pantang mengalah. Mereka ingin mendekati diri kepada orang lain, akan tetapi mereka juga takut kehilangan pribadinya. Mereka ingin lain dari orang yang lain.

f. Mahasiswa “penembak tersembunyi”

Seperti mahasiswa “pahlawan” mereka ini mempunyai jiwa pemberontak, akan tetapi perlawanan mereka tidak diperlihatkannya dengan nyata. Mereka bersikap bermusuhan dengan guru. Mereka sendiri mempunyai pandangan yang rendah tentang dirinya. Pada umumnya mempunyai pandangan yang pesimis tentang hubungannya dengan otoritas dan pemegang kekuasaan. Oleh sebab tidak berani menentang dengan terang-terangan mereka “menembak” guru dengan cara tersembunyi. Hasil belajarnya rendah, lebih rendah dari pada yang sebenarnya rendah, lebih rendah dari pada yang sebenarnya dapat dicapainya. Mereka pesimistis tentang depannya. Mereka tidak melibatkan dirinya dalam kegiatan kelas. Mereka mengalami masa yang tak bahagia sewaktu masa kanak-kanaknya disebabkan ayah yang lemah akan tetapi otoriter.

g. Mahasiswa penarik perhatian

Mereka ini sangat berorientasi pada hubungan sosial. Mereka ini sering melawak, membuat orang ketawa, banyak omong, suka membul. Mereka suka bergaul dengan orang dan suka berada bersama dengan orang lain, mereka sangat memperhatikan pendapat orang lain dan mendasarkan pendapatnya atas pendirian orang lain. Sikap serupa itu menghalangi perkembangan intelektualnya.

h. Mahasiswa pendiam

Sebagain besar dari mahasiswa termasuk golongan ini. Mereka ini merasa dirinya tidak mampu dan tak berkuasa. Mereka mudah tergoncang jiwanya, curiga sampai-sampai seperti orang yang tak sehat jiwanya. Terhadap orang lain mereka merasa curiga, defensif, cepat marah karena tersinggung. Dosen dipandangannya sebagai ancaman terhadap identitas mereka. Namun pada saat yang sama mereka rindu akan perhatian dan penghargaan dari guru. Kepada orang tuannya sendiri secara emosional merasa dirinya tak dekat. Harga dirinya terikat pada prestasinya dalam kelas. Mereka sangat sensitive terhadap pandangan dosen terhadap dirinya. Mereka sangat takut akan kegagalan dan karena itu sebaiknya tutup mulut saja.

BAB V

MASTERY LEARNING

Ketuntasan belajar adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran yang mensyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standard kompetensi maupun kompetensi dasar mata pembelajaran tertentu.

Ketuntasan belajar dapat dicapai siswa apabila >75% secara individu dan >85 secara keseluruhan objek penelitian.

A. Faktor-faktor yang Memengaruhi Ketuntasan Belajar

1. Model pembelajaran untuk mencapai ketuntasan belajar, di antaranya pembelajaran individual, pembelajaran sejawat, pembelajaran kelompok, dan tutorial.
2. Peran guru. Guru harus intensif dalam hal menjabarkan KD, mengajarkan materi; memonitor pekerjaan siswa, menilai perkembangan siswa dalam mencapai kompetensi (efektif, kognitif, dan psikomotor), menggunakan teknik diagnosis, menyediakan alternative strategi pembelajaran siswa yang kesulitan belajar.
3. Peran siswa. Paradigma pembelajaran *student centred learning* menjunjung tinggi dan menempatkan peran siswa sebagai subjek didik. Siswa diberi kebebasan dalam menetapkan kecepatan pencapaian kompetensi.

B. Langkah-langkah atau Prosedur Pelaksanaan Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar memiliki tujuan secara ideal, yaitu bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa (penguasaan penuh).

Seorang siswa harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Langkah-langkah KKM secara umum sebagai berikut.

1. KKM ditetapkan pada awal tahun pembelajaran.
2. KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah.
3. KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisar antara 0-100.
4. Kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75%.
5. Sekolah dapat menetapkan KKM di bawah kriteria ideal.
6. Dalam menentukan KKM dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas indikator, dan kemampuan sumber daya pendukung.
7. KKM dapat dicantumkan dalam LHBS (lembar hasil belajar siswa) sesuai model yang dipilih sekolah.

Ketuntasan dicapai dengan menerapkan tiga macam layanan:

- a. bagi siswa yang belum mencapai skor 75 untuk KD, diadakan perbaikan (remedial);
- b. bagi siswa yang mencapai KD antara 75-90, diadakan program pengayaan (enrichment);
- c. kalau mampu mencapai KD lebih dari 90, siswa diberi program pemercepatan (akselerasi).

C. Belajar tuntas

Tujuan proses mengejar-belajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Ini disebut "*mastery learning*" atau belajar tuntas, artinya penguasaan penuh. Cita-cita ini hanya dapat dijadikan tujuan apabila guru meninggalkan kurva normal sebagai patokan keberhasilan mengajar.

Undang-Undang Dasar 1945 menginginkan agar setiap warganegara mendapat kesempatan belajar seluas-luasnya. Dan pendidikan dinikmati oleh semua warganegara. Menyeluruh maksudnya agar ada mobilitas a.l. antara pendidikan formal dan non-formal, sehingga terbuka pendidikan seumur hidup bagi setiap warganegara Indonesia.

Kemajuan bangsa hanya dimungkinkan oleh perluasan pendidikan bagi setiap anggota bangsa itu. Pendidikan bukan lagi diperuntukkan bagi suatu golongan elite yang sangat terbatas melainkan bagi seluruh rakyat. Setiap pembatasan atau pengekangan akan berarti kerugian dan penghamburan bakat dan biaya.

Memberi kesempatan belajar saja belum memadai bila jumlah yang tinggal kelas dan putus sekolah masih tinggi. Masih perlu dipikirkan jalan agar setiap siswa mendapat bimbingan agar ia berhasil menyelesaikan pembelajarannya dengan baik. Jadi masalah yang sangat penting yang kita hadapi ialah bagaimana usaha agar sebagian besar dari siswa-siswa dapat belajar dengan efektif dan menguasai bahan pembelajaran dan ketrampilan-ketrampilan yang dianggap esensial bagi perkembangannya selanjutnya dalam masyarakat yang kian hari kian kompleks.

Bila kita ingin agar seseorang mau belajar terus sepanjang hidupnya, maka pembelajaran di sekolah harus merupakan pengalaman yang menyenangkan baginya. Siswa yang sering frustrasi karena mendapat angka yang rendah di samping teguran, kecaman, dan celaan akan benci terhadap segala bentuk pembelajaran formal dan tidak mempunyai cukup motivasi untuk melanjutkan pembelajarannya. Dan selama angka-angka yang baik hanya diberikan kepada sejumlah kecil saja dari siswa-siswa, maka sebagian besar yang mendapat angka rendah dan mengalami frustrasi akan berhenti belajar dan tidak mengembangkan bakat yang dapat disumbangkannya kepada masyarakat. Bila kita dapat membimbing anak-

anak sehingga semua, atau hamper semua berhasil, maka ini akan membawa keuntungan besar bagi siswa, orang tua maupun negara.

Ide-ide tentang mastery learning atau belajar tuntas telah dikemukakan oleh tokoh-tokoh seperti H.C Morrison (1926), B.F. Skinner (1954), J.I. Goodlad dan R.H. Anderson (1959), John Carrol (1963), Jerome Bruner (1966), P.Supes (1966), dan R. Glaser (1968).

Dalam sejarah kurikulum di Indonesia ide *mastery learning* atau belajar tuntas yang saat itu dipopulerkan oleh BP3K (Badan Pengembangan dan Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan) yang dikaitkan dengan pembaharuan kurikulum (Kurikulum 1975, PPSP atau Proyek Perintis Sekolah Pembangunan dengan pengajaran modulnya).

Diakui bahwa bakat anak berbeda-beda. Ada anak yang mempunyai bakat yang tinggi dalam berbagai matapelajaran seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, sejarah, bahasa, dan sebagainya dan sanggup mempelajarinya lebih cepat dan lebih mudah. Menurut penelitian, bila semua anak-anak yang bermacam-macam bakatnya itu diberi pengajaran yang sama, maka hasilnya akan berbeda menurut bakat mereka. Ada korelasi yang cukup tinggi antara bakat dengan hasil belajar. Akan tetapi jika diberi metode pengajaran yang lebih bermutu yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap anak serta waktu belajar yang lebih banyak, maka dapat dicapai keberhasilan penuh bagi setiap anak dalam tiap bidang studi. Maka korelasi antara bakat dengan tingkat keberhasilan anak dalam pembelajaran dapat dlenyapkan.

D. Faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan penuh.

Sejumlah tokoh pendidikan yakin bahwa sebageian terbesar bahkan hamper semua siswa sanggup menguasai bahan pembelajaran tertentu sepenuhnya dengan syarat-syarat tertentu. Hal-hal apakah yang mempengaruhi prestasi belajar sehingga tercapai penguasaan penuh ?

1. Bakat untuk mempelajari sesuatu

Bakat, misalnya inteligensi, mempengaruhi prestasi belajar. Korelasi antara bakat, misalnya untuk matematika dan prestasi untuk bidang studi itu setinggi 70. Hasil itu akan tampak bila kepada siswa dalam suatu kelas diberikan metode yang sama dan waktu belajar yang sama. Atas kenyataan itu timbul kepercayaan pada guru bahwa matematika, ilmu pengetahuan alam, dan lain-lain hanya dapat dikuasai oleh sebagian dari siswa-siswa saja, yaitu yang mempunyai bakat khusus untuk mata pembelajaran yang bersangkutan itu saja. Timbul anggapan bahwa antara bakat dan prestasi terdapat hubungan kausal. Bakat tinggi menyebabkan prestasi tinggi, sedangkan prestasi yang rendah dicari sebabnya pada bakat yang rendah. Pendirian ini serupa ini membebaskan guru dari segala

tanggung jawab atas prestasi yang rendah oleh sebab bakat itu dibawa lahir dan diturunkan dari nenek moyang, yang tak dapat diubah oleh guru.

John Carrol mengemukakan pendirian yang radikal. Ia mengakui adanya perbedaan bakat, akan tetapi ia memandang bakat sebagai perbedaan waktu yang diperlukan untuk menguasai sesuatu. Jadi perbedaan bakat tidak menentukan tingkat penguasaan atau jenis bahan yang dipelajari. Jadi setiap orang dapat mempelajari bidang studi apa pun hingga batas yang tinggi asal di beri waktu yang cukup di samping syarat-syarat lain. Ada kemungkinan seorang siswa menguasai bahan matematika tertentu dalam waktu satu semester sedangkan siswa lainnya hanya dapat menguasainya dalam beberapa tahun, namun tingkat penguasaannya dapat sama. Yang menjadi persoalan di sini adalah, apakah seseorang rela untuk mengorbankan waktu yang begitu banyak agar mencapai tingkat penguasaan tertentu. Persoalan lain ialah bagaimana caranya agar waktu itu dapat dipersingkat.

Bila memang benar bahwa setiap anak dapat mencapai penguasaan penuh atas bahan tertentu, maka implikasinya besar bagi dunia pendidikan. Ada indikasi atas kebenaran pendirian itu. Ulangan yang masih sulit bagi kelas tertentu di anggap sudah mudah bila diberikan kepada kelas yang lebih tinggi. Soal-soal yang hanya dapat dipecahkan oleh anak-anak terpandai di kelas rendah, dapat dibuat dengan mudah oleh siswa-siswa yang termasuk "bodoh" di kelas yang lebih tinggi. Ini merupakan bukti bahwa bahan itu dapat dikuasai sepenuhnya asal berikan waktu yang lebih banyak untuk mempelajarinya.

Namun demikian soal bakat tidak dapat diabaikan sepenuhnya. Ada bakat khusus untuk mata pembelajaran, misalnya matematika. Diduga bahwa 1% sampai 5% dari anak-anak mempunyai bakat khusus serupa itu. Sebaliknya ada pula anak-anak yang nyata-nyata dilahirkan dengan suatu kekurangan, misalnya buta warna atau kurang peka terhadap nada musik. Apakah "tuli nada" ini memang keturunan atau akibat lingkungan tidak jelas. Jadi dapat dianggap bahwa 1% sampai 5% dari anak-anak tidak berbakat untuk sesuatu. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa 95% dari anak-anak, termasuk yang berbakat khusus, dapat dibimbing untuk penguasaan penuh atas bahan pembelajaran tertentu.

Tidak ada bukti bahwa apa yang dianggap bakat itu bersifat tetap. Masih ada kemungkinan bahwa itu mengalami perubahan atas pengaruh lingkungan. Akan tetapi yang diharapkan ialah memperbaiki kondisi belajar sehingga dapat dikurangi waktu belajar untuk mencapai penguasaan penuh atas bahan pembelajaran tertentu.

2. Mutu pengajaran

Sejak Pestalozzi pengajaran klasikal menjadi populer sebagai pengganti pengajaran individual oleh seseorang guru. Pengajaran klasikal merupakan keharusan dalam menghadapi jumlah siswa yang membanjiri sekolah sebagai akibat demokrasi, industrialisasi, pemerataan, pendidikan atau kewajiban belajar. Dengan sendirinya dicari usaha untuk memperbaiki pengajaran klasikal itu. Kurikulum dijadikan uniform bagi seluruh negara, ujian akhir dan test masuk sedapat mungkin disamakan untuk semua jenis sekolah. Buku pembelajaran yang diterbitkan oleh pemerintah pusat sama bagi semua dan bila diizinkan buku-buku lain, maka dasarnya sama, yaitu kurikulum yang telah ditentukan oleh pemerintah. Selain itu sering pula buku pembelajaran harus disahkan dulu oleh kementerian pendidikan sebelum boleh digunakan di sekolah. Juga dicari metode penyampaian klasikal yang paling efektif, jadi metode mengajar atau proses mengajar-belajar yang paling baik bagi kelas atau kelompok. Guru yang dipersiapkan di lembaga pendidikan guru adalah guru yang baik bagi kelas. Jadi yang menjadi pusat perhatian adalah selalu kelompok siswa atau kelas sebagai keseluruhan.

Pengajaran klasikal tak dapat menimbulkan kerugian bagi kepentingan anak sebagai individu dalam belajar. Yang diperhatikan adalah kelas sebagai keseluruhan. Dalam satu jam pembelajaran selama 40-45 menit sukarlah bagi guru untuk memberi waktu yang cukup bagi setiap anak dalam kelas yang terdiri atas lebih dari 40 siswa. Guru mencoba menyesuaikan pengajarannya dengan kemampuan anak rata-rata, yaitu kepada anak yang sedang. Ia tahu bahwa ia terpaksa menghambat kemajuan anak-anak yang cepat serta mengabaikan anak-anak yang lambat yang kian lama kian jauh ketinggalan.

Pada dasarnya anak-anak tidak belajar secara kelompok, akan tetapi secara individual, menurut cara-caranya masing-masing sekalipun ia berada dalam kelompok. Caranya belajar lain dari orang lain untuk menguasai bahan tertentu. Itu sebabnya setiap anak memerlukan bantuan individual. Tidak ada satu metode yang sesuai bagi semua anak. Tiap anak memerlukan metode tersendiri yang sesuai baginya. Maka karena itu kalau ditanya guru yang bagaimanakah yang baik, maka jawabnya ialah guru yang dapat membimbing setiap anak secara individual hingga ia menguasai bahan pembelajaran sepenuhnya. Untuk itu ia harus berusaha mencari langkah-langkah, metode mengajar, alat pembelajaran, sumber pembelajaran yang khusus bagi tiap anak. Hingga dalam hal mana perbedaan individual harus disesuaikan dengan metode mengajar atau kegiatan belajar yang bagaimana masih perlu diteliti. Ada siswa yang memerlukan contoh atau alat yang konkrit agar dapat memahami sesuatu. Ada siswa yang lebih suka belajar sendiri ada pula yang banyak

memerlukan bantuan guru atau dari teman. Ada siswa yang memerlukan ulangan dan penjelasan yang banyak agar menguasai bahan, ada pula yang cepat menangkap ini persoalan.

Walaupun pengajaran klasikal sekarang sangat umum dijalankan ini tidak berarti bahwa perbedaan individual dapat diabaikan. Justru karena pengajaran kita bersifat klasikal, harus lebih diperhatikan perbedaan individual, atau dengan perkataan lain dengan adanya pengajaran klasikal guru harus dengan sengaja dan sadar memaksa dirinya memberi perhatian kepada setiap anak secara individual. Kelemahan pengajaran kita ialah kurangnya usaha guru memberi perhatian kepada perbedaan individual dan kebutuhan individual ini, sehingga selalu jumlah terbesar dari siswa-siswa tak sampai mencapai penguasaan penuh atas bahan pembelajaran tertentu. Pada saat anak itu baru mencapai pemahaman setengah-setengah guru telah beralih kepada bahan yang baru, yang juga tak dapat dikuasainya karena kekurangan dalam bahan apersepsinya.

Secara ideal setiap anak harus mempunyai seorang guru khusus, seorang tutor yang mengajarnya sesuai dengan kebutuhan dan bakat anak itu. Menyediakan seorang guru untuk setiap anak tentu tidak mungkin karena biaya yang sangat besar. Namun banyak anak di rumah masing-masing mendapat bantuan individual dari ibu, ayah, atau saudaranya. Bantuan individual serupa itu besar manfaatnya. Anak dapat menanyakan hal-hal yang kurang dipahaminya sampai ia benar-benar mengerti. Ada guru yang tidak memberi kesempatan bertanya, bahkan yang merasa jengkel kalau siswa bertanya karena tidak mengerti walaupun telah diterangkan oleh guru. Guru sendiri tidak berusaha untuk menyelami di mana letak kesulitan anak secara individual dan menganggap bahwa semua anak harus mengerti bila ada siswa, sekalipun hanya sebagian kecil saja yang sudah mengerti. Selain itu tak ada hasrat atau tekad guru agar semua siswa menguasai bahan yang diajarakannya sepenuhnya. Ia merasa puas bila sebagian dari siswa mengerti apa yang diterangkannya. Tak timbul pikiran padanya pikiran akan kemungkinan bahwa semua siswa dapat menguasai pembelajaran itu. Mungkin juga usaha agar semua anak mengerti, akan memakan waktu yang terlampau banyak.

3. Kesanggupan untuk memahami pengajaran

Kalau siswa tidak dapat memahami apa yang dikatakan atau disampaikan oleh guru, atau bila guru tidak dapat berkomunikasi dengan siswa, maka besar kemungkinan siswa tidak dapat menguasai mata pembelajaran yang diajarkan oleh guru itu. Kemampuan siswa untuk menguasai suatu bidang studi banyak bergantung pada kemampuannya untuk memahami ucapan guru. Sebaliknya guru yang tidak sanggup menyatakan buah pikirannya dengan jelas sehingga ia dipahami oleh

siswa, juga tidak dapat mencapai penguasaan penuh oleh siswa atas bahan pembelajaran yang disampaikannya.

Dalam pengajaran seperti terdapat di sekolah-sekolah kita, banyak digunakan komunikasi verbal. Guru menyampaikan bahan pembelajaran melalui bahasa. Penguasaan alat peraga atau alat audio-visual, film, film strip, model, dan sebagainya, sangat minimal. Pemerintah berusaha memberikan laboratorium IPA bagi setiap SMA Negeri. Akan tetapi sebagian besar dari proses mengajar-belajar tetap berlangsung melalui bahasa, jadi verbal. Maka karena itu dari siswa dituntut kemampuan verbal yang tinggi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Bukan hanya pembelajaran yang tergolong IPS, juga semua pembelajaran IPA hanya dapat dipahami melalui bahasa.

Maka karena itu bahasa dan pembelajaran di sekolah merupakan pembelajaran yang maha penting. Pembelajaran bahasa harus menunjang pemahaman dalam semua pembelajaran lainnya. Untuk itu pembelajaran bahasa harus juga ditujukan ke arah peningkatan kemampuan dan kecepatan menangkap dan menyatakan buah pikiran. Kemampuan bahasa pertama-tama dipupuk dalam rumah tangga masing-masing. Kesulitan itu yang dihadapi oleh anak-anak kita ialah bahwa bahasa itu kebanyakan bahasa daerah, dan walaupun digunakan bahasa Indonesia, jarang sekali atau tidak pernah bahasa itu sama dengan bahasa Indonesia baku yang digunakan di sekolah atau dalam buku-buku. Kepincangan dalam kemurnian dan ketepatan berbahasa sejak kecil pasti ada pengaruhnya terhadap ketajaman dan ketelitian anak-anak kita berpikir. Masalah bahasa belum menjadi pokok penelitian ilmuwan kita. Kecerobohan berbahasa akan mengganggu kemampuan memahami pembelajaran.

Agar pembelajaran dapat dipahami, guru sendiri harus fasih berbahasa dan mampu menyesuaikan bahasanya dengan kemampuan siswa sehingga siswa-siswa dapat memahami bahan yang disampaikannya. Sayangnya ialah bahwa guru-guru pada umumnya terkecuali guru Bahasa Indonesia, meremehkan soal bahasa dan kurang menyadari bahasa sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa.

Untuk memperluas komunikasi dapat dijalankan berbagai usaha, antara lain:

- a) Belajar kelompok, belajar bersama, atau saling membantu dalam pembelajaran. Siswa sering lebih paham akan apa yang disampaikan oleh temannya siswa daripada oleh guru. Bahasa yang digunakan oleh siswa lebih mudah ditangkap oleh siswa lain. Maka memanfaatkan bantuan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan bahan pembelajaran. Kalau dibentuk kelompok yang terdiri atas dua tiga siswa maka perlu dipupuk suasana kerja sama saling membantu, saling menghargai dan bukan suasana persaingan. Siswa harus harus tahu

bahwa memberi ilmu justru memperkaya orang yang memberinya. Sambil menjelaskannya kepada teman ia akan lebih menguasai bahan itu. Harus dicegah agar siswa yang bertanya karena tidak tahu jangan mencemoohkan tetapi diberi bantuan, sehingga komunikasi selalu terbuka.

- b) Bantuan tutor, yaitu orang yang dapat membantu siswa secara individual. Sebaliknya orang itu jangan gurunya sendiri sehingga ia dapat memberi bantuan dengan cara yang lain dengan cara yang lain dari pada guru itu. Hendaknya diusahakan agar siswa sekelas mungkin dapat membebaskan diri dari bantuan tutor. Jadi tutor harus mendidik anak agar dapat belajar sendiri. Selain kemampuan untuk memahami guru, siswa harus pula mampu untuk memahami berbagai sumber dan alat pembelajaran
- c) Buku pembelajaran, tak semua sama baiknya, hendaknya ada beberapa buku yang berlainan tentang bidang studi yang sama. Bahan yang kurang jelas dalam buku yang satu mungkin lebih mudah dipahami dalam buku yang lain. Tersedianya beberapa macam buku pembelajaran dapat membantu siswa dalam penguasaan bahan. Akan tetapi untuk itu siswa harus pandai membaca. Membaca dalam hati dengan cepat perlu senantiasa ditingkatkan dalam pembelajaran bahasa. F.D. Roosevelt presiden Amerika, katanya dapat membaca 4 halaman dalam satu menit! Dalam waktu kira-kira satu jam ia dapat membaca satu pocketbook. Seorang siswa juga harus dapat membaca dengan cepat. Makin cepat ia membaca, makin banyak yang dapat dipelajarinya dalam waktu tertentu.
Membaca memerlukan penguasaan bahasa, kecepatan menangkap jalan dan buah pikiran orang lain yang didukung oleh perbahandaraan kata yang luas. Bagi mahasiswa ini juga berarti kemampuan membaca buku bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Kemampuan bahasa, khususnya membaca, merupakan syarat mutlak untuk belajar sendiri.
- d) Buku kerja. Di samping buku pembelajaran ada buku kerja untuk membantu siswa menangkap dan mengolah buah pikiran pokok dari buku pembelajaran.
- e) Pembelajaran berpogram. Ini juga merupakan bantuan agar siswa menguasai bahan pembelajaran melalui langkah-langkah pendek, tanpa bantuan guru. Pembelajaran berprograma sesuai bagi bahan yang baru dan bagi bahan yang mengandung kesulitan tertentu.

f) Alat audio-visual. Alat audio-visual dapat membantu anak-anak belajar dengan menyajikannya dalam bentuk yang lebih konkrit. Film, film strip, model-model, dan lain-lain mempermudah pengertian tentang konsep dan proses-proses tertentu. Pengalaman belajar berupa eksperimen dalam laboratorium bermanfaat sekali untuk memahami ide atau pengertian yang sulit. Tak semua siswa sanggup belajar dengan cara verbal yang abstrak. Alat audio-visual diperlukan untuk membantu mereka. Akan tetapi tak semua bahan harus disampaikan secara konkrit. Kebanyakan pembelajaran dapat dan harus disampaikan secara verbal akan tetapi untuk bagian-bagian tertentu alat audio-visual atau alat instruksional pada umumnya sangat berguna untuk mempermudah dan mempercepat pemahaman bagi siswa-siswa tertentu.

Apa yang dikemukakan di atas merupakan usaha untuk mempertinggi mutu mengajar agar siswa-siswa dapat memahami apa yang diajarkan. Tanpa komunikasi yang baik antara guru dan siswa proses mengajar-belajar tidak akan berjalan dengan efektif.

Sekalipun terdapat komunikasi yang baik masih dapat diharapkan bahwa selalu terdapat kekurang pahaman. Itu sebabnya perlu adanya evaluasi untuk menemukan kekurangan atau kesalahan siswa yang digunakan sebagai "feedback" atau umpan baik agar dapat membantu tiap anak secara individual untuk mengatasi kesulitan masing-masing dengan mencari jalan-jalan lain yang lebih sesuai bagi mereka. Tersedianya berbagai macam alat instruksional membuka jalan bagi guru untuk mencari metode-metode lain untuk membantu siswa-siswanya.

Dengan demikian guru maupun siswa tak perlu lekas putus asa atau jengkel bila dengan metode tertentu tidak tercapai keberhasilan yang diharapkan. Jika tidak berhasil menurut cara tertentu masih banyak lagi cara-cara lain yang tersedia, bahkan dapat dicari cara-cara baru.

Membantu siswa berarti memberinya kesanggupan menolong diri sendiri mengatasi kesulitannya sendiri serta kemampuan untuk belajar sendiri. Karena itu guru senantiasa membantu siswa untuk mengenal proses belajar, cara belajar atau belajar yang dapat membawanya kepada penguasaan bahan sampai taraf yang tinggi-tingginya. Dengan demikian perkembangannya akan menjadi "*self propelling growth*" yaitu berkembang atas dorongan dan kemampuan sendiri yang kita harapkan akan berlangsung sepanjang hidupnya.

4. Ketekunan

Ketekunan itu nyata dari jumlah waktu yang diberikan oleh siswa untuk belajar mempelajari sesuatu memerlukan jumlah waktu tertentu. Jika anak memberikan waktu yang kurang daripada yang diperlukannya untuk

mempelajarinya maka ia tidak akan menguasai bahan itu sepenuhnya. Dengan waktu belajar dimaksud jumlah waktu yang digunakannya untuk kegiatan belajar, mempelajari sesuatu secara aktif.

Indikasi ketekunan belajar antara lain jumlah jam rata-rata dalam seminggu yang digunakan oleh siswa untuk membuat pekerjaan rumah menurut laporan siswa. Karena laporan siswa tak selalu dapat dipercaya, maka indeks ini sangat kasar. Indikasi lain adalah jumlah tahun seseorang ingin melanjutkan pembelajarannya di atas tingkat sekolah tertentu, misalnya SD, SMP atau SMA.

Ketekunan belajar ini tampaknya bertalian dengan sikap dan minat terhadap pembelajaran. Bila suatu pembelajaran, karena suatu hal, tidak menarik minatnya, maka ia segera menyampaikannya jika menjumpai kesulitan. Sebaliknya ia dapat berjam-jam membuat proyek elektronik seperti membuat radio, berlatih main gitar atau menggambar. Jika suatu tugas menarik karena misalnya memberi hasil yang menggembirakannya, ia cenderung untuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk tugas itu.

Akan tetapi bila tugas itu tidak memberi kepuasan bahkan menimbulkan frustrasi, maka ia tidak rela mengorbankan waktu yang banyak untuk sesuatu yang hasilnya akan mengecewakan juga. Walaupun taraf frustrasi individual berbeda-beda, dapat kita duga bahwa tugas yang selalu menimbulkan frustrasi pada suatu waktu akan dihindarkan.

Bila bidang studi tertentu senantiasa menghasilkan angka buruk betapapun ia berusaha, sehingga ia merasa dirinya malu, rendah, bodoh, tak sanggup, maka akhirnya timbul rasa benci dan sikap negatif terhadap mata pembelajaran itu. Selanjutnya ia percaya bahwa ia tak berbakat untuk bidang studi itu bahwa segala usaha sia-sia belaka.

Dalam buku raport, guru tak lupa mencantumkan "bertekunlah belajar". Apakah kita harus mendorong anak bertekun? apakah kita harus berusaha memperkuat ketekunannya? Bagaimana dapat kita harapkan ia akan bertekun bila ia akan bertekun bila ia senantiasa kita hadapkan kepada tugas yang tak sanggup dikerjakannya karena terlampau sulit? dalam hal serupa ini tidak ada gunanya memupuk ketekunan siswa itu. Yang perlu kita lakukan ialah memperbaiki mutu proses mengejar-belajar.

Ada anggapan yang keliru bahwa suatu pembelajaran hanya berharga bila pembelajaran itu sulit. Makin sulit pembelajaran itu, makin banyak kemungkinan kegagalan, makin tinggi gengsi mata pembelajaran dan gengsi guru yang mengajarkannya. Tugas pembelajaran tak perlu sulit, apa lagi dipersulit. Dengan metode mengajar yang bermutu, bahan yang sulit sekalipun dapat disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan dicernakan oleh siswa termasuk siswa yang tidak terhitung pandai. Bahan pembelajaran dapat dianalisis menjadi langkah-langkah tertentu yang dapat dilalui oleh setiap siswa dengan hasil baik. Keberhasilan dalam

melakukan tugas menambah semangat belajar dan dengan sendirinya ketekunan belajar. Makin sering anak mendapat kepuasan atas kemampuannya menguasai bahan pembelajaran, makin besar pula ketekunannya.

Ketekunan itu sendiri tak begitu perlu kita pupuk dengan sengaja. Yang perlu ialah memberi tugas yang dapat dikerjakan tak ada gunanya, bahkan besar ruginya untuk mempersulit tugas atau memberi tugas yang begitu sulitnya sehingga hanya sejumlah kecil saja dari siswa-siswa yang dapat mengerjakannya. Dengan demikian anak-anak tidak akan membuat pekerjaan rumah, atau menyalinnya dari teman tanpa menguasainya. Usaha serupa ini hanya mengelabui guru dan menipu diri sendiri. Agar siswa tekun belajar yang utama ialah memberi kemungkinan kepada siswa untuk melakukan suatu tugas dengan baik. Menonjolkan kerajinan, ketekunan, disiplin tidak berapa faedahnya

5. Waktu yang tersedia untuk belajar

Dalam sistem pendidikan kita kurikulum dibagi dalam bahan yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, misalnya untuk satu semester atau satu tahun. Guru dapat menguraikannya menjadi tugas bulanan dan mingguan. Maksudnya ialah agar bahan yang sama dikuasai oleh semua siswa dalam jangka waktu yang sama. Dapat dipahami bahwa waktu yang sama untuk bahan yang sama tidak akan sesuai bagi semua siswa berhubung dengan perbedaan individual. Bagi siswa yang pandai waktu itu mungkin terlampau lama, sedangkan untuk siswa yang tak begitu pandai waktu itu mungkin tak cukup.

Pendirian mereka yang menganut "*mastery learning*" ialah bahwa faktor waktu sangat esensial untuk menguasai bahan pembelajaran tertentu sepenuhnya. Dengan mengizinkan waktu secukupnya setiap siswa dapat menguasai bahan pembelajaran. Jika waktunya sama bagi semua siswa, maka tingkat penguasaan ditentukan oleh bakat siswa. Anak yang berbakat lebih cepat menangkap isi pembelajaran. Anak yang tidak begitu tinggi bakatnya juga akan mampu menguasainya, asal kepadanya diberi waktu yang lebih banyak. Perlu kiranya diselidiki hingga manakah dapat dipertinggi efisiensi belajar anal.

Berapa banyak waktu yang diperlukan untuk melakukan tugas, misalnya pekerjaan rumah, belum dipelajari secara mendalam. Salah satu kesulitan ialah mendapatkan data yang dapat dipercaya. Anak-anak biasanya tidak pernah mencatat dengan teliti jumlah waktu yang digunakannya untuk menyelesaikan suatu tugas. Menurut perkiraan kasar bila di kesampingkan anak 5 persen terpandai, waktu yang diperlukan anak yang cepat dan lambar berbanding 1 : 6. Jadi, bila anak yang pandai memerlukan waktu satu jam, anak yang paling lambat harus bekerja

selama 6 jam. Masalah yang dihadapi ialah bagaimana caranya agar rasio itu dapat diperkecil menjadi 1 : 4 atau 1 : 3, bahkan menjadi 1 : 2.

Tampaknya, makin banyak waktu yang digunakan untuk belajar, misalnya untuk membuat pekerjaan rumah, makin tinggi angka siswa itu. Anehnya menurut suatu penelitian tidak demikian halnya. Tidak ada korelasi positif antara jumlah waktu yang digunakan untuk pekerjaan rumah dengan angka raport. Korelasi itu nol bahkan sedikit negatif.

Jadi, jumlah waktu saja tidak mempertinggi keberhasilan belajar dan penguasaan bahan. Selain waktu masih perlu sikap dan minat anak untuk memsuiwai bahan pembelajaran itu, kemampuan bahasa, mutu pengajaran dalam kelas, mutu bantuan yang diperolehnya di luar kelas. Dengan adanya kondisi-kondisi itu harus lagi diusahakan agar tiap anak dapat diberi waktu yang secukupnya untuk menguasai bahan tertentu. Tujuan itu hanya tercapai dengan merombak organisasi sekolah termasuk penjadwalan waktunya. Dengan organisasi sekolah kita seperti sekarang mempunyai penjadwalan waktu yang ketat, yang memaksa semua anak mempeleajari bahan yang sama dalam waktu yang sama, penguasaan penuh atau "*mastery learning*" tidak atau sangat sukar tercapai.

E. Usaha mencapai penguasaan penuh

Usaha apakah yang dapat dijalankan kearah "*mastery learning*" yakni agar semua, atau hampir semua, atau setidaknya sebagian besar dari siswa-siswa dapat menguasai sepenuhnya bahan pembelajaran yang ditentukan sehingga kepada mereka akhirnya dapat diberikan angka yang tertinggi? Kita masih belum dapat menerima kenyataan untuk memberi angka tertinggi kepada sebagian besar dari siswa, menyimpang sama sekali dari kurva normal.

Bermacam-macam usaha yang dapat dijalankan yang pada pokoknya berkisar pada usaha untuk memberi bantuan individual menurut kebutuhan dan perbedaan masing-masing. Dalam usaha itu harus turut diperhatikan kelima faktor yang telah di kemukakan sebelumnya yakni (1) bakat anak, (2) mutu pengajaran, (3) kemampuan memahami pengajaran, (4) ketekunan belajar, dan (5) jumlah waktu yang disediakan.

Cara yang rasanya paling efektif ialah adanya, tutor untuk setiap anak yang dapat memberi bantuan menurut kebutuhan anak. Cara ini tentu mahal sekali dan sukar dilaksanakan di sekolah. Namun banyak anak-anak yang ditutor di rumah oleh ibu, ayah, atau kakaknya khususnya sewaktu masa SD anak itu. Sistem tutor ini sangat ideal dan paling efektif. Walaupun tidak dapat dilaksanakan atas pertimbangan biaya, namun dapat dijadikan sebagai model bagi usaha-usaha lainnya untuk mencapai penguasaan penuh.

Cara lain ialah menghapuskan batas-batas kelas seperti dilakukan pada apa yang disebut "*non-graded school*", yaitu sekolah tanpa tingkat kelas. Sistem ini memungkinkan anak untuk maju menurut kecepatan masing-masing. Sistem Dalton oleh Miss Helen Parkhurst juga mempunyai kebebasan siswa sesuai dengan kecepatan tiap siswa secara individual.

Suatu cara yang dapat diikuti adalah seperti percobaan yang dilakukan di Universitas Chicago. Tujuan percobaan ini ialah mengusahakan agar sebagian besar dari siswa-siswa dapat mencapai suatu tingkat keberhasilan yang ditentukan dalam tiap mata pembelajaran, dalam semester biasa menurut jadwal sekolah. Tentu saja dalam semester itu tak semua anak memerlukan jumlah waktu yang sama, ada yang cepat ada pula memerlukan waktu tambahan, akan tetapi semua berjalan dalam semester itu. Pada umumnya cara yang diikuti adalah prosedur diagnostic untuk mengetahui dalam hal mana seorang siswa memerlukan bantuan, macam-macam metode pengajaran untuk membantu setiap anak mencapai tingkat penguasaan yang ditentukan.

Percobaan serupa ini akan menghadapi berbagai kesulitan, kegagalan dan kecewaan, namun di samping itu juga keberhasilan yang menggembirakan karena telah dapat membantu anak dalam pembelajarannya. Keberhasilan anak dalam bidang kognitif ternyata juga mempunyai akibat positif dalam aspek afektif.

Keberhasilan itu walaupun tidak sempurna dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain. Kesulitan akan dihadapi dalam mata pembelajaran yang bersifat linier dimaksud mata pembelajaran yang tersusun logis sistematis sehingga untuk memahami soal pada tingkat tertentu diperlukan penguasaan atas bahan sebelumnya. Misalnya tak mungkin seorang anak dapat menghitung 378×19 sebelum ia menguasai kali-kalian. Jika banyak kekurangan terdapat dalam penguasaan atas bahan sebelumnya maka sukar sekali mengajar sampai tingkat penguasaan penuh lebih-lebih pada tingkat yang lebih tinggi. Misalnya siswa yang tidak menguasai dasar-dasar matematika di SD dan SMP akan payah sekali dibawa sampai penguasaan penuh pada tingkat SMA. Banyak sedikit sama halnya dengan fisika atau biologi.

Untuk pembelajaran yang bersifat kumulatif seperti geografi atau sejarah persyaratan "*entry behaviour*" atau bahan apersepsi mungkin tidak seberat pada mata pembelajaran yang bersifat linier. Namun untuk setiap mata pembelajaran diperlukan bahan tertentu sebagai prasyarat agar dapat memahami bahan pembelajaran selanjutnya:

Jadi dalam usaha mencapai penguasaan penuh atau "*mastery learning*" perlu diselidiki prasyarat bagi penguasaan itu. Selanjutnya diusahakan metode penyampaian atau proses mengajar-belajar yang

serasi dan akhirnya perlu dinilai hasil usaha hingga manakah usaha seperti ini dapat dilakukan.

F. Prasyarat-prasyarat Penguasaan Penuh

Salah satu prasyarat untuk penguasaan penuh atau tuntas ialah merumuskan secara khusus bahan yang harus dikuasai. Prasyarat kedua ialah bahwa tujuan itu harus dituangkan dalam suatu alat evaluasi yang bersifat sumatif agar dapat diketahui tingkat keberhasilan siswa.

Dengan kedua prasyarat itu dapat kita peroleh gambaran yang jelas apa yang harus dicapai dalam penguasaan penuh dan apabila penguasaan penuh itu telah tercapai.

Di antara perumusan tujuan yang harus dicapai, yakni bahan yang harus dikuasai dengan evaluasi keberhasilan letak usaha untuk mencapai tujuan itu yaitu proses mengejar-belajar, di mana guru maupun siswa masing-masing memegang peranan tertentu. Tujuan itu dapat di capai dalam suasana persaingan yang merangsang siswa-siswa untuk berlomba agar melebihi prestasi siswa-siswa lainnya. Ada kemungkinan bahwa persaingan serupa ini menjelma menjadi usaha merebut ranking tertentu dalam urutan kedudukan dalam kelas. Motivasi ekstrinsik serupa ini dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan yang sebenarnya, yakni penguasaan bahan pembelajaran itu sendiri. Diduga bahwa lebih bermanfaat untuk menggunakan motivasi instrinsik yaitu mendorong siswa untuk mencapai standard penguasaan yang telah ditetapkan, yang diharapkan agar dicapai oleh semua siswa atau setidaknya-tidaknya oleh sebagian besar siswa-siswa. Tentu ada kemungkinan bahwa tak seorangpun sanggup mencapai standarnya terlampau tinggi. Akan tetapi hendaknya ditentukan standard yang layak dan dapat dicapai oleh semua siswa jika mungkin. Menentukan standard bukan sesuatu yang mudah, apalagi karena kita tidak mempunyai standart tertentu apakah secara nasional atau cara lain. Tiap sekolah dapat menentukan standardnya sendiri berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Standart penguasaan harus diketahui oleh guru dan juga oleh siswa. Karena semua siswa pada prinsipnya mendapat kesempatan mencapai standard itu dan dengan demikian dapat memperoleh angka tertinggi maka anak-anak dapat belajar dalam suasana kerja-sama dan saling membantu.

BAB VI

INOVASI PEMELAJARAN EKONOMI

B. KONSEP DASAR DAN KARAKTERISTIK PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN

Pengembangan pendidikan nasional mempunyai fokus ke pembangunan sumber daya manusia (SDM). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menyiapkan tiga fokus pembangunan manusia di sektor pendidikan dan kebudayaan. Di antaranya, pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan karakter yang menjadi prioritas pada jenjang pendidikan dasar, serta penyiapan generasi yang cakap dan terampil melalui jenjang pendidikan menengah dan pendidikan masyarakat. (www.kemdikbud.go.id, 2020). Untuk peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing pendidikan dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain: peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, pelatihan dan pendidikan, atau dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan masalah pendidikan dan pembelajaran melalui pengembangan yang inovatif dan direncanakan serta dilaksanakan secara terkendali.

Untuk itu Pendidikan Tinggi di Indonesia di tantang untuk menciptakan organisasi pendidikan yang sehat, memiliki kemandirian dan meningkatkan kualitas pendidikan yang mampu mencapai standard nasional dan internasional. Kebijakan yang ditempuh untuk menjawab tantangan tersebut terangkum secara rinci dalam Strategi Jangka Panjang Pendidikan Tinggi 2003-2010 (*Higher Education Long-Term Strategy* HELTS). Kebijakan strategis Pendidikan tinggi yang dirumuskan HELTS mencakup tiga aspek, yaitu (1) daya saing bangsa (*nation competitiveness*) yang menekankan perlunya penguasaan ilmu dan perkembangan; (2) otonomi (*autonomy*) yang mengindikasikan pluralisme dalam perencanaan dan pengelolaan pendidikan tinggi sesuai dengan kapasitas/kemampuan yang dimiliki masing-masing lembaga; (3) kesehatan organisasi (*organizational health*) sebagai kondisi paripurna yang memungkinkan sebuah organisasi berfungsi mewujudkan visi, misi, dan tujuannya.

C. Pengembangan Inovasi Pembelajaran melalui penelitian

Salah strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memberikan kesempatan kepada dosen dan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran dalam kelasnya secara profesional dan kolaboratif melalui pengembangan pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan

dampak logis dari perkembangan ipteks yang sangat pesat. Perkembangan ipteks mengharuskan penyesuaian dan peningkatan proses pembelajaran secara terus-menerus. Di samping itu, perlu adanya pemutahiran pilihan atas konsep-konsep pembelajaran yang mendidik dan diperlukan untuk meningkatkan kualitas lulusan.

Pendidikan tinggi dalam seyogianya memelopori pengembangan inovasi berbagai bidang studi. Inovasi pembelajaran sebaiknya merupakan program unggulan suatu lembaga kependidikan. Inovasi pembelajaran melalui adopsi gagasan, praktik, atau objek yang telah ada yang dianggap baru oleh seorang pendidik atau adaptasi dari gagasan, praktik atau objek yang telah ada kemudian dimodifikasi sesuai dengan keadaan pembelajaran di kelas seharusnya selalu dilakukan oleh pendidik yang professional. Para pakar pendidikan yang telah memiliki pengalaman dalam pembelajaran seyogianya juga melakukan kreasi dalam mengembangkan model dan perangkat pembelajaran yang bersifat original sesuai dengan situasi dan kondisi pendidikan di Indonesia.

Upaya meningkatkan kompetensi dosen dan guru untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dalam kelas dapat dilakukan melalui penerapan inovasi pembelajaran apabila dilaksanakan secara berkesinambungan hal itu akan memberi dampak positif.

1. Pertama kemampuan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran akan semakin meningkat.
2. Kedua, penyelesaian masalah pembelajaran melalui sebuah pengembangan inovasi akan dapat meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, sarana/prasarana, dan hasil belajar peserta didik.
3. Ketiga, peningkatan kemampuan dalam pembelajaran tersebut akhirnya akan berdampak pada peningkatan kepribadian dan keprofesionalan dosen dan guru untuk selalu berimprovisasi baik melalui adopsi, adaptasi, atau kreasi dalam pembelajaran dan bermuara pada peningkatan kualitas lulusan.

Pengembangan melalui penelitian di masa lalu cenderung menggunakan pendekatan yang lebih menekankan pada teoritik akademik dengan analisis statistik inferensial. Pendekatan penelitian tersebut hasilnya kurang dapat dirasakan manfaatnya secara langsung dalam memecahkan masalah pembelajaran, baik di ruang kuliah maupun di laboratorium. Oleh karena itu, perlu dikembangkan penelitian-penelitian yang bersifat "applied" dan realistic pragmatic yang berangkat dari masalah-masalah di lapangan sebagai hasil refleksi dari pengalaman pembelajaran. Penelitian semacam itu menuntut adanya inisiatif dan motivasi internal para pendidik (*an effort to internally initiate endeavors for quality improvement*).

1. Makna Pengembangan Inovasi Pendidikan

Pada umumnya inovasi didorong oleh kuatnya kebutuhan perubahan/peningkatan secara kualitatif dan dukungan akumulasi hasil riset, ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni yang tertata secara baik. Demikian pula inovasi pembelajaran, di samping didorong oleh kuatnya kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dan di perguruan tinggi pemenuhan kebutuhan terhadap peningkatan mutu pembelajaran dilakukan dengan pendekatan ilmiah. Pendekatan itu mendasarkan dan memanfaatkan hasil akumulasi informasi dari perkembangan praktik, riset, ipteks, pembelajaran, dan bidang lain terkait. Wujud pemanfaatan informasi tersebut dapat merupakan ekstrapolasi, interpolasi, atau kombinasi-kombinasi baru yang diyakini mampu menjawab persoalan pembelajaran dan pendidikan pada umumnya secara lebih tepat, bukan saja reaktif, tetapi juga proaktif. Bahkan pemanfaatan informasi itu diharapkan dapat menghidupkan sistem pengembangan mutu yang mandiri dan terintegrasi.

Pendekatan ilmiah dalam pemecahan masalah diwujudkan dalam bentuk penerapan pendekatan penelitian. Namun tidak dimaksudkan hanya untuk menghasilkan penelitian melainkan juga terjadinya peningkatan nyata akan kualitas pembelajaran. Menurut De Vore (1980, 62-63), *Innovation "the process of refining and improving that which is already created and/or established."* Inovasi adalah proses untuk memperbaiki dan peningkatan sesuatu yang sudah ada (telah diciptakan dan diterapkan) sebelumnya. Ada dua esensi penting untuk memperbaiki adanya unsur analisis permasalahan dan penyebab terjadinya masalah, yakni faktor dominan yang menyebabkan terjadinya masalah dan alternatif untuk memperbaiki (solusinya). Peningkatan adanya konotasi perubahan kearah yang lebih baik dapat dilakukan dengan menerapkan metode, cara, pendekatan, dan prosedur tertentu.

Selanjutnya, De Vore (1980) juga berpendapat "*Development, the process of using known methods, and procedures or creating new methods and procedures for the purpose of evolving an invention or innovation from initial concept or pilot to commercial application.*" Pengembangan adalah suatu proses penggunaan metode dan prosedur yang sudah dikenal, atau menciptakan metode dan prosedur baru dengan maksud membuat suatu temuan atau pembaharuan dari konsep awal atau rintisan untuk dimanfaatkan secara luas.

Selanjutnya, dalam konteks pemecahan masalah yang nyata di kelas, pengembangan inovasi pendidikan adalah upaya memperbaiki proses dan hasil pembelajaran dengan mengadakan perubahan kearah yang lebih baik dan dilakukan dengan menerapkan metode, prosedur, cara, atau pendekatan yang telah dikenal sebelumnya. Pada tingkat lebih lanjut,

pemecahan masalah pembelajaran dilakukan dengan cara mengadakan improvisasi, modifikasi, dan adaptasi metode, prosedur, cara, atau pendekatan tersebut dengan memperhatikan konteks pembelajaran di kelas.

Inovasi dalam bidang pendidikan bukanlah pekerjaan yang mudah, terutama karena sifat konservatif dari sistem pendidikan yang ada di masyarakat (Levin, 2001). Di Amerika, upaya perbaikan dan reformasi sistem pendidikan telah dilakukan sejak setengah abad yang lalu, sayangnya sebagian besar upaya itu gagal (Fullan, 1995 and Levin, 2001). Meskipun demikian, hasil konferensi inovasi tahunan di Canada menyatakan bahwa inovasi merupakan salah satu alat terpenting untuk memperbaiki daya saing, tingkat kemakmuran, penciptaan lapangan kerja dan meningkatkan kualitas hidup. Penciptaan suatu lingkungan sehat untuk inovasi seharusnya merupakan tanggung jawab pemerintah, dunia usaha, investor, masyarakat yang mampu, para akademisi, dan warga negara. Diakui bahwa pendidikan merupakan suatu faktor kunci untuk membekali generasi muda dengan pengetahuan dan keterampilan agar berhasil dalam dunia baru. Jelaslah bahwa inovasi di sekolah-sekolah sangat penting dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa yang dibutuhkan untuk menghadapi dunia baru yang menantang dan penuh kompetisi. Menyadari sulitnya melakukan inovasi, sejumlah program inovasi perlu dikembangkan secara konsisten dan berkesinambungan.

Untuk mencapai upaya tersebut, sistem pembelajaran perlu diperkuat agar menghasilkan metode, prosedur, cara, atau pendekatan baru. Pengembangan model dan perangkat pembelajaran melalui penelitian merupakan upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar dalam bentuk elektronik dan nonelektronik, media, dan alat peraga pembelajaran yang telah teruji keberhasilannya. Dalam pengembangan melalui penelitian, kajian teoretik tetap diperlukan untuk mendasari penelitian tindakan kelas (PTK).

Kajian teoretik dalam pengembangan inovasi pendidikan dan pembelajaran (*inobel*) harus berkaitan erat dengan substansi kajian mata kuliah/mata pembelajaran, strategi belajar-mengajar, dan asesmen proses dan hasil belajar yang akan dijadikan landasan tindakan/perlakuan yang akan diterapkan. Kajian teoretik diperlukan untuk mendapat jawaban teoretik terhadap masalah pembelajaran berkaitan erat dengan prosedur pengembangan yang dilakukan oleh dosen yang berkolaborasi dengan guru dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, ruang lingkup kajian teoretik dalam kajian tindak pengembangan inobel harus lebih luas, lebih mantap, dan lebih mendalam.

Pengembangan untuk peningkatan kualitas pembelajaran merupakan pengembangan untuk mendukung pemecahan masalah praktis

dalam dunia pendidikan, khususnya masalah pembelajaran di kelas atau laboratorium. Oleh sebab itu, metodologi pengembangan yang digunakan terkait erat dengan teknologi pembelajaran atau instructional technology. Borg & Gall (1983:773) mendefinisikan “*instructional technology is the use of research validated techniques to bring about prespecified learning outcomes*”, yang mengandung makna bahwa teknologi pembelajaran adalah penggunaan teknik validasi melalui pengembangan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Pengembangan Inovasi Pembelajaran (Inobel)

Kegiatan pengembangan inovasi pembelajaran bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan universitas yaitu :

- a. Memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, efisiensi dan efektifitas pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran;
- b. Menumbuhkan kembangkan kebiasaan mencari solusi masalah penelitian para dosen dan guru agar lebih proaktif mencari pemecahan terhadap masalah pembelajaran dengan pendekatan ilmiah;
- c. Meningkatkan produktivitas karya ilmiah para dosen dan guru dalam pembelajaran;
- d. Meningkatkan kolaborasi antar dosen, antara dosen dan mahasiswanya atau guru dan siswanya, serta antara dosen dengan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran.

D. Penelitian Pengembangan

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilaksanakan melalui peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain melalui penelitian pengembangan pendidikan atau penelitian tindakan kelas (PTK). Istilah penelitian pengembangan dalam pendidikan lebih dikenal dengan sebutan educational research and development yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi “produk pendidikan”. Produk tersebut dapat berupa materi ajar, media, instrument evaluasi, atau model pembelajaran. Produk-produk itu digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas, laboratorium, atau di luar kelas. Secara garis besar, keseluruhan proses penelitian pengembangan mencakup studi pendahuluan tentang produk yang akan dikembangkan dan situasi lapangan, pengembangan produk atas dasar hasil studi pendahuluan, uji lapangan produk yang sudah dikembangkan, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan. Dengan demikian, pengembangan lebih diarahkan pada upaya menghasilkan produk yang

siap untuk digunakan secara nyata di lapangan, bukan hanya menemukan pengetahuan atau menguji hipotesis atau teori tertentu.

Penelitian pengembangan harus mendukung pemecahan masalah praktis dalam dunia pendidikan, khususnya masalah pembelajaran di kelas atau laboratorium. Oleh sebab penelitian pengembangan menjembatani kesenjangan antara penelitian dengan implementasi hasil penelitian dalam bentuk pembelajaran di kelas atau laboratorium, Jadi, sebelum proses pengembangan di mulai, perlu dilakukan terlebih dahulu pencermatan dan seleksi terhadap produk yang akan dikembangkan, dengan berpedoman pada kriteria sebagai berikut.

1. Apakah produk yang dihasilkan relevan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan atau mengatasi permasalahan yang dirasakan?
2. Apakah sarana pendukung untuk mengembangkan produk tersebut tersedia?
3. Apakah tersedia tenaga yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan produk pembelajaran?
4. Apakah tersedia dana untuk mengembangkan produk?
5. Apakah tersedia waktu cukup untuk mengembangkan produk?

1. Prinsip Dasar

Pengembangan produk untuk digunakan dalam suatu pembelajaran harus didasarkan pada prinsip yang terkandung di dalam instructional technology development. Sebagaimana dikemukakan oleh Borg & Gail (1983) bahwa "*instructional technology is the used of research validated techniques to bring about prespecified learning outcomes*". Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa instructional technology adalah penggunaan teknik-teknik yang divalidasi melalui penelitian dalam rangka mencapai dampak pembelajaran yang diharapkan. Pengertian teknik dalam pembelajaran secara luas mencakup cara (method, strategy), atau produk dari suatu proses tertentu dapat digunakan atau membantu dalam pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat berupa benda (hasil karya) atau cara/teknik yang berguna (usefull) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada dasarnya ada empat prinsip dasar yang melandasi penelitian pengembangan.

- a. Prinsip pertama, dosen mempunyai tugas utama menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas. Oleh sebab itu, dosen harus memiliki komitmen untuk mengadakan perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. Proses pembelajaran akan efektif apabila motivasi mahasiswa tinggi saat mengikuti perkuliahan, materi pembelajaran relevan dengan perkembangan dan kemampuan mahasiswa, menggunakan metode dan

menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai, menggunakan media dan alat pembelajaran yang memadai, dan dosen memahami kesulitan yang dihadapi mahasiswa dan mengupayakan jalan keluar mengatasi masalah. Dalam kaitannya dengan penelitian pengembangan, prinsip ini berimplikasi pada model dan perangkat pembelajaran yang dipilih dosen untuk mengatasi masalah pembelajaran.

- b. Prinsip kedua, pengembangan model dan perangkat pembelajaran merupakan bagian integral dari pembelajaran. Tahapan pengembangan sesuai dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi di kelas atau laboratorium, yaitu persiapan (*planning*), pembuatan produk (model atau perangkat pembelajaran), uji coba ahli melalui *expert judgement*, uji coba empirik (*empirical testing*) mulai dari uji coba empirik awal, utama, dan uji coba empirik lapangan (*field empirical testing*).
- c. Prinsip ketiga, kegiatan pengembangan model dan perangkat pembelajaran dilakukan melalui tahap dan alur kaidah ilmiah. Alur berfikir ilmiah dimulai dari diagnosis masalah dan faktor penyebab terjadinya masalah (akar masalah), pemilihan jenis model dan perangkat pembelajaran sebagai alternative pemecahan masalah, prosedur perancangan dan pembuatan produk, pelaksanaan validasi dan revisi sampai dihasilkan produk akhir yang siap digunakan. Pelaksanaan validasi perlu memperhatikan aspek objektivitas dalam memilih pakar dalam *expert judgement*, reliabilitas, dan validitas proses dan hasil produk.
- d. Prinsip keempat, adanya konsistensi sikap dan kependulian dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sangat penting karena penelitian pengembangan harus dilakukan secara sungguh-sungguh, berkolaborasi dengan kolega dosen, melibatkan para pakar yang ahli dalam bidang yang terkait dengan model dan perangkat pembelajaran yang akan dihasilkan. Dalam pelaksanaannya diperlukan motivasi intrinsik dan bukan yang bersifat instrumental untuk memperbaiki dan mengembangkan.

2. Tujuan

Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa model, perangkat pembelajaran (materi, metode, media, alat dan/atau strategi pembelajaran) yang valid dan teruji keberhasilan meningkatkan pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

- a. Menghasilkan produk sebagai fungsi kreasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Fungsi kreasi dapat diartikan dari tidak ada menjadi ada melalui kreativitas manusia, misalnya membuat alat peraga atau media animasi yang dapat digunakan dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak.
- b. Menghasilkan produk sebagai fungsi pengembangan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Fungsi pengembangan dapat diartikan sebagai kreativitas manusia dalam menyederhanakan atau meningkatkan kompleksitas suatu alat, bahan ajar, atau metode tertentu sehingga dapat dengan mudah dioperasikan atau dicerna oleh peserta didik maupun pendidik sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya.

3. Karakteristik

Penelitian pengembangan memiliki beberapa ciri pokok, yakni: spesifik dan kontekstual, pemecahan masalah, kolaboratif, dan menghasilkan produk.

a. Spesifik dan Kontekstual

Masalah yang akan dipecahkan melalui pengembangan model dan perangkat pembelajaran merupakan masalah yang spesifik dan nyata yang dihadapi oleh dosen pengampu mata kuliah. Penyebab terjadinya masalah adalah kurangnya saran pembelajaran dan rutinitas kegiatan pembelajaran yang konservatif.

b. Problem Solving

Pengembangan model dan perangkat pembelajaran berorientasi pada pemecahan masalah. Kegiatan pengembangan dilakukan dengan perencanaan, pembuatan model dan perangkat pembelajaran, uji coba ahli, revisi, uji coba lapangan awal (terbatas), revisi, uji coba lapangan utama (main field testing), revisi dan uji coba lapangan operasional (operational field testing), dan revisi akhir sampai dihasilkan produk akhir berupa model dan perangkat pembelajaran yang siap digunakan di lapangan.

c. Kolaboratif

Pengembangan model dan perangkat pembelajaran ini bersifat kolaboratif, dalam arti bahwa dosen dalam melakukan analisis penyebab terjadinya masalah dan menentukan pembuatan model dan perangkat pembelajaran sebagai alternatif pemecahan masalah. Untuk selanjutnya, dosen mengadakan dialog tentang jenis produk yang akan dibuat, merencanakan pembuatan produk, mengidentifikasi para ahli dari berbagai bidang yang terkait dengan produk yang akan dibuat, merencanakan pembuatan produk, mengidentifikasi para ahli dari berbagai bidang yang terkait dengan produk yang akan dibuat,

yang akan dijadikan sebagai responden dalam melakukan uji coba ahli.

d. Menghasilkan Model dan Perangkat Pembelajaran

Produk yang dihasilkan (model dan perangkat pembelajaran) memberikan gambaran yang lengkap dan jelas tentang karakteristik produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dapat berupa model dan perangkat pembelajaran.

1) Menghasilkan Model Pembelajaran

Menurut Joyce et al (2000) model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dikelompokkan menjadi 4 rumpun:

- (a) *Information Processing Models* yang ditujukan untuk pengembangan kemampuan intelektual, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir produktif peserta didik antara lain: *concept attainment, inquiry training, dan advance organizer*.
- (b) *Personal Models* yang mengarah pada aspek-aspek kepribadian, humanistic seperti nilai-nilai, sikap, dan emosi di kalangan peserta didik. Beberapa model yang termasuk rumpun Personal Model antara lain: *non-directive teaching, synthetic, dan classroom meeting*;
- (c) *Social Models* yang mengarah pada kemampuan mengadakan hubungan sosial dan proses pembentukan sikap demokratis di kalangan peserta didik. Yang termasuk model sosial antara lain: *cooperative learning (termasuk group investigation), social inquiry, dan role playing*;
- (d) *Behavioral Models* yang mengarah pada upaya penguasaan kompetensi, mengadakan perubahan perilaku di kalangan peserta didik melalui cara yang sistematis. Beberapa model behaviour antara lain: *direct training, assertive training, dan stress reduction*.

2) Menghasilkan Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian pengembangan meliputi: bahan ajar elektronik dan nonelektronik; alat bantu pembelajaran berbentuk model, alat peraga, simulator, training kit, dan evaluasi pembelajaran.

Selain hal tersebut di atas, perlu diingat bahwa dalam konteks penelitian pengembangan juga memiliki karakteristik sebagai berikut.

- (a) Menghasilkan atau mengembangkan produk berdasarkan masalah dan pembelajaran.

- (b) Didasarkan pada kajian teoretis dan lapangan untuk mengembangkan produk yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- (c) Dalam proses pengembangan dilakukan validasi ahli (expert judgement) sebelum uji coba lapangan.
- (d) Ada tahap uji coba lapangan yang digunakan untuk menguji validasi empiris dari produk yang dikembangkan. Tahap ini sangat penting dilakukan untuk menguji apakah kriteria atau tujuan dari pengembangan telah tercapai atau belum. tahap uji coba lapangan ini dapat dilakukan dengan metodologi penelitian pendidikan yang sesuai, misalnya dengan kuasi eksperimen.
- (e) Atas dasar hasil validasi ahli dan uji lapangan dilakukan revisi hingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kriteria atau tujuan yang dicapai.
- (f) Penelitian pengembangan tidak menguji teori, namun menerapkan pengetahuan ilmiah secara sistemik, diarahkan untuk menghasilkan produk bahan, pranti atau alat, sistem, metode, dan proses perancangan prototype untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran.

4. Kriteria Produk yang Dikembangkan

Untuk peningkatan kualitas pembelajaran, produk yang dikembangkan harus memenuhi tiga kriteria utama berikut.

- a. Produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam hal ini, produk yang dikembangkan harus didasarkan atas masalah yang muncul dalam pembelajaran.
- b. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan harus jelas.
- c. Produk dapat dikembangkan dengan waktu dan dana yang reasonable (sesuai dengan dana dan waktu yang tersedia).

5. Tahapan Penelitian Pengembangan :

a. Penetapan Masalah

Dalam konteks Pengembangan dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran, penelitian pengembangan harus dimulai dengan melihat permasalahan-permasalahan factual yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas/laboratorium. Selanjutnya permasalahan tersebut dirunut hingga ditemukan akar penyebabnya. Secara umum penetapan masalah untuk penelitian pengembangan dalam konteks PPKP harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut.

- 1) Masalah merupakan hasil dari analisis-hasil dan proses pembelajaran di kelas/laboratorium yang menunjukkan adanya

suatu kesenjangan antara “seharusnya” dengan “kenyataan” yang dirasakan oleh dosen dan mahasiswa.

- 2) Permasalahan yang diungkap menggambarkan faktor-faktor penyebab munculnya kesenjangan (akar masalah) dan kajian secara teoretiknya, sebagai landasan untuk menentukan alternative solusi
- 3) Menunjukkan kemungkinan alternative penyelesaian masalah dengan menggunakan produk pembelajaran, yang dapat digunakan oleh dosen, mahasiswa, atau interaksi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Masalah yang dirumuskan urgen dipecahkan dan mendapat konfirmasi dan diakui oleh dosen/guru mata pembelajaran/kuliah yang sama atau serumpun.

b. Strategi Pengembangan

Strategi penelitian pengembangan pada dasarnya memuat tiga komponen, yaitu (1) model (desain) pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) validasi produk.

c. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model procedural, model konseptual, dan model teoretik.

- (1) Model procedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.
- (2) Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci, dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan.
- (3) Model teoretik adalah model yang menggambar kerangka berfikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.

Dalam menentukan model pengembangan, peneliti hendaknya memperhatikan empat hal berikut.

- 1) Produk yang akan dikembangkan;
- 2) Kerumitan dalam menggambarkan struktur model yang akan digunakan sebagai dasar pengembangan produk;
- 3) Apabila model yang digunakan di adaptasi dari model yang sudah ada, maka perlu dijelaskan alasan memilih model, komponen-komponen yang disesuaikan, dan kekuatan serta kelemahan model dibandingkan model aslinya;

- 4) Apabila model yang digunakan dikembangkan sendiri, maka perlu dipaparkan mengenai komponen-komponen dan kaitan antar komponen yang terlibat dalam pengembangan produk.

Untuk kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran, berikut ini dipaparkan dua contoh model pengembangan, yaitu model procedural dan model konseptual.

- 1) Model procedural dalam pengembangan rancangan pembelajaran menurut Dick & Carey (1996). Model ini melibatkan sepuluh komponen berikut.
 - a) Identifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan tujuan umum pembelajaran;
 - b) Analisis pembelajaran, dengan identifikasi keterampilan dan perilaku awal;
 - c) Analisis karakteristik peserta didik dan konteks;
 - d) Merumuskan tujuan perilaku khusus;
 - e) Mengembangkan instrument penilaian;
 - f) Mengembangkan strategi pembelajaran;
 - g) Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran;
 - h) Merancang dan melakukan evaluasi formatif;
 - i) Merevisi paket pembelajaran;
 - j) Merancang dan melakukan evaluasi sumatif.
- 2) Model konseptual yang digunakan oleh Sutopo (2003) dalam pengembangan pembelajaran berbantuan computer (PBK), melibatkan enam komponen berikut.
 - a) *Concept*
Pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi masalah, merumuskan tujuan, analisis kebutuhan belajar, analisis karakteristik peserta didik (tingkat dan pengalaman kemampuan computer), merencanakan dan menyusun software bahan pembelajaran.
 - b) *Design*
Desain produk dilakukan melalui 2 tahap: (a) mendesain software meliputi desain fisik, desain fungsi, dan desain logika; (b) mengembangkan flow chart untuk memvisualkan alur kerja produk mulai awal hingga akhir
 - c) *Collecting Materials*
Collecting materials merupakan kegiatan berupa pengumpulan bahan kuliah yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi bidang studi); aspek pendukung seperti gambar animasi, audio sebagai ilustrasi, clip-art image, grafik, dsb.

d) *Assembly*

Assembly adalah menyusun naskah materi kuliah yang dimasukkan pada setiap frame yang disebut screen mapping.

e) Uji Coba

Uji coba merupakan kegiatan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria: kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*). Uji coba dilakukan tiga kali: (1) Uji ahli dilakukan dengan responden para ahli perancangan, multi media, bidang studi; (2) Uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk; (3) Uji lapangan (*field testing*)

f) *Distribution*

Disbutrion adalah kegiatan berupa penyebarluasan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi dosen, guru, instruktur, widiaiswara, mahasiswa, siswa, peserta pelatihan, sekolah, lembaga Diklat.

Untuk mempermudah pemahaman, sebaliknya model pengembangan digambarkan dalam bentuk bagan dengan garis-garis atau anak panah yang menunjukkan hubungan antara komponen.

d. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah paparan langkah kerja yang akan ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan. Dalam prosedur pengembangan, pengembang memaparkan langkah-langkah pencapaian komponen serta hubungan fungsi antarkomponen. Langkah-langkah tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

1) Perencanaan

Salah satu kegiatan yang penting dalam tahap perencanaan adalah perumusan tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai melalui penerapan produk tersebut. Seiring dengan perumusan tujuan-tujuan khusus itu, perlu pula ditetapkan kriteria keberhasilan dan jenis-jenis instrument yang akan digunakan untuk menilai ketercapaian hasil, setelah itu, perlu dirancang kegiatan uji lapangan yang akan dilakukan, termasuk penentuan sekolah, kelas, waktu dan lama pelaksanaan, personalia dan fasilitas yang diperlukan, jadwal kegiatan, dan estimasi biaya yang harus dikeluarkan. Perumusan butir-butir dalam perencanaan itu dilakukan dengan mengacu pada hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan.

2) Studi Eksplorasi

Bagian pertama dari studi eksplorasi adalah kajian literature dan hasil-hasil penelitian tentang produk yang akan dikembangkan. Kajian itu

mencakup ragam-ragam produk yang dapat dikembangkan, karakteristik masing-masing ragam (tujuan, langkah-langkah, sistem pendukung, aplikasi di lapangan, efek yang dihasilkan), serta penelitian-penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan hasil pengembangan ragam produk yang bersangkutan.

Bagian kedua dari studi eksplorasi adalah kajian tentang situasi lapangan, berkenaan dengan kondisi sekolah-sekolah yang ada, jumlah dan keadaan siswa, guru, dan sarana, serta praktik pembelajaran yang berlaku sekarang. Di samping melalui analisis dokumen, pengumpulan data dapat pula dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi, termasuk observasi kelas. Data-data hasil studi eksplorasi ini digunakan sebagai masukan bagi penentuan, perancangan, dan uji lapangan yang akan dilakukan.

3) Pengembangan Bentuk Awal Produk

Pengembangan bentuk awal produk dilakukan oleh orang-orang yang memiliki keahlian tentang produk yang akan dikembangkan dan mampu mengembangkan produk tersebut samapi dengan dihasilkannya bentuk awal yang diinginkan. Produk yang dihasilkan dari langkah ini dapat berupa perangkat lunak, perangkat keras, atau kombinasi dari keduanya. Kegiatan pengembangan ini memerlukan dukungan revidi dan perbaikan yang dapat berlangsung berkali-kali. Oleh karena itu, perlu dialokasikan waktu yang cukup memadai agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi kriteria awal bagi produk tersebut. Pandangan berbagai pihak, baik pakar maupun pengguna/pemakai, perlu diakomodasi oleh tim pengembang. Dari langkah ini akan dihasilkan produk bentuk awal yang siap untuk di uji lapangan setelah melalui proses revidi dan perbaikan yang diperlukan.

e. Validasi Produk

Validasi produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Kelayakan ini dilihat dari kesesuaian produk dengan permasalahan dan/atau tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, produk yang baik memenuhi kriteria pembelajaran (instructional criteria) dan kriteria penampilan (presentation criteria). Dalam validasi produk yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, data yang dikumpulkan paling tidak mengarah pada dua aspek berikut.

- (a) Aspek produk, misalnya kejelasan petunjuk penggunaan, keterbacaan, sistematika materi, kualitas tampilan gambar dari animasi, komposisi warna, kualitas narasi, dan sebagainya.
- (b) Aspek instruksional, misalnya kejelasan standard kompetensi yang akan dicapai, kejelasan petunjuk belajar, kemudahan memahami materi, keluasaan dan kedalaman materi, ketepatan urutan penyajian,

interaktivitas, ketepatan evaluasi, kejelasan umpan balik, dan sebagainya.

Ketika validasi dilakukan, data dapat dikumpulkan melalui berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik pengumpulan data ini perlu disesuaikan dengan karakteristik data yang diinginkan dan subjek atau respondennya. Untuk memudahkan dalam mengumpulkan data biasanya digunakan instrument tertentu. Instrument yang digunakan dapat berupa instrument yang sudah ada. Akan tetapi, perlu kejelasan mengenai karakteristik instrument tersebut, seperti dapat dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan menggunakan prosedur pengembangan yang sesuai, termasuk uji validitas dan reliabilitasnya.

Data hasil uji coba dapat dianalisis secara deskriptif atau menggunakan perhitungan statistic (analisis kuantitatif). Perhitungan statistic perlu disediakan dengan lingkup uji coba, termasuk subjek dan desain uji cobanya.

Validasi produk dapat dilakukan minimal melalui validasi ahli (expert judgement) dan uji lapangan (*field testing*).

1) Validasi ahli

Validasi ahli, atau yang biasa disebut expert judgement, dilakukan dengan responden para ahli atau pakar dalam bidang yang terkait dengan produk yang dikembangkan. Sebagai contoh, dalam mengembangkan produk berupa modul pembelajaran berbantuan computer, pakar yang diperlukan untuk validasi minimal meliputi pakar dalam bidang multimedia, pakar dalam bidang studi, dan pakar dalam bidang kependidikan, khususnya untuk pembelajaran dan evaluasi. Validasi ahli biasanya dilakukan untuk mereview produk awal sehingga diperoleh masukan untuk perbaikan awal.

2) Uji lapangan

Uji lapangan merupakan uji penggunaan produk yang dikembangkan terhadap subjek yang menjadi sasaran. Subjek uji lapangan perlu dipaparkan secara jelas. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih subjek adalah:

- (a) Subjek sesuai dengan ruang lingkup pengembangan. Subyek peneliti adalah siswa atau mahasiswa.
- (b) Subjek hendaknya representative dan sesuai dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai.

Desain uji lapangan dapat disesuaikan dengan ruang lingkup pengembangan. Uji lapangan disarankan dengan menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen. Bentuk desain yang dipilih disesuaikan dengan permasalahannya. Uji lapangan hendaknya dilakukan secara bertahap seperti berikut.

(1) Uji Lapangan Awal dan Perbaikan (Preliminary Field Testing)

Uji lapangan awal dimaksudkan untuk mencobakan dan memperbaiki produk atas dasar hasil evaluasi kualitatif. Kegiatan ini berfungsi untuk melihat seberapa jauh produk ini telah digunakan dengan cara yang benar oleh pihak pemakai dalam situasi nyata. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini disertai dengan observasi dari pengembang terhadap proses penggunaan produk oleh pemakai, dilanjutkan dengan diskusi (evaluasinya lebih bersifat evaluasi proses). Uji lapangan awal ini dilakukan dalam lokasi terbatas dan dapat dilakukan dalam lokasi terbatas dan dapat dilakukan perbaikan terhadap produk yang bersangkutan. Apabila ternyata ada hal-hal tertentu yang sulit dilaksanakan di lapangan dan tidak terantisipasi dalam langkah sebelumnya. Apabila diperlukan, kegiatan ini dapat dilakukan secara bersiklus dan peran pengembang sangat dominan dalam langkah ini.

(2) Uji Lapangan Utama dan Perbaikan (Main Field Testing)

Uji lapangan utama dimaksudkan untuk mencobakan dan melihat seberapa jauh tujuan-tujuan yang diharapkan melalui penggunaan produk tersebut telah tercapai. Oleh karena itu, disamping evaluasi proses, dilakukan pula evaluasi hasil. Desain eksperimen satu kelompok dengan pre dan posttest biasanya diterapkan dalam langkah ini. Di samping itu, observasi dan diskusi juga digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan. Agar data hasil tes membantu pengembang untuk mendeteksi bagian-bagian dari produk yang perlu diperbaiki, analisisnya perlu dilakukan bagian demi bagian (soal demi soal), bukan hanya nilai rata-rata dan simpangan baku.

Uji lapangan utama dilakukan dalam lokasi yang lebih luas diikuti dengan perbaikan bagian-bagian tertentu dari produk berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Apabila diperlukan, kegiatan ini dapat dilakukan secara bersiklus dan peran pengembang masih dominan dalam langkah ini.

(3) Uji Lapangan Operasional dan Perbaikan Akhir (Operational Field Testing)

Uji lapangan operasional pada dasarnya sama dengan uji lapangan utama dilihat dari tujuannya. Perbedaannya terletak pada pelaksanaannya, di mana peran pengembang sangat minim sehingga penerapan produk tersebut di lapangan hampir diserahkan sepenuhnya kepada pengguna. Sebagai hasil dari kegiatan ini dilakukan perbaikan akhir dari produk tersebut, termasuk perangkat-perangkat pendukungnya sehingga produk ini dinilai sudah siap untuk digunakan di lapangan.

f. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1) Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian.

- a) Teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesioner.
 - b) Pengumpulan data dapat menggunakan Instrumen yang sudah ada. Untuk ini perlu kejelasan mengenai karakteristik instrument, mencakup kesahihan (validitas), kehandalan (reliabilitas), dan pernah dipakai di mana dan untuk mengukur apa.
 - c) Instrument dapat dikembangkan sendiri oleh peneliti. Oleh sebab itu, perlu kejelasan prosedur pengembangannya, tingkat validitas, dan reliabilitas.
 - d) Untuk melihat efek dari produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar data dapat dikumpulkan dengan menggunakan tes. Bentuk tes yang digunakan disesuaikan dengan lingkup permasalahan yang dikaji.
- 2) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data dikumpulkan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam analisis data:

- a) Analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi, dan penyajian data baik dengan tabel, bagan, atau grafik.
- b) Data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan serta data yang terkait dengan penggunaan produk untuk pembelajaran.
- c) Data dianalisis secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif.
- d) Penyajian hasil analisis dibatasi pada hal-hal yang bersifat factual tanpa interpretasi pengembang sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.
- e) Dalam analisis data, penggunaan penghitungan dan analisis statistic sejalan dengan permasalahan yang diajukan dan produk yang akan dikembangkan, untuk data uji lapangan analisis data yang dilakukan harus disesuaikan dengan disain uji coba lapangan yang digunakan.
- f) Laporan atau sajian harus diramu dalam format yang tepat sedemikian rupa dan disesuaikan dengan konsumen, atau calon pemakai produk.

E. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilakukan di LPTK dan/atau di sekolah. Apabila PTK dilakukan di perguruan tinggi, kegiatan penelitian dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, kadang-kadang menjadi proyek pengembangan staf tempat mereka mengembangkan kepakarannya dalam pengembangan kurikulum dan dalam pemikiran yang reflektif.

Kemmis dan Mc. Taggart (1993) menjelaskan karakteristik esensial dari metode yang digunakan, yakni mencobakan gagasan dan praktik sebagai suatu cara untuk meningkatkan pengetahuan atau meningkatkan kurikulum, mengajar dan belajar. Menurut Anderson (1988), fokus pengembangan dosen adalah untuk memperluas peran dosen sebagai pengembang kegiatan belajar-mengajar melalui penelitian dalam ruang kuliah atau laboratorium. Pendekatan penelitian ini *naturalistic*, menggunakan teknik "*participant-observation*" dari pengembangan etnografik dan dilakukan secara kolaboratif, dan memasukkan karakteristik metodologi studi kasus (Belanger, 1992). Dengan melaksanakan secara berkelanjutan, dosen dapat mengeliminasi isolasi yang sudah lama dengan dosen lain dalam pembelajaran dan meningkatkan dialog profesional serta menciptakan budaya profesional dalam perguruan tinggi

1. Konsep Dasar dan Prinsip

Pada dasarnya PTK merupakan satu kegiatan siklus yang bersifat menyeluruh yang terdiri atas analisis, penemuan fakta tambahan, evaluasi, dan refleksi. Hal ini juga dinyatakan oleh Kailin (2005) sebagai berikut: "*analysis, fact finding, conceptualization, planning, execution, more fact finding pr evaluation; and then verification of this whole circle of activities; indeed, a spiral of such circles*"

PTK berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran yang menggunakan siklus-siklus berspiral dari identifikasi masalah, analisis masalah (pemilihan masalah yang urgen), dan perumusan masalah yang layak untuk ditindaki. Setelah itu, dapat dirumuskan hipotesis tindakan, diikuti dengan perencanaan dan pelaksanaan tindakan, pengumpulan data yang sistematis, analisis, evaluasi, dan refleksi. Selain itu, PTK juga merupakan inkuiri yang *self-reflective* yang dimaksudkan untuk memperbaiki kemantapan rasionalitas dan praktik pendidikan serta pemahaman terhadap praktik-praktik pendidikan tersebut (Kemmis, 1993:42)

Selanjutnya, dari hasil refleksi akan ditentukan apakah perlu dilakukan tindakan dalam siklus berikutnya. Pada umumnya rencana kedua tidak sama persis dengan rencana tindakan pertama atau karena adanya penyempurnaan dari rencana sebelum yang didasarkan pada hasil refleksi siklus sebelumnya.

Pada dasarnya PTK bersifat kolaboratif. Dosen bekerja sama dengan guru untuk merencanakan dan melaksanakan penelitian di kelas/sekolah. Menurut John Elliot (1982), kegiatan ini berkaitan erat dengan masalah praktis pembelajaran sehari-hari yang dialami oleh guru.

Selanjutnya, ada enam prinsip dasar yang melandasi PTK (Hopkins, 1993), yakni:

a) Siklus

Tugas dosen dan guru yang utama adalah menyelenggarakan pembelajaran yang baik dan berkualitas. Untuk itu, dosen dan guru memiliki komitmen dalam mengupayakan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara terus-menerus. Dalam menerapkan suatu tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran ada kemungkinan tindakan yang dipilih dosen atau guru tidak/kurang berhasil, maka ia harus tetap berusaha mencari alternative lain, tanpa menggeser tema sentral. Dosen dan guru harus menggunakan pertimbangan dan tanggung jawab profesionalnya dalam mengupayakan jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sebagai suatu upaya yang berkelanjutan secara siklus sampai terjadinya peningkatan, perbaikan, atau 'kesembuhan' sistem, proses, hasil, dan sebagainya

b) Sistematis

Mengembangkan merupakan bagian integral dari pembelajaran yang tidak menuntun kekhususan waktu maupun metode pengumpulan data. Tahap-tahap pengembangan pembelajaran selaras dengan pelaksanaan pembelajaran, yaitu: persiapan (*planning*), pelaksanaan pembelajaran (*action*), observasi kegiatan pembelajaran (*observation*), evaluasi proses dan hasil pembelajaran (*evaluation*), dan refleksi dari proses dan hasil pembelajaran (*reflection*). Prinsip kedua ini mengisyaratkan agar proses dan hasil pembelajaran direkam dan dilaporkan secara sistematis dan terkendali menurut kaidah ilmiah.

c) Integral

Kegiatan mengembangkan pembelajaran, yang merupakan bagian integral dari pembelajaran, harus diselenggarakan dengan tetap bersandar pada laur dan kaidah ilmiah. Alur pikir yang digunakan dimulai dari pendiagnosisan masalah dan faktor penyebab timbulnya masalah, pemilihan tindakan yang sesuai dengan permasalahan dan penyebabnya, dan apabila perlu dirumuskan hipotesis tindakan yang tepat. Selanjutnya, dilakukan penetapan scenario tindakan prosedur pengumpulan data, dan analisis data. Objektivitas, reliabilitas, dan validitas proses, data, dan hasil tetap dipertahankan selama penelitian berlangsung. Prinsip ketiga ini mempersyaratkan bahwa dalam

menyelenggarakan kegiatan pengembangan pembelajaran tetap digunakan kaidah-kaidah ilmiah.

d) Autentik

Prinsip keempat bahwa masalah yang ditangani adalah masalah pembelajaran yang riil dan merisaukan tanggung jawab profesional dan komitmen terhadap pemerolehan mutu pembelajaran. Prinsip ini menekankan bahwa diagnosis masalah bersandar pada kejadian nyata yang berlangsung dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Apabila pendiagnosian masalah berdasar pada kajian akademik atau kajian literature semata, maka penelitian tersebut dipandang sudah melanggar prinsip keautentikan masalah. Jadi, masalah harus didiagnosis dari kancah pembelajaran yang sesungguhnya, bukan sesuatu yang dibayangkan akan terjadi secara akademik.

e) Konsisten

Konsistensi sikap dan kepedulian dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini penting karena upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu perencanaan dan pelaksanaan yang sungguh-sungguh. Oleh karena itu, motivasi untuk memperbaiki kualitas harus tumbuh dari dalam (motivasi intrinsik), bukan sesuatu yang bersifat instrumental.

f) Komprehensif

Cakupan permasalahan pembelajaran tidak seharusnya dibatasi pada masalah pembelajaran di ruang kelas atau kuliah, tetapi dapat diperluas pada tataran di luar ruang kuliah, misalnya: di laboratorium dan perpustakaan. Perspektif yang lebih luas akan memberi sumbangan lebih signifikan terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan.

2. Tujuan

Tujuan PTK bukan untuk menemukan pengetahuan baru yang dapat diberlakukan secara meluas, tetapi untuk memperbaiki praksis secara langsung, di sini, dan sekarang (Raka Joni, 1998).

3. Karakteristik

PTK memiliki empat ciri pokok, yaitu: a) spesifik dan kontekstual, 2) problem solving, 3) kolaboratif, dan 4) reflektif.

a) Spesifik dan Kontekstual

Masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah masalah pembelajaran yang sifatnya spesifik dan kontekstual. Masalah adalah masalah faktual yang benar-benar dihadapi oleh dosen dan guru dalam pembelajaran yang diampu oleh guru atau dosen. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak perlu adanya sampel dalam rangka generalisasi.

b) Problem Solving

Pengembangan pembelaaran dalam PTK berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran (problem solving) yang menggunakan siklus-siklus berspiral dari identifikasi masalah, analisis masalah, perumusan masalah yang layak untuk ditindaki. Selanjutnya bisa dirumuskan suatu hipotesis tindakan yang diikuti dengan perencanaan dan pelaksanaan tindakan tersebut. Pada waktu pelaksanaan tindakan dilakukan pula pengumpulan data, analisis. Evaluasi, dan refleksi.

c) Kolaboratif

Dalam kegiatan ini dosen bekerja sama dengan dosen lain atau dosen bekerja sama dengan guru. Secara bersama mereka merencanakan dan melaksanakan penelitian untuk perbaikan perkuliahan atau pembelajaran yang diampu. Dosen dan guru dapat mengeliminasi isolasi dan meningkatkan dialog professional serta bersama-sama menciptakan budaya professional dalam lembaga pendidikan di LPTK dan di sekolah.

d) Reflektif

Proses refleksi dimulai dari refleksi awal yang bertujuan menyadarkan adanya permasalahan pembelajaran, dan menganalisis berbagai kemungkinan penyebabnya. Selanjutnya, dalam proses pelaksanaan tindakan juga senantiasa diperlukan upaya melakukan refleksi atas perubahan hasil tindakan. Kemudian, dalam proses PTK perlu adanya sikap reflektif yang berkelanjutan. Artinya pendekatannya lebih menekankan pada hasil refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran dan justifikasi tentang kemajuan, kekurangan, hambatan, peningkatan, kemunduruan dan sebagainya. Hasil setiap refleksi dari pelaksanaan suatu tindakan menjadi bahan pertimbangan untuk penyempurnaan rencana awal tindakan dalam siklus berikutnya.

4. Tahapan penelitian tindakan kelas

Proses siklus kegiatan dalam penelitian tindakan dapat digambarkan sebagai berikut.



GAMBAR 6. Siklus Penelitian tindakan kelas

Siklus di atas menggambarkan aktivitas dalam PTK yang diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), melakukan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai dicapai kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan.

1. Prosedur PTK

Prosedur pengembangan inovasi pembelajaran melalui PTK adalah sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi masalah pembelajaran ;
 - b. Menganalisis dan merumuskan masalah pembelajaran;
 - c. Merencanakan tindakan berdasarkan rumusan masalah.
 - d. Melaksanakan tindakan, observasi, dan asesmen;
 - e. Menganalisis data hasil observasi dan asesmen serta interpretasi ;
 - f. Melakukan refleksi dan merencanakan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.
- a. Identifikasi Masalah Pembelajaran

Identifikasi masalah pembelajaran diawali dengan merasakan adanya masalah yang dihadapi oleh guru/dosen dan peserta didik. Masalah yang dihadapi hendaknya berangkat dari permasalahan nyata yang timbul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru/dosen dan peserta didik. Guru/dosen perlu menumbuhkan kepekaan terhadap

adanya permasalahan pembelajaran karena sikap peka dan kemauan memecahkan masalah sangat diperlukan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

Salah satu cara untuk merasakan adanya masalah yaitu dengan cara bertanya kepada diri sendiri mengenai kualitas pembelajaran yang selama ini dicapai. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berupa pertanyaan sebagai berikut.

- (1) Apakah kompetensi awal peserta didik untuk mengikuti pembelajaran cukup memadai?
- (2) Apakah proses pembelajaran yang dilakukan cukup efektif?
- (3) Apakah sarana/prasarana pembelajaran cukup memadai?
- (4) Apakah pemerolehan hasil pembelajaran cukup tinggi?
- (5) Apakah hasil pembelajaran cukup berkualitas?
- (6) Apakah ada unsur inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran?
- (7) Bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran inovatif tertentu?

Setelah merasakan adanya masalah permasalahan pembelajaran selanjutnya perlu diidentifikasi untuk dicari masalah mana yang layak dipecahkan terlebih dahulu. Pada tahap ini yang penting adalah menghasilkan gagasan-gagasan awal mengenai permasalahan actual yang dialami dalam pembelajaran atau masalah yang terkait dengan manajemen kelas, iklim belajar, proses belajar-mengajar, sumber belajar, dan perkembangan personal. Permasalahan aktual tersebut kemudian dijabarkan ke dalam topik-topik yang lebih operasional.

Adapun cara melakukan identifikasi masalah secara berurutan adalah sebagai berikut:

- (1) Menulis semua hal terkait dengan pembelajaran yang dirasakan perlu memperoleh perhatian untuk menghindari dampak yang tidak diharapkan;
- (2) Memilah dan mengklasifikasikan masalah sesuai dengan jenisnya, mencatat jumlah peserta didik yang mengalaminya, dan mengidentifikasi frekuensi timbulnya masalah;
- (3) Mengurutkan masalah sesuai dengan tingkat urgensinya untuk ditindaki (kemudahannya, keseringannya, dan jumlah mahasiswa yang mengalaminya);
- (4) Tim peneliti kemudian secara bersama-sama memilih permasalahan yang urgen untuk dipecahkan;
- (5) Selanjutnya masalah-masalah tersebut dikaji kelayakan, signifikansi, dan kontribusinya.

b. Menganalisis dan Merumuskan Masalah Pembelajaran

Setelah dosen/guru memperoleh sejumlah permasalahan melalui proses identifikasi, dilanjutkan analisis terhadap permasalahan. Analisis terhadap masalah pembelajaran dimaksudkan untuk menentukan urgensi terhadap prioritas permasalahan yang harus dipecahkan dan dicarikan jalan keluarnya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menganalisis masalah pembelajaran yaitu:

- (1) Masalah tersebut adalah masalah pembelajaran factual yang benar-benar ada di dalam perkuliahan atau dikelas;
- (2) Masalah tersebut dapat dicari dan diidentifikasi faktor penyebabnya. Faktor penyebab tersebut menjadi dasar untuk menentukan alternative tindakan yang akan diberikan;
- (3) Ada alternative tindakan yang dipilijuntuk dilakukan peneliti;
- (4) Masalah memiliki nilai strategis bagi peningkatan atau perbaikan proses dan hasil pembelajaran.

Selain faktor-faktor di atas, ada beberapa pertanyaan yang juga dapat diajukan untuk menganalisis kelayakan masalah yang dipilih antara lain sebagai berikut;

- (1) Apakah masalah teridentifikasi dengan jelas?
- (2) Apakah ada bukti empiric yang memperlihatkan keberhasilan tindakan serupa yang pernah dilakukan sebelumnya?
- (3) Bagaimana kesiapan peneliti melaksanakan tindakan yang telah dipilih?

Selanjutnya, masalah, masalah yang telah diidentifikasi dan telah dianalisis, dirumuskan secara jelas, spesifik dan operasional. Perumusan masalah yang kelas memungkinkan peneliti untuk memilih tindakan yang tepat. Dalam merumuskan masalah, peneliti perlu memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut:

- (1) Aspek subtansi,
- (2) Aspek orisinalitas (tindakan),
- (3) Aspek formulasi, dan
- (4) Aspek teknis.

Aspek subtansi perumusan masalah perlu mempertimbangkan bobot manfaat tindakan yang dipilih untuk meningkatkan dan/atau memperbaiki pembelajaran. Dari sisi aspek orisinalitas, tindakan perlu dipertimbangkan apakah tindakan tersebut merupakan suatu hal baru yang belum pernah dilakukan dosen/guru sebelumnya.

Dari sisi aspek formulasi, masalah dapat dirumuskan dalam bentuk kalimat Tanya. Rumusan masalah hendaknya tidak bermakna ganda, tetapi lugas menyatakan secara eksplisit dan spesifik tentang apa yang dipermasalahkan, dan tindakan yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Dari aspek teknis, dipertimbangkan kemampuan pengembang/para inovator untuk melaksanakan pengembangan inovatif tersebut. Dalam hal ini pengembang/para inovator perlu memiliki kemampuan metodologi PTK, penguasaan materi ajar, teori, strategi dan metodologi pembelajaran, kemampuan menyediakan fasilitas untuk melakukan PTK (dana, waktu, dan tenaga). Oleh karena itu, disarankan pengembang/para inovator pemula untuk berangkat dari permasalahan sederhana tetapi bermakna, memiliki nilai praktis bagi dosen dan semua yang berkolaborasi sehingga diperoleh pengalaman untuk mengembangkan keprofesionalannya.

Berikut ini ada beberapa petunjuk yang dapat dipakai sebagai pertimbangan untuk merumuskan masalah PTK (Kerlinger 1973: 17-8; Tuckman, 1978: 20; Ary, et al 1982: 87; Suryabrata, 1983: 71 ; Kasbolah, 2006).

- (1) Masalah hendaknya dirumuskan secara jelas, dalam arti tidak mempunyai makna ganda.
 - (2) Masalah penelitian dapat dituangkan dalam kalimat tanya.
 - (3) Rumusan masalah umumnya menunjukkan hubungan antara permasalahan dan tindakan.
 - (4) Rumusan masalah hendaknya dapat diuji secara empirik. Maksudnya, dengan rumusan masalah itu memungkinkan dikumpulkannya data untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 - (5) Rumusan masalah menunjukkan secara jelas subjek dan/atau lokasi pengembangan.
 - (6) Rumusan masalah menunjukkan secara jelas tindakan yang diimplementasikan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran
- Berikut beberapa contoh rumusan masalah PTK.

- (1) Bagaimana meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pengelolaan keuangan dengan memberikan tugas kelompok?
 - (2) Bagaimana meningkatkan keterampilan siswa kelas X jurusan IPA dalam mengerjakan soal-soal Reaksi Redoks dengan pembelajaran kooperatif?
 - (3) Bagaimana meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis dengan strategi pembelajaran yang berorientasi pada proses?
 - (4) Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa kelas IX tentang konsep-konsep fotosintesis dengan peta konsep?
- c. Merencanakan Tindakan Berdasarkan Rumusan Masalah
- Sebelum dibuat perencanaan tindakan, terlebih dulu dilakukan gagasan pendapat mengenai tindakan apa saja yang dapat membantu guru/dosen memecahkan masalah yang dihadapi. Melalui gagasan pendapat ini akan dihasilkan banyak alternative tindakan yang dapat dipilih. Dosen dan guru perlu membahas bentuk dan macam tindakan

(atau tindakan-tindakan) apa yang kira-kira paling tepat untuk dilaksanakan dalam kelas.

Tindakan yang dipilih adalah tindakan inovatif yang antara lain diperkenalkan oleh Joyce (2000) dan beberapa pakar pendidikan di Indonesia tentang beberapa model pembelajaran yaitu: (a) Model sosial (*Social Models*) seperti : *partners in learning, role playing, dan jurisprudential inquiry*; (b) Model Pemrosesan Informasi (*Information-Processing Models*) seperti: *the basic inductive model, basic thinking skills (learning about thinking), scientific inquiry and inquiry training, memorization, synetics* (pengembangan kreativitas), dan *learning from presentations (advance organizers)*; (c) Model Personal (*Personal Models*) seperti: *nondirective teaching (the learner at the centre)*, dan *concept of self*, (d) Model pembelajaran Kontekstual (CTL) dan (e) Model pembelajaran yang berdasarkan atas Pakem (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan).

Agar dapat merencanakan tindakan dengan cepat, sebagai peneliti guru dan dosen sebaiknya melakukan hal-hal berikut:

- (1) Kajian teoretik di bidang pembelajaran/pendidikan;
- (2) Kajian hasil-hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan;
- (3) Diskusi dengan rekan sejawat, pakar pendidikan, peneliti lain;
- (4) Kajian pendapat dan saran pakar pendidikan khususnya yang dituangkan dalam bentuk program;
- (5) Refleksi diri mengenai pengalaman sebagai guru/dosen.

Setelah tindakan ditentukan, dalam PTK sangat dimungkinkan untuk memformulasikan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan menunjukkan suatu dugaan mengenai perubahan atau perbaikan apa yang akan terjadi apabila suatu tindakan dilakukan. Misalnya, kita dapat menduga bahwa penerapan remidi dengan pendekatan konflik kognitif dapat menghilangkan kesalahan konsep, atau kita dapat merumuskan hipotesis tindakan bahwa pemberian contoh memudahkan siswa memahami terminologi teknik. Jadi, dari contoh itu hipotesis tindakan merupakan suatu pernyataan atau dugaan bahwa tindakan yang diberikan akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan melakukan pengembangan inovasi pembelajaran baik di sekolah maupun di perguruan tinggi.

Dalam mempersiapkan tindakan ada beberapa hal yang perlu dilakukan dosen/guru, yaitu : 1) membuat skenario tindakan, 2) mempersiapkan sarana pembelajaran, 3) mempersiapkan instrument penelitian, dan 4) melakukan simulasi pelaksanaan tindakan.

1) Membuat Skenario Tindakan

Bagaimana tindakan tersebut akan dilaksanakan dalam PTK baik sekolah maupun di perguruan tinggi, perlu direncanakan dengan cermat. Perencanaan pelaksanaan tindakan itu dituangkan dalam

bentuk Rencana Pembelajaran (RP) atau dalam bentuk skenario Pembelajaran. Di dalam skenario pembelajaran, guru/dosen menetapkan langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran serta kegiatan-kegiatan apa saja yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam rangka implementasi tindakan perbaikan yang direncanakan. Dalam makalah ini dilampirkan (lampiran 1) contoh salah satu RP untuk pembelajaran dengan Problem Posing (Chotimah dkk., 2005)

2) Mempersiapkan Sarana Pembelajaran

Guru bersama dosen juga perlu mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran yaitu hal-hal yang diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini dapat berupa perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, media, serta instrument asesmen.

3) Mempersiapkan Instrumen

Instrumen yang diperlukan dalam pengembangan inobel melalui PTK di sekolah dan di perguruan tinggi haruslah mampu mengukur keberhasilan tindakan yang dapat dilihat dari sisi input, proses, dan output.

a) Instrumen untuk input

Instrumen untuk input dapat dikembangkan dari hal-hal yang menjadi akar masalah beserta pendukungnya. Misalnya akan masalah adalah bekal awal/prestasi tertentu dari peserta didik yang dianggap kurang. Dalam hal ini tes bekal awal dapat menjadi instrumen yang tepat. Di samping itu, mungkin diperlukan pula instrumen pendukung yang mengarah pada pemberdayaan tindakan yang akan dilakukan, misalnya: format peta kelas dalam kondisi awal, buku teks dalam kondisi awal, dst.

b) Instrumen untuk proses

Instrumen yang digunakan pada saat proses berlangsung berkaitan erat dengan tindakan yang dipilih untuk dilakukan. Dalam tahap ini banyak format yang dapat digunakan. Akan tetapi, format yang digunakan hendaknya yang sesuai dengan tindakan yang dipilih. Beberapa contoh format pengambilan data untuk proses adalah instrumen yang dikembangkan oleh Reed dan Bergermann, 1992, sebagai berikut.

(1) Instrumen Pengamatan terhadap guru

Pengamatan merupakan alat yang terbukti efektif untuk mempelajari tentang metode dan strategi yang diimplementasikan di kelas, misalnya, tentang organisasi kelas, respon siswa terhadap lingkungan kelas, dsb. Salah

satu bentuk instrument pengamatan adalah catatan anecdotal (*anecdotal record*).

Catatan anecdotal memfokuskan pada hal-hal spesifik yang terjadi di dalam kelas atau catatan tentang aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran. Catatan anecdotal mencatat kejadian di dalam kelas secara informal dalam bentuk naratif. Se jauh mungkin, catatan itu memuat deskripsi rinci dan lugas peristiwa yang terjadi di kelas. Catatan anecdotal tidak mempersyaratkan pengamat memperoleh latihan secara khusus. Suatu catatan anecdotal yang baik setidaknya memiliki empat ciri, yaitu:

- (a) Pengamat harus mengamati keseluruhan sekuensi peristiwa yang terjadi kelas,
- (b) Tujuan, batas waktu, dan rambu-rambu pengamatan jelas,
- (c) Hasil pengamatan dicatat lengkap dan hati-hati, dan
- (d) Pengamatan harus dilakukan secara objektif.

Beberapa model catatan anecdotal yang diusulkan oleh Reed dan Bergermann (1992) dan dapat digunakan dalam pengajaran ekonomi, antara lain:

- (a) Catatan Anekdotial Peristiwa dalam Pembelajaran (*Anecdotal Record for Observing Instructional Events*)
 - (b) Catatan Anekdotial Interaksi Guru-Siswa (*Anecdotal Teacher-Student Interaction Form*),
 - (c) Catatan Anekdotial Pola Pengelompokan Belajar (*Anecdotal Record Form for Grouping Patterns*),
 - (d) Pengamatan Terstruktur (*Structured Observation*) :
 - (e) Lembar Pengamatan Model Manajemen Kelas (*Checklist for Management Model*),
 - (f) Lembar Pengamatan Keterampilan Bertanya (*Checklist for Examining Questions*),
 - (g) Catatan Anekdotial Aktivitas Pembelajaran (*Anecdotal Record of Pre-, Whilst-, and Post-Teaching Activities*),
 - (h) Catatan Anekdotial Membantu Peserta didi Berpartisipasi (*Checklist for Routine Involving Students*), dsb.
- (2) Instrumen Pengamatan terhadap Kelas

Catatan anecdotal dapat dilengkapi sambil melakukan pengamatan terhadap segala kejadian yang terjadi di kelas. Pengamatan ini sangat bermanfaat karena dapat mengungkapkan praktik-praktik pembelajaran yang menarik di kelas. Di samping itu, pengamatan itu dapat menunjukkan strategi yang digunakan guru dalam menangani kendala dan hambatan pembelajaran yang terjadi di kelas. Catatan anecdotal kelas meliputi deskripsi

tentang lingkungan fisik kelas, tata letaknya, dan manajemen kelas.

Beberapa model catatan anekdotal kelas yang diusulkan oleh Reed dan Bergermaann (1992) dan dapat digunakan, antara lain:

- (a) Format Anekdotal Organisasi Kelas (*Form for Anecdotal Record of Classroom Organization*),
 - (b) Format Peta Kelas (*Form for a Classroom map*),
 - (c) Observasi Kelas Terstruktur (*Structured Observation of Classrooms*),
 - (d) Format Skala Pengkodean Lingkungan Sosial Kelas (*Form for Coding Scale of Classroom Social Enviroment*),
 - (e) Lembar Cek Wawancara Personalialia Sekolah (*Checklist for School Personnel Interviews*),
 - (f) Lembar Cek Komepetnsi (*Checklist of Competencies*), dsb.
- (3) Instrumen Pengamatan terhadap Peserta didik

Pengamatan terhadap perilaku peserta didik dapat mengungkapkan berbagai hal yang menarik. Masing-masing individu peserta didik dapat diamati secara individual atau berkelompok sebelum, saat berlangsung, dan sesudah usai pembelajaran. Perubahan pada setiap individu juga dapat diamati, dalam kurun waktu tertentu, mulai dari sebelum dilakukan tindakan, saat tindakan diimplementasikan, dan se usai tindakan.

Beberapa model pengamatan terhadap perilaku peserta didik diusulkan oleh Reed dan Bergerman (1992) yang dapat digunakan dalam PTK, antara lain:

- (a) Tes Diagnostik (*Diagnostic Test*)
- (b) Catatan Anekdotal Perilaku Peserta didik (*Anecdotal Record for Observing Students*),
- (c) Format Bayangan (*Shadowing Form*),
- (d) Kartu Profil Peserta didik (*Profile Card of Students*),
- (e) Carta Deskripsi Profil Peserta didik (*descriptive Profile Chart*),
- (f) Sistem Koding Partisipasi Peserta didik (*Coding System to Observe Student Participation in Lessons*),
- (g) Inventori Kalimat tak Lengkap (*Incomplete Sentence Inventory*),
- (h) Pedoman Wawancara untuk Refleksi (*interview Guide for Reflection*),
- (i) Sosiogram, dsb.

Instrumen lain selain catatan anekdotal yang dapat digunakan dalam pengumpulan data dapat berwujud:

(4) Pedoman Pengamatan

Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan tindakan. Pengamatan ini dapat dilaksanakan dengan pedoman pengamatan (format, daftar cek), catatan lapangan,

jurnal harian, observasi aktivitas di kelas, penggambaran interaksi dalam kelas, alat perekam elektronik, atau pemetaan kelas (Mills, 2004:19). Pengamatan sangat cocok untuk merekam data kualitatif, misalnya perilaku, aktivitas, dan proses lainnya. Catatan lapangan sebagai salah satu wujud dari pengamatan dapat digunakan untuk mencatat data kualitatif, kasus istimewa, atau untuk melukiskan suatu proses.

(5) Pedoman wawancara

Untuk memperoleh data dan/ atau informasi yang lebih rinci dan untuk melengkapi data hasil observasi, tim peneliti dapat melakukan wawancara kepada guru, dosen, siswa, mahasiswa, kepala sekolah, ketua program studi/jurusan, dan fasilitator yang berkolaborasi. Wawancara digunakan untuk mengungkap data yang berkaitan dengan sikap, pendapat, atau wawasan.

Wawancara dapat dilakukan secara bebas atau terstruktur. Wawancara hendaknya dapat dilakukan dalam situasi informal, wajar, dan peneliti berperan sebagai mitra. Wawancara hendaknya dilakukan dengan mempergunakan pedoman wawancara agar semua informasi dapat diperoleh secara lengkap. Jika dianggap masih ada informasi yang kurang, wawancara dapat pula dilakukan secara bebas. Guru yang berkolaborasi dapat berperan pula sebagai pewawancara terhadap siswanya. Namun, harus dapat dijaga agar hasil wawancara memiliki objektivitas yang tinggi.

(6) Angket atau Kuesioner

Indicator untuk angket atau kuesioner dikembangkan dari permasalahan yang ingin digali.

(7) Pedoman Pengkajian Data Dokumen

Dokumen yang dikaji dapat berupa: daftar hadir, silabus, hasil karya peserta didik, hasil karya guru, arsip, lembar kerja, dll.

(8) Tes dan Asesmen Alternatif

Pengambilan data yang berupa informasi mengenai pengetahuan, sikap, bakat, dan lainnya dapat dilakukan dengan tes, atau pengukuran bekal awal atau hasil belajar dengan berbagai prosedur asesmen (Sumarno, 1997; Mills, 2004). Dalam lampiran dicontohkan beberapa macam instrument yang dapat digunakan oleh peneliti.

c) Instrumen untuk Output

Adapun instrumen untuk output berkaitan erat dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Misalnya: nilai 75 ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan (pada saat dilaksanakan tes bekal awal, nilai peserta didik berkisar pada angka 50), maka pencapaian hasil yang belum sampai pada angka 75 perlu untuk dilakukan tindakan lagi (ada siklus berikutnya).

Instrumen dikembangkan pada saat penyusunan usulan penelitian atau dikembangkan setelah usulan penelitian disetujui untuk didanai dan dilaksanakan. Apabila instrumen dikembangkan pada saat penyusunan usulan, peneliti telah mempersiapkan diri lebih dini sehingga peneliti dapat lebih cepat mengimplementasikannya di lapangan.

4) Melakukan Simulasi Pelaksanaan Tindakan

Sebelum dilaksanakan tindakan terlebih dulu perlu dilakukan simulasi pelaksanaan tindakan. Simulasi dilakukan untuk memeriksa keterlaksanaan rancangan. Hal itu dapat juga berfungsi sebagai sarana untuk mempertebal rasa percaya diri guru dalam pelaksanaan peneliti yang sebenarnya. Guru perlu dibebaskan dari rasa takut gagal dan takut berbuat kesalahan karena tindakan yang baru sudah dilatihkan terlebih dahulu.

a) Melaksanakan Tindakan, Observasi, dan Asesmen

Pelaksanaan tindakan adalah melaksanakan scenario pembelajaran yang sudah dibuat pada tahap persiapan secara actual. Kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan merupakan tindakan pokok dalam siklus PTK. Pada saat pelaksanaan tindakan, kegiatan observasi dan interpretasi dilakukan secara bersamaan. Penggabungan kegiatan tindakan, observasi dan interpretasi dilakukan dalam suatu proses pembelajaran yang utuh.

Dalam melaksanakan tindakan, kegiatan observasi dilakukan untuk merekam proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Mengingat kegiatan observasi menyatu dalam pelaksanaan tindakan, perlu dikembangkan sistem dan prosedur observasi yang mudah dan cepat dilakukan. Cara yang perlu dilakukan adalah dengan menggunakan instrument-instrumen yang sudah ditetapkan dalam perencanaan.

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan observasi, dilakukan pula asesmen yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik sebagai hasil dari pelaksanaan tindakan. Hasil asesmen ini juga merupakan data dari penelitian ini.

b) Menganalisis Data Hasil Observasi, Asesmen dan Interpretasi

Jenis data dan/atau informasi yang direkam selama observasi dan pemantauan dapat berupa data kualitatif dan kuantitatif (bergantung pada dampak atau hasil keluaran yang diharapkan). Analisis data dapat dilakukan melalui beberapa tahap, misalnya: reduksi data, paparan data serta interpretasi, dan penyimpulan hasil analisis.

Analisis dilakukan dengan menggunakan hasil pengumpulan informasi yang telah dilakukan dalam tahap pengumpulan data. Misalnya, dengan memutar kembali hasil rekaman proses pembelajaran dengan video tape recorder guru mengamati kegiatan mengajarnya dan membahas masalah-masalah yang menjadi perhatian penelitian bersama

dengan dosen. Para proses analisis dibahas apa yang diharapkan terjadi, apa yang kemudian terjadi, mengapa terjadi tidak seperti yang diharapkan, apa penyebabnya atau ternyata sudah terjadi seperti yang diharapkan, dan apakah perlu dilakukan tindak lanjut.

Hasil observasi selanjutnya diinterpretasikan yaitu memberi makna atau mengartikan data yang diperoleh. Pemberian makna juga dihubungkan dengan teori yang diacu, pengalaman, praktik, atau penilaian dan pendapat dari guru/dosen lain yang menjadi anggota Tim.

c) Melakukan Refleksi dan Merencanakan Tindak Lanjut Untuk Siklus Berikutnya

Refleksi adalah kegiatan mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, apa yang dihasilkan, mengapa hal tersebut terjadi, dan apa yang dilakukan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan. Komponen-komponen refleksi dapat digambarkan sebagai berikut.

PENGANALISISAN > PEMAKNAN > PENJELASAN > PENYIMPULAN > TINDAK LANJUT

Perencanaan tindak lanjut dirancang bersarkan keterkaitan antara hasil analisis data dengan indicator keberhasilan. Indicator keberhasilan adalah kriteria keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Indikator keberhasilan biasanya ditetapkan berdasarkan suatu ukuran standard yang berlaku, misalnya: pencapaian oenguasaan kompetensi sebesar 80% ditetapkan sebagai ambang batas ketuntasan belajar (pada saat dilaksanakan tes awal, nilai peserta didik berkisar pada angka 50), maka pencapaian hasil yang belum sampai 80% diartikan masih perlu dilakukan tindakan lagi (ada siklus berikutnya). Indicator keberhasilan dapat berupa kriteria kuantitatif dan/atau kualitatif.

PTK merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keprofesionalan guru maupun dosen melalui pengembangan inovasi. Dalam pelaksanaannya dosen dan guru melaukan pengembangan secara bersama-sama (kolaboratif) dari awal hingga akhir. Ciri khas penelitian ini ialah adanya masalah pembelajaran dan tindakan untu memecahkan masalah ini. Tahapan pengembangan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi refleksi yang dapat diulang sebagai siklus. Disarankan guru-dosen, dosen-dosen dapat secara kolaboratif melakukan PTK untuk peningkatan keprofesionalannya.

BAB VII

INOVASI PEMBELAJARAN KUANTUM, KOMPETENSI DAN KONTEXTUAL DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI MIKRO

A. Inovasi Pembelajaran Kuantum

1. Pengertian inovasi pembelajaran kuantum

Inovasi berarti berasal dari kata “*innovation*” dari bahasa Inggris, sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan (S. Wojowasito dalam Ibrahim, 1988). Pengertian lain dari inovasi datang dari Miles (1964), yaitu; *Innovation is a special of the genus “change” Generally speaking it seems useful to define an innovation as a deliberate, novel, specific change, which is thought to be more efficacious in accomplishing the goal of system.*

Sedangkan Rogers (1983) memberikan definisi inovasi sebagai berikut; *An innovation is an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or other unit of adoption it matters little, so far as human behavior is concerned, whether or not an idea is “objectively” new as measured by the lapse of time since its first use or discovery. The perceived newness of the idea for the individual determines his or her reaction to it. If the idea seems new to the individual, it is an innovation.* Lebih lanjut Rogers menyatakan bahwa hal yang mempengaruhi cepat lambatnya penerimaan inovasi sebagai berikut: (1) Keuntungan relatif, yaitu sejauhmana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya, (2) Kompatibel, kesesuaian inovasi dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan penerima, (3) Kompleksitas, tingkat kesukaran inovasi. Inovasi yang mudah akan cepat diterima, (4) Trialabilitas, artinya dapat dicoba atau tidak, inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima, dan (5) Dapat diamati, inovasi yang hasilnya mudah diamati akan cepat diterima. Salah satu inovasi pembelajaran adalah pembelajaran kuantum.

Tokoh utama di balik pembelajaran kuantum adalah Bobbi DePorter, seorang ibu rumah tangga yang kemudian terjun di bidang bisnis properti dan keuangan, dan setelah semua bisnisnya bangkrut akhirnya menggeluti bidang pembelajaran. Dialah perintis, pencetus, dan pengembang utama pembelajaran kuantum. Semenjak tahun 1982 DePorter mematangkan dan mengembangkan gagasan pembelajaran kuantum di SuperCamp, sebuah lembaga pembelajaran yang terletak Kirkwood Meadows, Negara Bagian California, Amerika Serikat. SuperCamp sendiri didirikan atau dilahirkan oleh Learning Forum, sebuah perusahaan yang memusatkan perhatian pada hal-hal

pembelajaran guna pengembangan potensi diri manusia. Dengan dibantu oleh teman-temannya, terutama Eric Jansen, Greg Simmons, Mike Hernacki, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie, DePorter secara terprogram dan terencana mengujicobakan gagasan-gagasan pembelajaran kuantum kepada para remaja di SuperCamp selama tahun-tahun awal dasawarsa 1980-an.

Pada tahap awal perkembangannya, pembelajaran kuantum terutama dimaksudkan untuk membantu meningkatkan keberhasilan hidup dan karier para remaja di rumah atau ruang-ruang rumah; tidak dimaksudkan sebagai metode dan strategi pembelajaran untuk mencapai keberhasilan lebih tinggi di sekolah atau ruang-ruang kelas. Lambat laun, orang tua para remaja juga meminta kepada DePorter untuk mengadakan program program pembelajaran kuantum bagi mereka.

Model pembelajaran kuantum dicetuskan oleh seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria Georgi Lozanov yang melakukan uji coba tentang sugesti dan pengaruhnya terhadap faktor belajar, teorinya yang terkenal disebut suggestology. Menurut Lozanov, pada prinsipnya sugesti itu mempengaruhi hasil belajar. Teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif dalam belajar diantaranya yaitu mendudukan siswa secara nyaman, memasang musik di dalam kelas atau lapangan, meningkatkan partisipasi siswa, menggunakan poster-poster dalam menyampaikan suatu informasi, dan menyediakan guru-guru yang berdedikasi tinggi.

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan, dan memiliki keterampilan hidup (DePorter, 2007). Dengan demikian model pembelajaran kuantum ini merupakan bentuk inovasi pengubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar.

Demikianlah, metode pembelajaran kuantum merambah berbagai tempat dan bidang kegiatan manusia, mulai lingkungan pengasuhan di rumah (*parenting*), lingkungan bisnis, lingkungan perusahaan, sampai dengan lingkungan kelas (sekolah). Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya pembelajaran kuantum merupakan falsafah dan metodologi pembelajaran yang bersifat umum, tidak secara khusus diperuntukkan bagi pengajaran di sekolah yang membentuk bangun pembelajaran kuantum. Pandangan-pandangan umum dan prinsip-prinsip dasar yang termuat dalam Quantum Learning selanjutnya diterapkan, dipraktikkan, dan atau diimplementasikan dalam lingkungan

bisnis dan kelas (sekolah). Hal tersebut sekaligus memperlihatkan betapa populer dan menariknya falsafah dan metodologi pembelajaran kuantum di Indonesia dan bagi komunitas masyarakat Indonesia. Popularitas dan kemenarikan pembelajaran kuantum makin tampak kuat-tinggi ketika frekuensi penyelenggaraan seminar-seminar, pelatihan-pelatihan, dan pengujian pembelajaran kuantum di Indonesia makin tinggi.

Pembelajaran kuantum merupakan pembelajaran yang mampu dalam menciptakan keaktifan siswa juga interaksi siswa sehingga potensi siswa dapat berkembang dan pada akhirnya mampu untuk meningkatkan prestasi belajar dengan menyingkirkan hambatan yang ada dalam belajar dengan menggunakan cara maupun alat yang tepat sehingga siswa dapat dengan mudah untuk belajar. Pada proses belajar kuantum akan terjadi penyelarasan dan pemberdayaan komunitas belajar sehingga interaksi guru dengan siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar sama-sama saling bisa bekerja sama dalam situasi yang menyenangkan.

Isitilah kuantum dipinjam dari dunia fisika merupakan interaksi yang mengubah energy menjadi suatu cahaya. Maksud dalam pembelajaran kuantum dalam hal ini adalah perubahan bermacam interaksi dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat seorang guru untuk menjadi cahaya bagi siswanya. Terdapat 2 konsep utama yang digunakan dalam belajar kuantum untuk mewujudkan energy guru dan siswa dalam belajar ini adalah sebagai berikut:

- a. Percepatan belajar melalui suatu usaha untuk menghilangkan hambatan dalam belajar
- b. Menyediakan fasilitas belajar sehingga mempermudah siswa untuk belajar dalam situasi yang menyenangkan.

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan, dan memiliki keterampilan hidup (DePorter, 2007). Dengan demikian model pembelajaran kuantum ini merupakan bentuk inovasi penggabungan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar

2. Prinsip dan strategi pembelajaran kuantum

Prinsip dari pembelajaran kuantum adalah bawalah dunia mereka (pembelajar) ke dunia kita (pengajar) dan antarkan dunia kita (pengajar) ke dalam dunia mereka (pembelajar). Prinsipnya adalah guru atau dosen haruslah membangun jembatan komunikasi seperti misalnya pengajar dapat memanfaatkan pengalaman yang di milikinya sebagai titik tolak,

Terdapat 5 prinsip dan strategi pembelajaran kuantum menurut Bobby dePorter, 2003 adalah sebagai berikut:

- a. Seluruh lingkungan kelas dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh siswa, baik rancangan kurikulum, rancangan pembelajaran, informasi serta proses belajar mengajar.
- b. Terdapat tujuan belajar yang terkontrol baik sumber, fasilitas dan media yang digunakan untuk membantu perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor.
- c. Dalam proses belajar mengajar mengkaitkan dengan pembelajaran yang lalu sehingga peserta didik dapat mengkonseptualisasi, membedakan, mengkatagorisasikan informasi yang pernah di dapat sebelumnya.
- d. Terdapat pengakuan dari pengajar (guru/dosen) berupa pengakuan akan usaha belajar dari peserta didik.
- e. Memberi penghargaan kepada peserta didik akan setiap usaha yang dicapinya. Penghargaan ini penting untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Lebih lanjut, strategi pembelajaran kuantum dinamakan TANDUR (Bobby DePorter , 2003) yaitu sebagai berikut :

- a. Tumbuhkan, yaitu dengan memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa telah termotivasi.
- b. Alami, berikan pengalaman nyata kepada setiap siswa untuk mencoba.
- c. Namai, sediakan kata kunci, konsep, rumus, strategi dan metode lainnya.
- d. Demonstrasikan, sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya.
- e. Ulangi, beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajari, sehingga setiap siswa merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya datang kesuksesan.
- f. Rayakan, dimaksudkan sebagai respon pengakuan yang proporsional.

3. Pemusatan pembelajaran kuantum melalui lingkungan pembelajaran

Pembelajaran kuantum, memberdayakan semua potensi dan lingkungan belajar yang ada, sehingga proses lingkungan belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan dan bukan sebagai sesuatu yang memberatkan. Dimensi pemusatan pembelajaran kuantum melalui lingkungan pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Suasana yang menggairahkan

Untuk menciptakan suasana yang dinamis dan menggairahkan dalam belajar, guru atau fasilitator perlu memahami dan perlu menerapkan aspek-aspek pembelajaran kuantum sebagai berikut.

- Kekuatan niat dan berpandangan positif
- Menjalin rasa simpati dan saling pengertian
- Keriang dan ketakjuban
- Meu mengambil risiko
- Menumbuhkan rasa saling memiliki
- Menunjukkan keteladanan

b. Landasan yang kukuh

Menegakkan landasan yang kukuh dalam pembelajaran kuantum dengan cara: mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, mengukuhkan prinsip-prinsip keunggulan, meyakini kemampuan diri dan kemampuan siswa, kesepakatan, kebijakan, prosedur dan peraturan, serta menjaga komunitas belajar tetap tumbuh dan belajar.

Penetapan landasan dapat dimulai dari penetapan tujuan. Hendaknya dalam komunitas belajar antar pengajar dan pembelajar memiliki tujuan yang sama. Dengan adanya kesamaan tujuan, maka upaya yang dilakukan akan memiliki kesamaan, sehingga ada kesesuaian antara apa yang harus dilakukan siswa dengan apa yang diinginkan guru. (DePorter, 1999).

c. Lingkungan yang mendukung

Lingkungan kelas akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian dan menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Dengan demikian dalam pembelajaran kuantum guru memiliki kewajiban menata lingkungan yang dapat mendukung situasi belajar dengan cara: mengorganisasikan dan memanfaatkan lingkungan sekitar, menggunakan alat bantu yang mewakili satu gagasan, pengaturan formasi siswa, pemutaran musik yang sesuai dengan kondisi belajar.

d. Perancangan pengajaran yang dinamis

Pembelajaran kuantum memberikan beberapa kiat tentang cara menyesuaikan pembelajaran dengan masing-masing modalitas belajar

siswa, memberikan strategi dan kiat tentang cara menyelesaikan pembelajaran dengan masing-masing modalitas belajar siswa, memberikan strategi dan kiat tentang menjalin mitra dengan siswa, sehingga guru merancang pembelajaran bermula kelompok besar, dilanjutkan dengan belajar dalam kelompok kecil, diakhiri dengan belajar secara perorangan. Berdasarkan strategi di atas, maka kiat kerangka perancangan pembelajaran kuantum dilaksanakan sebagai perpaduan yang disingkat dengan TANDUR yakni Tumbuhkan, Alami, Namai, Ulangi, dan Rayakan.

B. INOVASI PEMBELAJARAN KOMPETENSI

Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan bersikap. Kemampuan dasar ini akan dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian siswa. Kompetensi merupakan target, sasaran, standar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom (1979) dan Gagne (1988) dalam teori-teorinya yang terkenal itu, bahwa menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa penekanannya adalah tercapai sasaran atau tujuan pembelajaran (instruksional). Cakupan materi yang terkandung pada setiap kawasan kompetensi memang cukup luas seperti pada kawasan taksonomi dari Bloom, Krathwool, dan Simpson.

Standar kompetensi ini merupakan kecakapan belajar untuk sepanjang hidup (long life education) sebagai akumulasi kemampuan seseorang yang telah memiliki kompetensi dasar yang dirumuskan dalam setiap mata pembelajaran. Kemampuan dasar ini merupakan bekal yang diharapkan untuk dapat mengembangkan minat, bakat, dan potensi yang dimiliki seorang siswa.

Pembelajaran kompetensi memiliki sembilan kompetensi yang bersifat strategis (Martinis Yamin, 2005), sebagai berikut:

1. Memiliki keyakinan sesuai dengan agama yang dianutnya yaitu bahwa setiap orang merupakan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
3. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep numerik dan spesial, serta mampu mencari dan menyusun pola, struktur dan hubungan.

4. Menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan, ditemukan dan diperoleh dari berbagai sumber dalam kehidupan serta mampu menilai kebermanfaatannya.
5. Memahami dan menghargai dunia fisik, makhluk hidup dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
6. Memahami konteks budaya geografi, sejarah, dan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan, serta berinteraksi dan berkontribusi dalam masyarakat dan budaya global.
7. Berpartisipasi dalam kegiatan kreatif dan lingkungan untuk saling menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.
8. Menunjukkan kemampuan berfikir konsekuen, berfikir literal, berfikir kritis, memperhitungkan peluang dan potensi, serta siap untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
9. Menunjukkan motivasi dan percaya diridalam belajar, mampu bekerja mandiri, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.

1. Prinsip Pembelajaran Kompetensi

- a. Ada beberapa prinsip penting dalam pembelajaran kompetensi, antara lain:
- b. Proses pembelajaran kompetensi membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa.
- c. Berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, ada tipe pengetahuan fisis, sosial dan logika
- d. Pembelajaran dalam konteks kompetensi harus melibatkan peran lingkungan sosial.
- e. Pembelajaran melalui KBK diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal.

2. Karakteristik Pembelajaran Kompetensi

Karakteristik pembelajaran kompetensi adalah :

- a. Proses pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Adanya suatu prosedur yang direncanakan, dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Adanya kegiatan penggarapan materi tertentu secara khusus, sehingga dapat mencapai tujuan
- d. Adanya aktivitas siswa sebagai syarat mutlak bagi berlangsungnya proses pembelajaran.
- e. Guru berperan sebagai pembimbing yang berusaha menghidupkan dan memberikn motivasi belajar kepada siswa dalam proses interkasi yang kondusif.
- f. Membutuhkan adanya komitmen terhadap kedisiplinan sebagai pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang ditaati oleh semua pihak.
- g. Adanya batasan waktu, untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan

C. INOVASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2005). Berdasarkan pengertian pembelajaran kontekstual, terdapat lima karakteristik penting dalam menggunakan proses pembelajaran kontekstual yaitu:

- a. Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
- b. Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, yang diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan cara memsiswai secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.

- c. Pemahaman pengetahuan, artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan.
- d. Memperaktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.
- e. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

2. Prinsip Pembelajaran Kontektual

Elaine B. Jhonson (2002), mengklaim bahwa dalam pembelajaran kontekstual minimal ada tiga prinsip utama yang sering digunakan, yaitu saling ketergantungan (*interdependence*), diferensiasi (*differetiation*), dan pengorganisasian (*self organization*).

Pertama, prinsip saling ketergantungan (*interdependence*), menurut hasil kajian para ilmuwan segala yang ada di dunia ini adalah saling berhubungan dan tergantung. Begitu pula dalam pendidikan dan pembelajaran, sekolah merupakan suatu sistem kehidupan, yang terkait dalam kehidupan di rumah, di tempat bekerja dan di masyarakat. Saling berhubungan ini bukan hanya sebatas pada memberikan dukungan, kemudahan, akan tetapi juga memberi makna tersendiri, sebab makna ada jika ada hubungan yang berarti. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan hubungan antara bahan pembelajaran dengan bahan lainnya, antara teori dengan praktek, antara bahan yang bersifat konsep dengan penerapan dalam kehidupan nyata.

Kedua, prinsip diferensiasi (*differentiation*) yang menunjukkan kepada sifat alam yang secara terus menerus menimbulkan perbedaan, keseragaman dan keunikan. Prinsip diferensiasi menunjukan kreativitas yang luar biasa dari alam semesta. Diferensiasi bukan hanya menunjukan perubahan dan kemajuan tanpa batas, akan tetapi juga kesatuan-kesatuan yang berbeda tersebut berhubungan, saling tergantung dalam keterpaduan yang bersifat simbiosos atau saling menguntungkan.

Prinsip pengorganisasian diri (*self organization*), setiap individu atau kesatuan dalam alam semesta mempunyai potensi yang melekat yaitu kesadaran sebagai kesatuan utuh yang berbeda dari yang lain. Prinsip organisasi diri, menuntut para pendidik dan para

pengajar di sekolah agar mendorong tiap siswanya untuk memahami dan merealisasi semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin. Pembelajaran kontekstual diarahkan untuk membantu siswa mencapai keunggulan akademik, penguasaan keterampilan standar, pengembangan sikap dan moral sesuai dengan harapan masyarakat.

3. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran dimana siswa belajar melalui kegiatan kelompok seperti kerja kelompok, berdiskusi, praktikum kelompok, saling bertukar pikiran, memberi dan menerima informasi.

Tahapan pembelajaran kontekstual meliputi empat tahap, yaitu:

a. Tahap invitasi

Di sini, diharapkan agar siswa dapat mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang dibahas. Siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan, mengikutsertakan pemahamannya tentang konsep tersebut.

b. Tahap eksplorasi

Dalam tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, penginterpretasikan data dalam sebuah kegiatan yang telah dirancang guru.

c. Tahap penjelasan dan solusi

Siswa memberikan penjelasan-penjelasan solusi yang didasarkan pada hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru, maka siswa dapat menyampaikan gagasan, membuat model, membuat rangkuman, dan ringkasan.

d. Tahapan pengambilan tindakan

Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran kontekstual tersebut, maka langkah-langkah pembelajaran kontekstual seperti

- 1) Pendahuluan
- 2) Isi
- 3) Penutup

D. Inovasi Pembelajaran Ekonomi Mikro

Untuk melaksanakan pembelajaran ekonomi yang inovatif, peserta didik di berikan kebebasan dalam menemukan sesuatu dari pengalaman belajarnya, dapat dari hasil riset sebelumnya ataupun dari berbagai literatur. Salah satu pendekatan konsep ini adalah social psikologi. Mengacu dari pendekatan social psikologis tersebut, seorang pengajar harus memiliki kemampuan tertentu yang utama adalah kemampuan memahami konsep kreatif dan produktif sehingga dapat menerapkan dalam bidang ekonomi.

Menurut Utami Munandar (2002), pendidik (dosen) bidang ekonomi harus memahami mengapa kreatifitas yang membentuk inovasi begitu bermakna dalam hidup dikarenakan :

1. Kreativitas dan inovasi dapat menumbuhkan seseorang untuk berkreasi mewujudkan tujuan tujuan dalam kehidupannya
2. Dengan berfikir inovatif, seseorang dapat melihat bermacam-macam kemungkinan dalam penyelesaian masalah
3. Inovasi bermanfaat bagi diri pribadi maupun lingkungan
4. Dengan inovasi dan kreatifitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Perancangan pembelajaran ekonomi memerlukan pengetahuan dari dosen dalam mengintegrasikan hasil-hasil riset dalam proses pembelajaran yaitu : *content knowledge*, *pedagogical knowledge* dan *technological knowledge* serta kombinasi dari unsure-unsur tersebut (Koehler dan Mizra, 2007), Pembelajaran inovatif bersifat komprehensif dan berkaitan dengan berbagai teori pembelajaran modern yang berlandaskan pada inovasi pembelajaran.

Pembelajaran inovatif mempunyai perspektif yang berpusat pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dirancang oleh dosen berbeda dengan pembelajaran konvensional (Marhaeni, 2007). Proses inovasi memiliki makna bahwa mahasiswa haruslah bersikap aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran inovatif ekonomi juga bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran menarik, dikarenakan proses pembelajaran yang melibatkan mahasiswa pada temuan-temuan dari beberapa kajian-kajian yang dipelajarinya. Pembelajaran inovatif juga memperhatikan kearifan lokal yang menampilkan nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat (Rahyono, 2009),. Dengan inovasi pembelajaran ekonomi inovatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik di sekolah maupun di perguruan tinggi.

Tujuan pembelajaran adalah agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada orang lain sehingga diperlukan perencanaan pembelajaran sehingga perencanaan tersebut dijadikan acuan untuk melakukan perkuliahan dengan baik (Mirso, 2004 : 545).

Peningkatan Kualitas pembelajaran merupakan pembelajaran yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang terstandart, maka yang harus dilakukan adalah dengan pembelajaran yang efektif yang melibatkan beberapa unsur seperti dosen, mahasiswa, teknik/metode, media dan lingkungan pembelajaran. Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang mempunyai prosedur pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Wotruba and Wright dalam Miarso, (2004:546) memodifikasi tujuh indikator yang dilakukan dosen untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah : a) pengorganisasian kuliah dengan baik b) Komunikasi secara efektif c) Antusiasme dalam mata kuliah d) Sikap positif terhadap mahasiswa e) Pemberian ujian dan nilai yang adil f) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran g) kemampuan mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan. Kualitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, selain itu juga yang harus dimiliki oleh mahasiswa adalah kemampuan berfikir tingkat tinggi, kemampuan kerjasama dan kemampuan berkomunikasi ((Trilling and Fadel,2009).

Disamping itu, ada 8 strategi memadukan perkuliahan ekonomi dengan pembelajaran berbasis riset adalah sebagai berikut yang diadopsi dari GRIFFITHI Institute for Higher Education:

- a. Dosen pengampu mata kuliah ekonomi mikro membuat rancangan perkuliahan berupa RPS dengan mengintegrasikan penelitian dengan materi ajar. Hasil penelitian yang dipelajari adalah hasil penelitian yang dimuat di jurnal maupun prosiding baik prosiding nasional dan internasional. Disamping itu dosen pengampu memberikan penjelasan gambaran tentang nilai, etika penelitian (riset) seperti etika dalam merujuk, etika tentang plagiarisme dan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mendiskusikan penelitian tersebut.
- b. Mendiskusikan konsep dasar ekonomi mikro dalam perkuliahan dengan menghubungkan dengan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan materi tersebut.
- c. Dosen pengampu mata kuliah ekonomi mikro mendesain setiap aktivitas pembelajaran, bagaimana tugas aktivitas dosen maupun aktivitas mahasiswa, sehingga perkuliahan bisa berjalan dengan lancar
- d. Dosen pengampu mata kuliah ekonomi mikro dan mahasiswa berdiskusi tentang konteks ekonomi mikro yang memiswahi perilaku ekonomi yang dinamis dengan melink kan penelitian-

- penelitian ekonomi mikro. Dengan demikian, mahasiswa lebih memahami dan dapat berfikir kritis, analitis dan ilmiah.
- e. Bersama mahasiswa, dosen pengampu mata kuliah ekonomi mikro dapat mengembangkan penelitian dalam skala kecil dan diintegrasikan dengan materi perkuliahan. Riset skala kecil tersebut dapat dilakukan dengan cara individual maupun berkelompok, dan dipresentasikan untuk didiskusikan secara bersama-sama.
 - f. Melibatkan mahasiswa sebagai anggota penelitian, sehingga mahasiswa lebih memahami bagaimana menjadi seorang peneliti. Dengan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan penelitian, kemampuan analitis mahasiswa dapat dikembangkan.
 - g. Melibatkan mahasiswa pada forum penelitian yang diselenggarakan baik oleh perguruan tinggi setempat, maupun oleh perguruan tinggi lain. Pelibatan mahasiswa tersebut dapat dalam bentuk mengikut sertakan pada seminar hasil penelitian dengan sebagai pembicara call paper maupun sebagai co author.
 - h. Dalam proses belajar mengajar, dosen pengampu mata kuliah ekonomi dapat menanamkan nilai-nilai riset dalam proses belajar mengajar. Sehingga mahasiswa sudah terbiasa dengan budaya meneliti juga nilai-nilai riset seperti contoh nilai objektivitas, kejujuran dalam mensitasi, penelitian berbasis bukti dan lain lain. (Griffith Institute, 2008)

Pada abad ke 21 masyarakat di tuntut untuk penguasaan teknologi dan informasi dan kemampuan itu harus di miliki oleh individu. Penguasaan teknologi dan pengetahuan dapat diperoleh dari bangku ekolah maupun perguruan tinggi juga bisa didapat dari internet dan bahan ajar (Kurnia, Lati, Fauziah, & Trihanton, 2019) Diperlukan inovasi pembelajaran sehingga tuntutan itu dapat di penuhi. Pada dasarnya inovasi pembelajaran merupakan suatu ide atau gagasan yang baru tentang berbagai faktor-faktor yang dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat tepat guna. Inovasi pembelajaran juga merupakan bagian dari inovasi pendidikan. Dalam menyiapkan pembelajaran yang efektif diperlukan suatu sistem yang terintegrasi yang memiliki komponen-komponen seperti learner (siswa/mahasiswa), kurikulum, proses kegiatan belajar mengajar, guru/dosen, sarana prasarana, bahan ajar serta lulusan yang sesuai dengan CPL (Suparman, 2014)

Inovasi pembelajaran berawal dari hasil refleksi pada pembelajaran di masa lalu yang dianggap terlalu monoton dan *teacher centered learning*, siswa hanya sebagai penonton dan kecenderungan belajar berdasarkan target kurikulum yang harus terselesaikan dalam satu periode. Pada

pembelajaran ekonomi mikro, yang merupakan pembelajaran berupa hafalan dan konsep, sehingga fokus utama dari pembelajaran ekonomi mikro adalah bagaimana menghadirkan kondisi riil di lapangan tentang bagaimana pengambilan keputusan dan aktivitas perilaku pelaku ekonomi yang terdiri dari konsumen, produsen dan distributor dalam situasi yang nyata. Sumber materi dari Ekonomi mikro adalah berupa konsep, fakta dan generalisasi. Konsep merupakan ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret. Konsep juga merupakan kesepakatan suatu hal yang dapat memecahkan permasalahan sedangkan fakta adalah data informasi yang nyata terjadi dan generalisasi adalah konsep yang saling berhubungan dan menyeluruh. Dari ketiga hal di atas, yang dibutuhkan pengajar adalah kreativitas dalam menyampaikan konsep, fakta dan generalisasi dalam pembelajaran ekonomi sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Menurut Dunne dalam bukunya *Learning Society* menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi dengan metode konvensional sering membuat kegagalan proses belajar mengajar, karena berbagai hal yaitu 1) siswa mampu menghafal tapi tidak mampu memahami 2) siswa tidak mampu untuk menghubungkan teori yang diterima dengan dunia nyata 3) kesulitan memahami sebuah konsep ekonomi termasuk juga ekonomi mikro (Elisabeth, 1999)

Pada pembelajaran ekonomi mikro, seorang peserta didik di harapkan mampu untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah dalam dunia nyata. Dalam pembelajaran, pemecahan masalah merupakan point utama yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat menghubungkan pengetahuan ekonomi dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari hari. (Rahman & Saleh Ahmar, 2016) Pemecahan masalah dalam pembelajaran didasarkan pada kenyataan bahwa pembelajaran ekonomi mikro tidak sekedar ceramah dan mengkomunikasikan teori pada siswa, akan tetapi bagaimana siswa dapat menganalisis, mencari, menyelidiki, memikirkan dan menemukan suatu fakta berdasarkan pengetahuan yang telah di dapat. Diperlukan juga strategi pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran ekonomi mikro. Harwood dan Cohen menjelaskan bahwa dalam menumbuhkan ketrampilan belajar seumuh hidup harus ditumbuhkan pada mahasiswa yaitu dengan tidak menekankan bagaimana mahasiswa belajar, akan tetapi mahasiswa harus berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga melatih mereka untuk berkomunikasi serta dapat berinteraksi sosial melalui pembelajaran di perguruan tinggi (Lyna & Susilowati, 2011)

Strategi mengajar dikatakan baik apabila dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat melatih

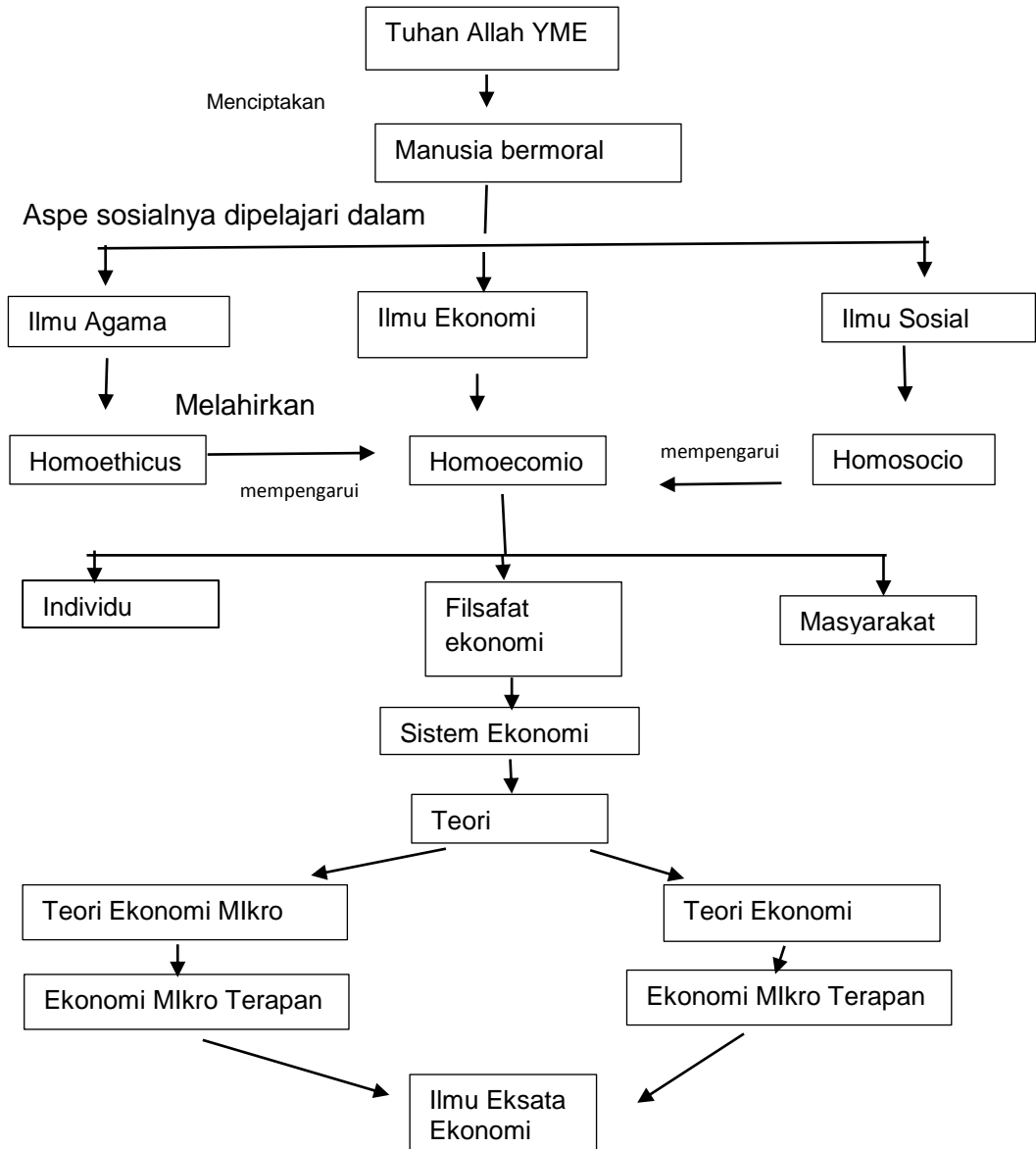
kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas serta dapat memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang dipelajarinya. Dalam upaya untuk mengaktifkan peserta didik, pendekatan *student centered learning* lebih sesuai dibandingkan dengan *teacher centered learning*. Strategi pembelajaran merupakan tindakan yang terencana dengan menggunakan model dan metode pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang inovatif, diharapkan pengajar dapat menstimulus keaktifan mahasiswa dalam mengikuti tiap tahapan belajar mengajar.

BAB 8

MENGAJARKAN KONSEP, GENERALISASI, ISU SOSIAL EKONOMI

A. Pengembangan Materi Ekonomi Sebagai Suatu Konsep

Novak dan Gowin (1985) mendefinisikan konsep sebagai "..... a *perceived regularity in events or objects, or records in events or objects*" Dengan demikian konsep dapat berarti suatu catatan dari fenomena atau objek yang terjadi secara beraturan sehingga dapat diterima sebagai suatu kebenaran, dan kemudian diberi label atau nama. Misalnya suatu ruangan yang di dalamnya ada beberapa meja, kursi/bangku, dan alat tulis diberi nama ruang kelas. Selanjutnya mereka juga menjelaskan bahwa peta konsep merupakan "paparan seluruh konsep milik suatu disiplin ilmu yang saling terkait sehingga membentuk proposisi-proposisi yang memberikan pengertian/makna tentang disiplin ilmu tersebut". Berdasarkan pengertian peta konsep tersebut, maka **peta konsep ilmu ekonomi** dapat diartikan sebagai paparan seluruh konsep ilmu ekonomi yang saling terkait sehingga terbentuk proposisi-proposisi yang memiliki pengertian/makna tentang ilmu ekonomi. Dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa peta konsep ilmu ekonomi merupakan suatu paparan/gambaran hubungan yang bermakna antarkonsep ekonomi sehingga membentuk suatu makna baru yang disebut proposisi tentang ilmu ekonomi. Misalnya hubungan antara konsep penawaran dan konsep permintaan akan membentuk proposisi baru yang disebut pasar; hubungan antara konsep modal dan tenaga kerja akan membentuk proposisi baru yang disebut perusahaan. Peta konsep ilmu ekonomi selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan dalam pengorganisasian atau pengembangan materi ekonomi, baik untuk kepentingan pembelajaran maupun penulisan buku pembelajaran ekonomi. Secara garis besar, inti peta konsep ilmu ekonomi dapat digambarkan seperti gambar 1.



Gambar 7. Inti Peta Konsep Ilmu Ekonomi

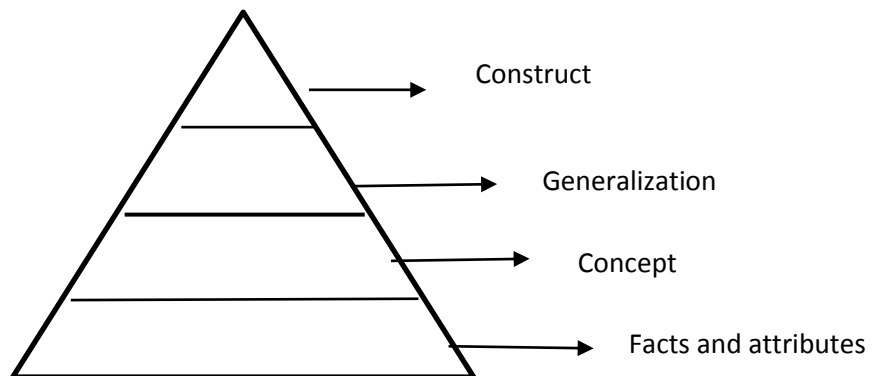
Sebagaimana peta konsep ilmu yang lain, Endang Sih Prapti dan Sugiharsono (2000) menjelaskan bahwa peta konsep ilmu ekonomi juga memiliki kriteria tertentu, seperti:

1. Konsep-konsep ekonomi yang bersifat umum dapat dijabarkan dalam konsep-konsep ekonomi yang lebih spesifik.

2. Hubungan antarfenomena ekonomi dapat bersifat horisontal maupun vertikal, dan juga bisa bersifat kausal maupun fungsional.
3. Hubungan antarkonsep ekonomi dapat membentuk hubungan yang bermakna dalam bentuk proposisi ekonomi.
4. Peta konsep ilmu ekonomi dapat dikaitkan dengan kompetensi yang dikehendaki dari suatu kurikulum, baik untuk kepentingan pembelajaran maupun untuk penulisan buku pembelajaran (buku teks/modul/diktat).

B. Konsep dan Generalisasi Ekonomi

Konsep dan generalisasi diperoleh dari disiplin Ilmu-Ilmu Sosial seperti Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik dan Hukum, Sosiologi, dan Antropologi serta Sejarah dan Tata Negara. Beberapa konsep yang dapat diperoleh dari geografi, ekonomi atau hukum diantaranya adalah: (1) kebutuhan manusia tidak terbatas, (2) ketersediaan sumberdaya alam yang terbatas, (3) mengolah dan memanfaatkan sumberdaya alam secara bertanggungjawab. Guna memahami pengertian konsep dan generalisasi serta hubungan antara keduanya maka terlebih dahulu harus dipahami pengertian konsep dan generalisasi. Namun terlebih dahulu perlu dibahas tentang model struktur pengetahuan seperti yang diajukan oleh Dorothy McClure Fraser (1969) yang isinya adalah:



Gambar 8. Model struktur Pengetahuan

Dari gambar di atas model struktur pengetahuan dapat dilihat pada jenjang pembentukan konsep dan generalisasi yang membantu siswa dalam memahami konsep ekonomi. Berdasarkan konsep ekonomi yang merupakan ide ide

fundamental ilmu (Murphy, 1971: 59). Pembelajaran konsep sebenarnya bagaimana guru atau pengajar mengajarkan konsep sehingga siswa dapat menemukan konsep ekonomi dari menstruktur. Ada 2 pengajaran konsep :

- 1) Concept attainment adalah mengajarkan konsep menurut perimbangan pengajar perlu diketahui oleh siswa/mahasiswa
- 2) Concept formation/ diagnosis adalah mengajarkan bagaimana konsep dikembangkan untuk siswa sendiri.

Kedua pendekatan (Savage dan Armstrong, 1996; 168-169) memiliki kegunaan yang signifikan bagi siswa. Akan tetapi siswa merasa kesulitan untuk mengikuti perkembangan peningkatan tingkat kesukaran dalam pembelajaran termasuk dalam menghubungkan antara berbagai konsep dalam ilmu ekonomi. . Kelemahan itu juga akan menyebabkan siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat menangkap secara utuh yang disebut dengan "body knowledge sebuah disiplin ilmu termasuk disiplin ilmu ekonomi. Melalui pendekatan pertama yaitu mengajarkan konsep pilihan guru, guru dapat mengajarkan berbagai konsep. Pengajar dapat mengajarkan konsep yang sederhana seperti "gurun pasir" atau "sungai". Guru dalam proses pembelajaran menunjukkan kepada siswa gambar – gambar pasar monopolis, oligopolies, monopsony dan tugas guru adalah membantu memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa dalam proses tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, kiranya dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang kedudukan konsep dan generalisasi dalam struktur ilmu pengetahuan khususnya dalam setiap disiplin ilmu ekonomi, sebab seperti dikemukakan oleh B Othanel Smith dan Robert H. Ehnis (1962) mengatakan bahwa: *"The chief landmarks the intellectual terrain are its concepts"*. Adapun yang dimaksud dengan konsep adalah kumpulan pengertian abstrak yang berkaitan dengan simbol untuk kelas dari suatu benda, kejadian atau gagasan. Konsep bersifat abstrak berisi pengertian yang tidak berhubungan dengan suatu contoh khusus daripada kelas tetapi dengan semua kelas yang mungkin. Di samping itu konsep itu bersifat subyektif dan diinternalisasi. Dengan demikian maka tiap orang membentuk konsep sendiri, melalui pengalaman misalnya mengamati contoh, mendengar diskusi tentang arti atau atribut. Oleh sebab itu maka konsep bukan suatu verbalisasi tetapi lebih bersifat pemahaman abstrak tentang atribut umum suatu kelas. John Jarolimek (1986:22).

Konsep dapat berkaitan dengan obyek, keadaan, institusi atau tempat, dan konsep dapat juga acara berfikir abstrak, perilaku. Beberapa contoh konsep dalam ilmu ekonomin :

- a) Scarity
- b) Production
- c) Interdependence
- d) Specialization and division of labour

e) Voluntary exchange

Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru atau dosen dalam mengajarkan konsep adalah melalui “concept formation” (Womack, 1970). Menurut Womack proses mengajarkan aspek konotatif dari sebuah konsep disebut pembentukan konsep. Proses tersebut menuntut pengenalan konsep kepada siswa dalam jangka waktu lama dalam setting yang berbeda-beda, sehingga dengan demikian siswa akan menemukan sendiri berbagai pengetahuan konotatif dari konsep-konsep. Hal ini menunjukkan bahwa setiap guru haruslah menciptakan kesempatan yang besar untuk mengenalkan konsep-konsep baru kepada siswa untuk penyelidikan tentang pengertian yang berkaitan dengan konsep-konsep yang pernah dikenalkan, dihubungkan dengan konsep yang ada sekarang guna mengoreksi konotasi yang salah, memperluas konotasi dan memberi siswa kesempatan untuk melihat arti tersembunyi yang berbeda dari konsep yang sama.

Konsep seperti juga kata-kata dengan arti denotatif, sangat tepat diajarkan dengan senantiasa memperhatikan pengembangan aturan umum pemahaman perbendaharaan kata. Untuk itu maka dalam mengajarkan konsep sebaiknya diusahakan agar:

- 1) Konsep diajarkan dengan mengungkapkan pengertian yang tersembunyi dengan contoh yang ada di alam nyata.
- 2) Memberi kesempatan siswa untuk memahami materi tentang konsep ekonomi dengan bimbingan siswa.
- 3) Memberi kesempatan siswa untuk mengkonstruksi konsep dengan pemahaman yang telah diarahkan oleh guru.

Dalam membentuk konsep ekonomi dan tertanam dalam pikiran, siswa harus membaca, menulism, mendengarkan konsep yang diperkenalkan kepadanya. Psikolog belajar telah mengajarkan kepada kita bahwa dengan menggunakan rasa, penglihatan dan pendengaran dan berbicara secara bersama sama dapat meningkatkan penangkapan dan ingatan kita tentang berbagai pengetahuan.

Pembelajaran konsep ekonomi tidak dapat dipisahkan dengan generalisasi agar lebih bermakna, perbedaan antara generalisasi dengan konsep adalah :

- a. Generalisasi adalah asas/dasar atau aturan yang dinyatakan dalam kalimat lengkap sedangkan konsep bukan asas/dasar dan dinyatakan dalam kata atau ungkapan (phrase).
- b. Generalisasi memiliki tesis; yaitu menunjukkan sesuatu tentang subyek dari sebuah kalimat. Konsep tidak memiliki tesis.

- c. Generalisasi bersifat obyektif dan tidak mengenal orang tertentu (*impersonal*) sedangkan konsep sangat bersifat pribadi, subyektif dan mungkin memiliki aspek konotatif yang berbeda pada setiap orang.
- d. Generalisasi memiliki aplikasi yang luas (*universal application*) sedangkan konsep biasanya terbatas terhadap orang-orang tertentu dengan bahasa yang hampir sama terutama yang menggunakan pengertian konotatif yang sama terhadap konsep. Konsep juga memiliki kegunaan yang terbatas sebab banyak diantaranya seperti 'cultural lag' dan 'profit motive' tidak dipahami oleh banyak orang.

Perbedaan-perbedaan tersebut menunjukkan bahwa antara konsep dan generalisasi adalah dua hal yang berbeda; namun demikian mereka tidak mengemukakan bahwa menggabungkan antara keduanya dalam satu metodologi akan memberi keuntungan yang besar bagi pendidikan. Generalisasi sebagai kalimat lengkap, dan seharusnya mengandung satu atau lebih konsep; bagaimanapun konsep atau ungkapan tidak mungkin mengandung sebuah generalisasi. Hal ini sesuai pula dengan pendapat John Jarolimek (1982:24)

Perbandingan antara konsep dengan generalisasi :

Konsep	(1) kebutuhan manusia tidak terbatas (2) sumberdaya alam terbatas (3) sumber daya alam secara bertanggungjawab
Generalisasi	: Kebutuhan manusia yang tidak terbatas berhadapan dengan sumber daya alam yang terbatas, memaksa manusia untuk mengolah dan memanfaatkan sumberdaya alam secara bertanggung jawab.

Memahami sebuah konsep ekonomi terkadang membuat siswa atau mahasiswa merasa kesulitan. Salah satu caranya adalah dengan memberi tugas ke siswa untuk mencari data dan informasi tentang konsep-konsep tersebut, dan dengan data dan informasi itu diharapkan mereka dapat memperluas pengetahuan dan sekaligus memahami makna generalisasi. Dengan itu pula siswa dapat menguji generalisasi tersebut dengan data dan informasi atau kenyataan-kenyataan empiris untuk sampai pada tahap apakah generalisasi tersebut teruji (*tested generalization*) atau tidak dan bahkan mungkin perlu mengubah generalisasi tersebut.

Proses belajar dengan generalisasi tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dan aplikasinya dalam situasi

baru yang lebih luas. Ini juga berarti bahwa konsep-konsep ekonomi dapat dipelajari pada berbagai tingkat kesukaran.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah:

(a) Tetapkan konsep-konsep dan gagasan-gagasan kunci (key idea) dalam terminologi yang sesuai dengan tingkat kematangan siswa.

(b) Pilih bahan atau konsep yang memang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Namun itu tidak berarti bahwa segala sesuatunya harus secara psikis dekat dengan siswa. Dasarnya adalah bahwa yang secara psikis dekat dengan siswa akan lebih dikenal.

(c) Kembangkan gagasan hanya yang mudah untuk digunakan oleh siswa dalam kenyataan, sebab memiswakan konsep memerlukan banyak waktu.

(d) Upayakan agar pendekatan diagnostik digunakan dalam mengajar. Jajaki berapa banyak yang siswa telah ketahui dan hal itu dapat diamati melalui diskusi informal di kelas melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka (open ended question) yang telah dipersiapkan guru.

Melalui hal itu dapat diamati berapa baik mereka menggunakan istilah dan konsep-konsep secara mudah dan alamiah. Dalam pengembangan konsep melalui pengajaran konsep dan generalisasi beberapa strategi dapat ditempuh.

C. Kekhususan Peta Konsep Ilmu Ekonomi

Pada umumnya setiap disiplin ilmu memiliki kekhususan tertentu yang tidak dimiliki oleh disiplin ilmu yang lain. Ilmu ekonomi pun memiliki kekhususan tertentu yang perlu diketahui oleh orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran ekonomi, termasuk pendidik dan penulis buku ekonomi, serta peserta didiknya. Endang Sih Prapti dan Sugiharsono (2004) menyebutkan 6 aspek kekhususan ilmu ekonomi yang perlu dimuat dalam peta konsep ilmu ekonomi. Keenam aspek tersebut adalah: 1) manusia sebagai subjek ekonomi yang bermoral; 2) ontologi, epistemologi, dan aksiologi ilmu ekonomi; 3) keabstrakan dan imajinasi; 4) perbedaan pendapat; 5) dialektika ilmu ekonomi; dan 6) adanya kesepakatan dan kebiasaan (*rule of thumb*).

1. Manusia sebagai *Homoeconomicus* yang Bermoral

Sebagai *homoeconomicus* (manusia ekonomi) ia menyadari bahwa jati dirinya merupakan ciptaan Tuhan yang dianugerahi moral. Sebagai manusia ekonomi yang bermoral, pengaruh religius dan sosial sangat dirasakan oleh

homoeconomicus. Oleh karena itu, perilaku *homoeconomicus* selalu mempertimbangkan unsur-unsur religi dan sosial. Hal inilah yang membedakan seorang *homoeconomicus* dengan seorang kriminal ekonomi.

2. Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi Ilmu Ekonomi

Ontologi ilmu ekonomi menyangkut objek apa yang dipejari oleh ilmu ekonomi. Adapun objek yang dipelajari ilmu ekonomi adalah semua kegiatan atau upaya yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya dalam rangka mencapai kemakmuran. Unsur-unsur utama yang terkait dengan kegiatan ekonomi manusia tersebut menyangkut:

- a. Masalah inti ekonomi: kelangkaan sumber daya dan keanekaragaman kebutuhan manusia.
- b. Masalah dasar ekonomi: *for whom, what, dan how*.
- c. Prinsip Ekonomi.
- d. Keseimbangan.
- e. *Full Employment*.
- f. Efisiensi.
- g. Optimasi.
- h. Optimalisasi.
- i. Produktivitas.

Unsur-unsur tersebut pada dasarnya merupakan inti pokok dalam ilmu ekonomi.

Epistemologi ilmu ekonomi menyangkut bagaimana ilmu ekonomi mempelajari objek yang menjadi kajiannya. Epistemologi ekonomi terdiri dari dua hal, yaitu: 1) bagaimana ilmu ekonomi menjelaskan hubungan antara *homoeconomicus* dengan Tuhan Penciptanya; dan 2) bagaimana ilmu ekonomi menjelaskan hubungan antarsesama *homoeconomicus*. Dalam hal yang pertama, *homoeconomicus* mengakui bahwa yang mutlak hanyalah milik Tuhan Pencipta. Sementara itu dalam hal yang kedua, *homoeconomicus* menyadari bahwa pendapat/pemikiran seorang *homoeconomicus* hanyalah sekedar fiksi saja, yang antar*homoeconomicus* sangat mungkin terjadi perbedaan. Untuk itulah diperlukan suatu legalisasi pendapat/pemikiran seorang *homoeconomicus*. Adapun pilar untuk melegalisasi sebuah fiksi tersebut meliputi tiga aspek, yaitu: 1) aspek moral; 2) logika, dan 3) pertanggung-jawaban. Hal ini berarti bahwa suatu fiksi (pendapat) dapat dilegalisasi asal fiksi tersebut bermoral, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Aksiologi ilmu ekonomi, menyangkut tujuan yang ingin dicapai oleh ilmu ekonomi itu sendiri. Adapun tujuan tersebut adalah terpenuhinya kebutuhan manusia sehingga tercapai kemakmuran, baik secara individu maupun kelompok.

3. Keabstrakan dan Imajinasi

Tidak semua elemen pengetahuan dalam ilmu ekonomi merupakan elemen yang nyata (konkrit). Sebagian elemen pengetahuan ekonomi bersifat abstrak, bahkan ada yang tingkat keabstrakannya cukup tinggi, misalnya pengetahuan tentang kepuasan (utilitas). Oleh karena itu diperlukan imajinasi yang kuat untuk mempelajari pengetahuan dalam ilmu ekonomi.

4. Perbedaan Pendapat

Dalam analisis ekonomi sangat dimungkinkan terjadinya perbedaan pendapat antar individu/kelompok. Dari perbedaan pendapat inilah, menurut John Stuart Mill justru akan terjadi perkembangan ilmu ekonomi. Namun demikian tetap diperlukan adanya cara-cara untuk menyatukan perbedaan pendapat tersebut. Cara-cara ini menyangkut *commonsense*, norma-norma, waktu, dan siklus ekonomi.

5. Dialektika

Perbedaan pendapat juga didasarkan pada dialektika ilmu ekonomi yang merupakan proses pembentukan pendapat tersebut. Ilmu ekonomi mengenal proses dialektika idealisme **Hegel**, dimana urutan pembentukan pendapat diformulasikan sebagai berikut.

Tesa – Antitesa – Sintesa – Tesa – dan seterusnya.

6. Kesepakatan dan Kebiasaan (*rule of thumb*)

Dalam memberikan pendapat tentang fenomena ekonomi, seringkali diperlukan kesepakatan atau kebiasaan yang dijadikan dasar argumentasi. Cara ini bisa dilakukan ketika hasil analisis terhadap fenomena ekonomi tidak dapat dilakukan secara tepat. Misalnya analisis satu fenomena belum selesai, tetapi pendapat sudah didesak untuk dikeluarkan, karena kepentingan masyarakat. Dalam hal ini pendapat berdasarkan kesepakatan atau kebiasaan tetap harus memenuhi tiga pilar legalitas (bermoral, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan).

D. PEMBELAJARAN EKONOMI

Menurut aliran tingkah laku (*behavior*), belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya hubungan stimulus dan respon (Suciati, Prasetya Irawan, 1995). Sementara itu menurut (Sudjana, Nana dan Daeng Arifin. 1988), belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (subjek belajar). Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan. Proses belajar ini akan

lebih berhasil apabila didukung dengan adanya proses pembelajaran (proses mengajar) oleh pendidik.

Mengajar (pembelajaran) dapat diartikan sebagai kegiatan membimbing siswa belajar. Bisa juga dikatakan bahwa mengajar (pembelajaran) merupakan kegiatan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar anak didik agar mendorong anak didik tersebut melakukan kegiatan belajar (Nana Sudjana dan Daeng Arifin, 1988). Sementara itu Gagne (1988) menyatakan bahwa pengajaran (pembelajaran) merupakan peristiwa eksternal yang direncanakan untuk mendukung kegiatan belajar anak didik. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa pengajaran (pembelajaran) merupakan suatu kegiatan menciptakan/mengorganisasikan lingkungan anak didik agar dapat mendorong anak didik tersebut melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pengajaran/pembelajaran ini biasanya dilakukan oleh orang dewasa yang disebut pendidik. Selanjutnya berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut, maka pembelajaran ekonomi dapat diartikan sebagai kegiatan mengorganisasikan lingkungan (fenomena ekonomi) yang ada di sekitar anak didik, agar anak didik terdorong untuk mempelajari fenomena ekonomi tersebut, sehingga diperoleh kompetensi (keterampilan hidup) berekonomi.

Banyak faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi. Faktor tersebut antara lain adalah kemampuan pendidik itu sendiri dalam menguasai/mengorganisasikan materi (fenomena) ekonomi yang akan dibelajarkan kepada anak didik, serta ketersediaan sarana pembelajarannya. Salah satu sarana pembelajaran ekonomi yang sangat penting adalah buku teks (buku pembelajaran) ekonomi itu sendiri. Kualitas buku pembelajaran ekonomi sebagai penunjang pembelajaran ekonomi sangat tergantung dari kemampuan penulis dalam menulis buku tersebut. Untuk membantu pendidik dan penulis buku pembelajaran ekonomi dalam mengorganisasikan materi ekonomi, kiranya diperlukan suatu pedoman pengorganisasian materi ekonomi. Pedoman tersebut tidak lain adalah peta konsep ilmu ekonomi.

E. MANFAAT PETA KONSEP ILMU EKONOMI DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI

Pada dasarnya peta konsep ilmu ekonomi memiliki manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Dapat digunakan sebagai landasarn untuk mengorganisasikan pengetahuan ekonomi.
2. Dapat digunakan untuk mengeksploitasi kompetensi ekonomi yang ada pada peserta didik.

3. Dapat digunakan sebagai landasan penyusunan sistematika pembelajaran ekonomi.
4. Dapat digunakan sebagai landasan penyusunan kerangka (*outline*) buku pembelajaran ekonomi.
5. Untuk membantu meringkas makna dari isi buku pembelajaran ekonomi.
6. Untuk membantu penyusunan kurikulum bidang studi ekonomi.
7. Untuk membantu menampilkan pengetahuan ekonomi dan perubahannya dalam proses pembelajaran ekonomi.
8. Membantu peserta didik mengintegrasikan pengetahuan ekonomi yang telah dimiliki dan yang baru dipelajari dalam proses pembelajaran ekonomi.
9. Membantu guru maupun peserta didik untuk memahami konsep ekonomi secara utuh dan sistematis.

Dengan melihat manfaat peta konsep ilmu ekonomi tersebut, jelaslah bahwa peta konsep ilmu ekonomi memiliki peran penting dalam pembelajaran ekonomi. Dengan peta konsep tersebut, pembelajaran ekonomi akan lebih mudah mencapai kompetensi peserta didik yang diinginkan dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini disebabkan peta konsep ilmu ekonomi akan mempermudah guru dalam mengorganisasikan pengetahuan ekonomi menjadi materi pembelajaran yang utuh, sistematis, dan logis. Di samping itu, peta konsep ekonomi juga akan mempermudah penulis buku pembelajaran ekonomi untuk mengorganisasikan pengetahuan/materi ekonomi menjadi sebuah karya tulis (buku pembelajaran) yang berkualitas dilihat dari sisi keutuhan dan sistematika materi. Karakteristik materi pembelajaran yang demikian itulah yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari.

BAB IX

MENDISAIN PEMBELAJARAN EKONOMI YANG INOVATIF

Pengajar yang menguasai teori ekonomi mungkin sangat berpengalaman dalam hukum permintaan dan penawaran serta seluk beluk ekonomi dan faktor apa saja yang mendorong perekonomian. Seorang guru atau dosen ekonomi harus memiliki hal hal sebagai berikut :

1. Pengalaman tentang materi yang akan di ajarkan
2. Metodologi pengajaran
3. Aksesibilitas atau seberapa menarinya seorang pengajar
4. Pengorbanisasian rencana pembelajaran yang sistematis

Apabila guru atau dosen tidak mempunyai hal tersebut diatas, banyak hal yang akan terjadi misalkan : seorang pebelajar (siswa atau mahasiswa) mengajukan suatu pertanyaan, pengajar tersebut hanya menjawab “kita akan membahasnya nanti atau bahkan lebih buruk lagi menyuruh siswa atau mahasiswa untuk meBaca dari buku dan menemukan jawabannya.

Oleh sebab itu mendisain pembelajaran begitu juga pembelajaran ekonomi sangat diperlukan. Di samping itu juga diperhatikan :

1. Pengalaman belajar siswa/mahasiswa
2. Media pembelajarn
3. Model pembelajaran
4. Metode pembelajaran
5. Lingkungan belajar siswa/mahasiswa
6. Penguasaan materi

A. METODE YANG DIGUNAKAN

Ekonomi bukanlah mata pembelajaran yang paling hidup atau menyenangkan untuk diajarkan. Namun, pembelajaran ini dapat disampaikan dengan menarik melalui analogi dan skenario yang berfungsi untuk menggambarkan inti dari suatu topik. Metode yang dIgunakan untuk membimbing siswa atau mahasiswa jurusan ekonomi mencerminkan rasa bosan dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, pertanyaan yang perlu diajukan kepada anak didik adalah mengapa mereka ingin belajar ekonomi. Gambaran spesfik dari rumusan desain pembelajaran adalah, perumusan yang menggambarkan proses pembelajaran yang

sesungguhnya dibutuhkan oleh siswa yang disesuaikan dengan materi, setting pembelajaran sampai kepada fasilitas yang mendukung tercapainya proses tersebut. Berikut metode pembelajaran ekonomi yang digunakan :

1. Metode debat

Metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik pebelajar. Materi ajar dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Pebelajar dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya, pebelajar (dua orang mengambil posisi pro dan dua orang lainnya dalam posisi kontra) melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Laporan masing-masing kelompok yang menyangkut kedua posisi pro dan kontra diberikan kepada guru. Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap pebelajar tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat.

2. Metode Role Playing

Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihan metode Role Playing: Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan

3. Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving)

Metode pemecahan masalah (problem solving) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

4. Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Problem Based Instruction (PBI) memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

5. Cooperative Script

Skrip kooperatif adalah metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

6. Picture and Picture

Picture and Picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis.

7. Numbered Heads Together

Numbered Heads Together adalah suatu metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

8. Metode Investigasi Kelompok (Group Investigation)

Metode investigasi kelompok sering dipandang sebagai metode yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Metode ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok (group process skills). Para guru yang menggunakan metode investigasi kelompok umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok dapat juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu. Para siswa memilih topik yang ingin dipelajari, mengikuti investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan menyajikan suatu laporan di depan kelas secara keseluruhan.

9. Metode Jigsaw

Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggungjawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggungjawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari yang terdiri dari dua atau tiga orang.

10. Metode Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar

lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

11. Model Student Teams – Achievement Divisions (STAD)

Siswa dikelompokkan secara heterogen kemudian siswa yang pandai menjelaskan anggota lain sampai mengerti..

12. Model Examples Non Examples

Examples Non Examples adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus / gambar yang relevan dengan KD.

13. Model Lesson Study

Lesson Study adalah suatu metode yang dikembangkan di Jepang yang dalam bahasa Jepangnya disebut *Jugyokenkyuu*. Istilah *lesson study* sendiri diciptakan oleh Makoto Yoshida. Lesson Study merupakan suatu proses dalam mengembangkan profesionalitas guru-guru di Jepang dengan jalan menyelidiki/ menguji praktik mengajar mereka agar menjadi lebih efektif.

B. Membuat Rencana Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan suatu sistem pembelajaran yang dikembangkan dengan sistematis yang terstruktur yang mempunyai tujuan serta penggunaan strategi pembelajaran yang relevan juga ada umpan balik setelah pembelajaran dalam bentuk evaluasi pembelajaran yang diberikan ke peserta didik (Kuswanto, 2020) Desain pembelajaran dapat dimaknai sebagai landasan bagi pendidik dan pengajar agar proses pembelajaran dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik. Pendidik dalam hal ini guru atau dosen melaksanakan tugasnya dengan mendisain pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran dan sebagai acuan gambaran pembelajaran jangka pendek maupun jangka panjang (Dewi, 2018)

Desain pembelajaran memberikan suatu pengaruh yang besar dalam pembelajaran, karena berdampak pada hasil yang ingin dicapai (*instructional effect*) karena dirancang dan digunakan untuk merealisasikan pendekatan sistem (*system approach*). Pendekatan sistem merupakan pelaksanaan sejumlah langkah yaitu dengan diawali analisis kebutuhan, tujuan, bahan dan sumber serta metode dan evaluasi. Oleh sebab itu ada tiga asumsi dasar dalam mendisain pembelajaran yaitu 1) desain pembelajaran ditujukan untuk membantu peserta didik untuk belajar 2) desain pembelajaran dapat bersifat langsung maupun tak langsung baik

dengan offline maupun online 3) desain pembelajaran merupakan perancangan pembelajaran yang di susun secara sistematis dan mempengaruhi pembelajaran individu 4) desain pembelajaran dirancang dengan pendekatan sistem 5) desain pembelajaran dirancang dan didasarkan pada pengetahuan bagaimana manusia belajar. Mendesain pembelajaran memerlukan strategi dan teknik pembelajaran sebagai suatu seni sendiri.

Dalam merencanakan pembelajaran harus memperhatikan faktor fleksibilitas dan spontanitas dalam mengajar. Menganalogikan rencana pembelajaran sebagai peta cenderung memiliki banyak makna. Aspek yang lain yang perlu diperhatikan adalah :

1. Pemanasan

Yaitu dengan memberikan kaitan dengan pembelajaran yang lalu atau dapat juga dengan menggunakan pre test.

2. Pengantar

Yaitu penyajian informasi baru; idealnya, topik diskusi pemanasan harus tersusun rapi dalam pengembangan studi materi baru. Di sini, pengajar akan lebih banyak menyampaikan informasi. Namun, pengajar harus tetap waspada dengan tanda-tanda siswa yang tidak menyimak materi yang disampaikan oleh pengajar. Salah satu cara yang dipakai adalah dengan meminta siswa/mahasiswa untuk menjelaskan apa yang mereka pahami akan materi yang akan dipelajari.

3. Produktif

Di sini, para siswa akan belajar sendiri secara aktif: menulis rumus, menjawab pertanyaan secara tertulis, atau mungkin menguraikan esai atau simulasi kondisi ekonomi yang akan ia bahas minggu depan. Selama fase ini, harus ada sedikit pembicaraan, baik oleh pengajar ataupun siswa/mahasiswa. *Segmen ini tidak boleh kurang dari 15 menit; waktu yang tepat bagi pengajar untuk menyusun rencana pembelajaran minggu depan.*

4. Ulasan

Pertanyaan akhir, catatan, dan mungkin kuis mengenai ringkasan materi bisa dilakukan di segmen terakhir ini. Pengajar bisa memberikan tugas terstruktur, atau memberikan ulasan dari pembelajaran selanjutnya. Yang paling penting: pengajar harus memastikan siswa/mahasiswa dapat memahami maupun mengerti materi yang di ajarkan saat itu.

BAB X

SUPLEMEN INOBEL EKONOMI MIKRO

Materi : Bagaimana Mengukur Elastisitas Permintaan Dan Kegunaannya

A. Latar Belakang Pembelajaran (Lesson Description)

Elastisitas banyak disebut dalam beberapa kontekstual yang bermakna sesuatu yang mempunyai daya lentur atau yang kita kenal dengan elastis. Akan tetapi pada masalah ekonomi, kata elastisitas menjadi sesuatu yang bermakna lebih luas yaitu masalah kenaikan harga. Elastisitas dan kenaikan harga adalah hal yang tak mudah untuk dipisahkan. Oleh sebab itu diperlukan suatu pengertian dan pemahaman yang mendalam tentang elastisitas oleh siswa agar mereka lebih memahami pola kenaikan harga dan faktor-faktor yang menyebabkan elastisitas permintaan.

B. Rencana Pembelajaran (Brief Lesson Plan)

Pembelajaran ini akan membahas tentang elastisitas permintaan, disertai dengan contoh yang ada di lapangan, sehingga mereka lebih memahami bahwa elastisitas sebagai alat ukur seberapa besar kepekaan atau reaksi konsumen jika terjadi kenaikan harga. Para siswa/mahasiswa akan mempelajari pengertian mendasar elastisitas permintaan dan merumuskan penghitungan elastisitas permintaan dari data-data di dunia nyata, mengidentifikasi koefisien elastisitas permintaan. Kegiatan ini dilakukan dengan investigasi dan dikemas dengan role playing. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, dengan menggunakan metode permainan, simulasi, diskusi dan pemberian tugas. Pada Pertemuan pertama membahas konsep elastisitas permintaan, macam-macam elastisitas dan diskusi hasil investigasi. Sedangkan pertemuan kedua membahas Elastisitas harga permintaan yang dapat di hitung dengan menggunakan elastisitas titik dan elastisitas busur. Pada akhirnya pembelajaran ini akan membahas faktor-faktor penentu elastisitas permintaan, elastisitas pendapatan dan elastisitas silang.

C. Pertanyaan Penting (Essensial Question)

1. Bagaimana karakteristik produk untuk menentukan elastisitas harga permintaan ?

2. Bagaimana menghitung perubahan total pendapatan untuk menentukan elastisitas ?
3. Bagaimana dampak elastisitas pada kebijakan publik, misalnya kenaikan BBM dan isu-isu bisnis lainnya.

D. Konsep Pembelajaran (Learning Concept)

1. Permintaan
2. Elastisitas harga permintaan (*Price Elasticity of Demand*)
3. Elastisitas Silang (*Cross Elasticity*)
4. Elastisitas Pendapatan (*Income Elasticity*)

E. Standar Konten (Content Standart)

Perubahan harga mempengaruhi permintaan

Tingkat Pemahaman yang ingin dicapai

Pemahaman 1: Elastisitas harga permintaan pada prinsipnya mengukur seberapa banyak permintaan barang dan jasa atau konsumsi yang mengalami perubahan ketika harganya ikut berubah, Jika harga produksi meningkat, maka suka tidak suka seorang produsen akan menaikkan harga jual produk dan akhirnya permintaan akan menurun. Tapi ini hanya untuk beberapa barang. Oleh sebab itu diperlukan pemahaman akan konsep elastisitas permintaan

Pemahaman 2: Masalah Elastisitas berkaitan dengan masalah kenaikan harga karena jika terjadi, permintaan turun dalam rentang yang kecil maka kenaikan harga pada akhirnya mampu menutupi biaya produksi

Pemahaman 3: Elastisitas Permintaan akan berubah bila terdapat perubahan harga barang yang lain. Dan perubahan pendapatan juga akan berpengaruh terhadap Elastisitas Pendapatan

F. Tujuan Pembelajaran (Lesson Objective)

Setelah pembelajaran selesai, siswa/mahasiswa dapat :

- a. Menentukan elastisitas harga permintaan
- b. Membedakan elastis dan inelastis permintaan
- c. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas dan inelastisitas permintaan
- d. Menjelaskan elastisitas silang dan elastisitas pendapatan pada perubahan permintaan barang.
- e. Bagaimana menghitung perubahan total pendapatan untuk menentukan elastisitas permintaan terhadap barang tersebut.
- f. Menganalisis berbagai macam masalah ekonomi diakibatkan karena elastisitas harga permintaan.

G. Waktu yang dibutuhkan (Time Required)

Penyajian materi dalam bentuk penjelasan latar belakang, simulasi hingga penilaian materi dilaksanakan selama 3 sesi pembelajaran @ 75 sampai 90 menit

H. Bahan dan Alat Bantu Peraga yang Dibutuhkan (Material)

Bahan : Transparansi Slide presentation (B-1), (B-2) dan (B-3). Tiga set dalam bentuk Lembar Kerja untuk setiap siswa (A-1), (A-2), dan (A-3), Hand Out Elastisitas permintaan (A-1), (A-2) dan (A-3) untuk masing-masing pertemuan, Karton putih sebagai bahan presentasi siswa sebanyak 3 buah, spidol. Kartu-kartu yang berisi harga, kuantitas dan tanggal pembelian barang. Kartu-kartu berwarna: merah, kuning, hijau, biru, dan ungu untuk identitas tim ahli.

Alat bantu peraga :

Peraga 1 : Konsep Elastisitas

Peraga 2 : Merumuskan Koefisien Elastisitas Permintaan

Peraga 3 Hasil diskusi masing-masing kelompok hasil investigasi

Peraga 4 : Elastisitas titik dan titik tengah

Peraga 5 : Elastisitas busur

Peraga 6 Hasil diskusi masing-masing kelompok dalam penyelesaian kasus A, B, C, D dan E

Peraga 7 : Kunci jawaban Kasus Elastisitas Permintaan

Peraga 8 : Elastisitas Pendapatan dan Elastisitas Silang

Peraga 9 : Hasil dikusi masing-masing kelompok dalam penyelesaian kasus A, B, C, D dan E.

Peraga 10 Kunci jawaban Kasus Elastisitas Pendapatan dan Elastisitas silang

Kegiatan 1 : Daftar harga barang dan banyaknya produk yang terjual selama 2 bulan yang ditulis dalam kertas karton kecil. Daftar harga barang tersebut adalah: Beras, Es Cream, Garam, Minyak Bimoli dan Ballpoint.

Kegiatan 2 : Elastisitas Permintaan, perubahan prosentase elastisitas permintaan, elastisitas titik dan elastisitas busur.

Kegiatan 3 : Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan. Elastisitas silang dan elastisitas pendapatan.

I. Persiapan Khusus (Special Preparation)

a. Model Pembelajaran ini adalah Untuk Pertemuan Pertama dengan menggunakan model pembelajaran **Group investigasi**, jadi guru/dosen mempersiapkan terlebih dahulu data-data komoditas barang yang berasal dari berbagai sumber, baik dengan survey

bersama-sama siswa sebelum pembelajaran dimulai maupun dengan mencari data komoditas dari internet. Guru menyiapkan handout dan alat bantu pengajaran. Pada Pertemuan Kedua: Dengan menggunakan Model Pembelajaran **Cooperative tipe Jigsaw**. Pada pertemuan ini dipersiapkan kartu-kartu berwarna yang akan mewakili kelompok masing-masing tim ahli.

- b. Meminta siswa/mahasiswa membawa dari rumah: Karton berukuran sedang yang dapat di tempelkan di whiteboard sebanyak 3 lembar untuk 3 presentasi. Spidol 3 warna: merah, hitam dan biru serta isolasi, di persiapkan oleh pengajar.
- c. Mempersiapkan kartu-kartu yang berisi informasi berbagai macam harga, jumlah barang yang terjual, tanggal penjualan. Kartu ini dipakai sebagai alat simulasi kelompok dalam melakukan investigasi. Untuk Pertemuan kedua, guru mempersiapkan beberapa kartu yang berwarna, **Merah, Hijau, Kuning, Biru** dan **Ungu**.

J. Persiapan Dan Step Pembelajaran

Sesi Pertemuan 1

1. Memulai kelas dengan memaparkan tujuan pembelajaran apa yang harus dikuasai oleh siswa/mahasiswa dan memberi apresepsi pengantar topik konsep elastisitas permintaan dengan menampilkan gambar di slide visual power point B-1 pada kegiatan di sebuah pasar dan toko buku, sehingga siswa/mahasiswa bisa mengetahui apa yang dimaksud dengan elastisitas. Bertanya pada siswa kenapa sebuah bed dikatakan lentur
2. Mendistribusikan Handout A-1 yang berisi tentang uraian Konsep Elastisitas permintaan, rumus elastisitas dan grafik elastisitas, dan membagikan Lembar Kerja A-1.
3. Membagi siswa/mahasiswa menjadi 5 kelompok. Penentuan kelompok dilakukan dengan cara undian.
4. Kelompok-kelompok tersebut yang mempunyai tugas sebagai berikut:
 - a. Disediakan data berupa kartu-kartu harga beserta jumlah barang yang terjual, kartu-kartu tersebut diletakkan di sebuah meja di depan kelas, terdapat 5 komoditas barang yaitu : 1) Beras, 2) Es Cream , 3) Garam, 4) Minyak Bimoli, 5) Ballpoint. Data sudah dipersiapkan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran.
 - b. Setiap kelompok maju satu persatu ke depan kelas untuk mencari data-data pada kartu-kartu tersebut, dengan diberi waktu 2 menit untuk satu kelompok. Pastikan bahwa terjadi kerjasama kelompok dalam mencari kartu-kartu komoditas barang. Beri penghargaan pada kelompok yang tercepat dalam menemukan kartu-kartu yang dibutuhkannya.

5. Siswa/mahasiswa berdiskusi dengan mengisi lembar kerja A-1.
6. Membaca Handout A-1. Dan menjawab pertanyaan : berapa harga dan jumlah barang yang terjual dari komoditas produk selama 3 bulan di toko tersebut, dan berdiskusi komoditas barang tersebut termasuk dalam katagori elastis atau inelastis. Menjawab pertanyaan dalam lembar kerja A-1 dengan cara berdiskusi:
 - a. Melengkapi data yang kosong pada lembar kerja A-1
 - b. Dari data investigasi dan hasil koefisien, gambarkan elastisitas permintaan komoditas barang tersebut.
 - c. Dengan mengetahui jenis elastisitas, analisis dan beri keterangan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi elastisitas permintaan dari komoditas tersebut.
7. Hasil diskusi, ditulis dalam sebuah karton yang nantinya akan dipresentasikan oleh perwakilan kelompok, dan kelompok lain menanggapinya.
8. Menampilkan visual slide powerpoint (B-1) lagi, yang berisi tentang elastisitas harga permintaan, beri penjelasan tentang elastisitas permintaan dan kaitkan dengan keadaan perekonomian di sekitar siswa, seperti : perbedaan permen karet dan permen biasa, keadaan di sebuah Mall yang menjual pakaian dan bandingkan dengan penjualan buku.
9. Menerangkan kurva permintaan, bila harga turun dari P_1 ke P_2 , maka barang yang diminta akan naik dari Q_1 ke Q_2 . Prosentase perubahan barang yang diminta merupakan akibat perubahan harga satu persen. Jelaskan pula rumus elastisitas permintaan secara sederhana.
10. Menjelaskan beberapa kurva elastis, elastis sempurna, inelastis, inelastis sempurna dan Uinter Siswa dapat menggunakan Handout A-1 untuk mengikutinya.
11. Mintalah siswa untuk menyebutkan contoh barang yang termasuk Inelastis, Elastis, Elastis uniter, Inelastis sempurna, Elastis sempurna ? (*Inelastis bila $E_p < 1$, contoh barang ini antara lain adalah beras, contohnya bila kalau harga naik 10% menyebabkan barang turun menjadi 6%, akan tetapi perubahan ini lebih kecil dari perubahan harga. Elastis bila ($E_p > 1$, contohnya barang mewah seperti apartemen atau mobil mewah. Elastis Unitari bila $E_p = 1$. Inelastis sempurna bila $E_p = 0$ contohnya adalah garam. Elastis tak terhingga artinya perubahan harga sedikit saja menyebabkan perubahan permintaan tak terbilang besarnya)*)
12. Menutup pembelajaran dengan membuat suatu kesimpulan dari pertanyaan, mengapa bila harga naik permintaan turun dan bagaimana hubungannya dengan elastisitas barang.

Sesi Pertemuan 2

1. Memulai pembelajaran dengan mereview pertemuan 1, mengkaitkan materi yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran sesi ke-2
2. Membagikan Handout A-2 yang berisi Penghitungan elastisitas harga permintaan (E_p), menghitung perubahan prosentase, perubahan elastisitas sepanjang kurva permintaan garis lurus, baik secara matematis maupun secara grafik. Memperkenalkan rumus-rumus untuk elastisitas harga permintaan, elastisitas titik dan elastisitas busur dan membahasnya, kenapa elastisitas permintaan mempunyai nilai lebih besar atau lebih kecil dari 1.
3. Membagi kartu yang berwarna **merah, hijau, kuning, biru** dan **ungu** kepada semua siswa. Satu siswa memilih satu kartu yang mewakili kelompok ahli. Jadi semua siswa akan terlibat menjadi tim ahli dalam menjawab soal-soal kasus yang ada pada Lembar Kerja A-2
4. Membagi lembar kerja A-2 kepada semua siswa,
5. Siswa berkelompok menurut kartu yang di dapatkannya. Jadi terdapat 5 kelompok yang memiliki kartu yang sama dan bertindak sebagai tim ahli.
6. Perwakilan kelompok ahli maju ke depan kelas untuk mengambil undian, sesuai dengan kasus yang ada pada lembar kerja A-2. Terdapat 5 Soal Kasus, yaitu soal **Kasus A, kasus B, Kasus C, Kasus D dan Kasus E**.
7. Masing-masing kelompok berdiskusi selama 15 menit dan bekerja sama dalam mengerjakan soal kasus. Salah satu peserta menyiapkan karton untuk di isi jawaban dari soal kasus yang nantinya dipresentasikan setelah kelompok ahli mensharingkan jawaban kasus ke siswa yang lain dalam kelompok heterogen.
8. Masing-masing kelompok membubarkan diri dan membentuk kelompok yang heterogen dimana sekarang terbentuk kelompok baru yang dinamakan dengan "kelompok heterogen". Satu kelompok heterogen mempunyai anggota yang memegang kartu (merah, hijau, kuning, biru dan ungu).
9. Siswa diberi waktu selama 10 menit untuk sharing (berbagi jawaban dari kelompok Ahli).
10. Kelompok heterogen, setelah berbagi jawaban, kembali lagi ke kelompok ahli.
11. Kelompok ahli (homogen), mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok yang lain di minta untuk menanggapi presentasi kelompok yang tampil. Pengajar bertindak sebagai moderator dan fasilitator. Pastikan bahwa diskusi berjalan dengan aktif.
12. Memberi ulasan Kasus A, Kasus B, Kasus C Kasus D dan Kasus E dengan visual slide powerpoint B-3. Siswa/Mahasiswa mengikuti secara seksama

- dan mencocokkan dengan jawaban yang sudah dipresentasikan. Mempersilahkan siswa bertanya apabila ada materi yang belum diketahui.
13. Menampilkan slide visual powerpoint (B-2) yang berisi bagaimana menghitung elastisitas harga dengan rumus titik tengah untuk perubahan yang kecil dan hampir mendekati 0 dan elastisitas busur yang mengukur elastisitas permintaan antara dua titik. Menunjukkan bahwa dalam satu kurva permintaan yang berbentuk garis lurus, koefisien elastisitasnya berbeda-beda pada berbagai tingkat harga. Dengan menggunakan Handout A-2 siswa mengikuti setiap penjelasan.
 14. Menutup pertemuan dengan membuat kesimpulan dan Pertanyaan: bagaimana mengkatagorikan sebuah produk barang adalah elastis, elastis sempurna, inelastis, inelastis sempurna dan elastis uniter.

Sesi Pertemuan 3

1. Membuka pembelajaran dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran sesi ini. Disamping itu juga mereview materi sesi pertemuan 2 dengan membuka pertanyaan, pada elastisitas harga permintaan dapat dicari dengan berapa cara ? (*terdapat dua cara dalam mencari elastisitas harga permintaan yaitu, elastisitas busur dan elastisitas titik. Konsep elastisitas titik digunakan bila perubahan harga yang terjadi sedemikian kecil sehingga mendekati nol. Tetapi konsep ini kurang akurat bila perubahan harga yang menjadi besar. Oleh sebab itu, bila perubahan besar, lebih tepat bila diukur dengan elastisitas busur*)
2. Membagikan Handout A-3 yang berisi faktor-faktor yang menentukan elastisitas harga permintaan, yaitu a) tingkat substitusi b) jumlah pemakai c) proporsi kenaikan harga terhadap pendapatan konsumen d) jangka waktu.
3. Menjelaskan materi tentang elastisitas silang (*cross elasticity*)/ E_c dengan contoh penghitungan dan rumus dan elastisitas pendapatan (*income elasticity*)/ E_i . Siswa diminta untuk mempelajarinya selama 10 menit.
4. Membagikan lembar kerja A-3 yang berisi soal-soal implementasi dari penghitungan elastisitas permintaan dan juga faktor-faktor yang menyebabkan elastisitas permintaan. Lembar kerja A-3 berisi seluruh kasus A, B, C, D, E dan juga lembar jawaban yang sudah tersedia.
5. Meminta salah satu perwakilan kelompok untuk maju ke depan kelas, untuk mengambil undian (soal kasus ada 5 jenis yang berbeda, oleh sebab itu setiap kelompok mengerjakan soal yang berbeda)
6. Melakukan diskusi kelompok untuk membahas Lembar kerja A-3, ketika selesai berdiskusi, meminta menuliskan dalam sebuah karton untuk mempresentasikan didepan kelas.

7. Meminta kelompok lain untuk menanggapi atau bertanya apabila ada yang belum dimengerti. Pastikan bahwa diskusi terlibat dengan aktif dan bertindaklah sebagai fasilitator dan moderator. Menampilkan jawaban dari soal kasus yang sudah disediakan dalam visual slide presentasi B-3. Sehingga siswa dapat mencocokkan jawaban dari hasil diskusi dan jawaban dalam slide presentasi. Dan mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada materi yang masih belum bisa dipahami
8. Menampilkan slide visual powerpoint (B-3) untuk menjelaskan penghitungan koefisien permintaan elastisitas silang, elastisitas pendapatan.
9. Menjelaskan elastisitas pendapatan dan rumus penghitungan elastisitas pendapatan. Dan juga memberikan contoh katagori barang kebutuhan pokok atau mewah cenderung merupakan katagori.elastisitas pendapatan atau inelastisitas pendapatan
10. Menerangkan intepretasi elastisitas pendapatan. Tanyakan apakah arti elastisitas pendapatan positif, negatif atau nol ? (*elastisitas positif dapat digolongkan barang mewah, contoh pembelian apartemen, mobil mewah dll. Elastisitas nol merupakan barang independen contoh: gula, walaupun pendapatan naik, orang tidak cenderung membeli gula berlebih dan elastisitas negatif merupakan katagori barang inferior contohnya sandal jepit, bila pendapatan bertambah orang cenderung untuk membeli sandal lebih bagus dari sandal jepit*)
11. Menerangkan elastisitas silang dan kegunaan kegunaan dari pengukuran elastisitas silang di dunia nyata, seperti permasalahan kenaikan harga daging sapi, apakah menyebabkan kenaikan permintaan harga daging ayam. Siswa di minta memberikan argumentasinya. Dan menyimpulkannya bersama-sama. Dengan demikian konsep elastisitas silang dapat dipahami oleh siswa/mahasiswa.
12. Menunjukkan intepretasi elastisitas silang, bila elastisitas menunjukkan nilai positif (+) berarti sifat barang tersebut adalah substitusi. Apabila elastisitas silang menunjukkan nilai negatif (-) barang tersebut mempunyai katagori barang komplementer. Dengan menggunakan Handout B-3, siswa mengikuti setiap penjelasan dan bertanya apabila kurang mengerti tentang materi yang diajarkan.
13. Menyimpulkan pembelajaran tentang Elastisitas Harga Permintaan (*Price Elasticity of Demand*), elastisitas Elastisitas Silang (*Cross elasticity*) dan Elastisitas Pendapatan (*Income Elasticity*).

K. Penutupan (Closure)

Menutup sesi pembelajaran dengan mengulas beberapa kunci elastisitas harga permintaan, elastisitas pendapatan dan elastisitas silang

LAMPIRAN-LAMPIRAN

HANDOUT A-1

A-1

• ELASTISITAS PERMINTAAN

Elastisitas pada dasarnya dibagi menjadi dua yaitu elastisitas permintaan dan elastisitas penawaran. Elastisitas Permintaan adalah sebuah ukuran yang menunjukkan kepekaan perubahan permintaan akibat perubahan harga. Dalam elastisitas permintaan faktor-faktor lain yang mempengaruhi permintaan seperti pendapatan, selera, trend, dan lain-lain dianggap dalam keadaan tetap/ *Ceteris Paribu*, sehingga kita hanya berfokus pada perubahan permintaan yang diakibatkan oleh perubahan harga. Perubahan ini dinyatakan dalam persen, yaitu persentase perubahan permintan dibagi persentase perubahan harga.



Apakah kamu pernah makan kedua permen ini? Apakah kamu menyukai salah satunya? Atau keduanya? Ya, tentu saja kita tidak asing dengan kedua permen di samping ini, lolipop dan permen karet. Tetapi coba kamu pikirkan manakah diantara kedua permen di samping yang lebih elastis?. Tentu saja jawabannya adalah permen karet.



Permen karet dikatakan lebih elastis karena lentur, fleksibel dapat dikunyah dan ditiup menjadi balon. Sehingga dapat kita rumuskan **elastisitas** adalah **kelenturan, kepekaan, atau kemuluran**

Demikian juga dalam konsep elastisitas permintaan. Terdapat permintaan yang elastis dan permintan yang tidak elastis (*inelastis*). Seperti yang telah kita pelajari pada pertemuan sebelumnya bahwa permintaan adalah *sejumlah barang yang diminta pada suatu harga dan waktu tertentu*, dengan pelakunya disebut *konsumen*.

Coba perhatikanlah gambar disamping. Kedua gambar di samping menunjukkan permintaan akan suatu barang, yang pertama adalah permintaan pada pakaian sedangkan yang kedua adalah permintaan terhadap buku. Keduanya mengalami perubahan harga yaitu diskon (potongan harga). Tetapi coba pikirkan manakah yang



lebih elastis atau peka terhadap perubahan harga?. Dari gambar tersebut terlihat bahwa permintaan pakaian lebih banyak (*lebih elastis*) dibanding permintaan buku. Sehingga dapat dirumuskan Elastisitas Permintaan adalah sebuah ukuran yang menunjukkan kepekaan persentase perubahan permintaan akibat dari persentase perubahan harga.

Elastisitas permintaan suatu barang dapat diukur dengan menentukan koefisien elastisitasnya. Koefisien elastisitas permintaan dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\eta_p = \% \Delta Q_d : \% \Delta P$$



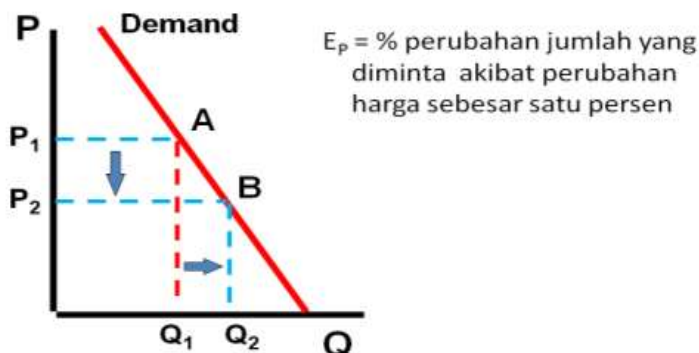
$$\eta_p = \frac{\Delta Q_d}{Q_d} \times \frac{P}{\Delta P}$$

Keterangan:

- η_p = elastisitas permintaan terhadap perubahan harga
- $\% \Delta Q_d$ = persentase perubahan jumlah barang yang diminta
- $\% \Delta P$ = persentase perubahan harga
- ΔQ_d = perubahan jumlah barang yang diminta, yg diperoleh dari $Q_{d2} - Q_{d1}$
- ΔP = perubahan harga, yang diperoleh dari $P_2 - P_1$
- P = harga mula-mula atau P_1
- Q_d = jumlah barang yang diminta mula-mula atau Q_{d1}

Bila digambarkan dengan grafik, elastisitas permintaan adalah sebagai berikut:

Price Elasticity of Demand (Elastisitas harga permintaan)



• LEMBAR KERJA A-1

Nama :

Kelompok / barang :

**Jenis Komoditi : BERAS/ ES CREAM/ GARAM/ MINYAK BIMOLI/
BALLPOINT* (Coret yang tidak perlu)**

1. **Dengan kegiatan investigasi bersama kelompokmu, temukan:**
 - a. Dari kartu yang sudah terpilih, apakah terjadi perubahan harga?
 - b. Jika Ya, mengalami perubahan harga:
Masukkan harga pertama pada P_1 dan jumlah barang yang terjual saat harga pertama pada Q_{d1} , demikian juga saat harga kedua.
Masukkan harga kedua pada P_2 dan jumlah barang yang terjual saat harga kedua Q_{d2} .
 - c. Jika Tidak, tidak mengalami perubahan harga,
Masukkan harga pertama pada P_1 dengan jumlah permintaannya pada Q_{d1} , selanjutnya harga kedua P_2 , dengan jumlah permintaannya dimasukkan dalam Q_{d2} .
 - d. Masukkan data yang telah diperoleh dalam rumus elastisitas permintaan dan temukan hasil elastisitas permintaan dari komoditas tersebut.

Hasil Kegiatan Investigasi: elastisitas permintaan komoditas **BERAS/ ES CREAM/ GARAM/ MINYAK BIMOLI/ BALLPOINT * (Coret yang tidak perlu)**

Dengan melengkapi data di bawah ini:

$P_1 = \text{Rp } \dots$ $Q_{d1} = \dots$

$P_2 = \text{Rp } \dots$ $Q_{d2} = \dots$

$\eta_p = \frac{\Delta Q_d}{\Delta P} \times \frac{P}{Q_d}$	$\eta_p = \dots$
---	------------------

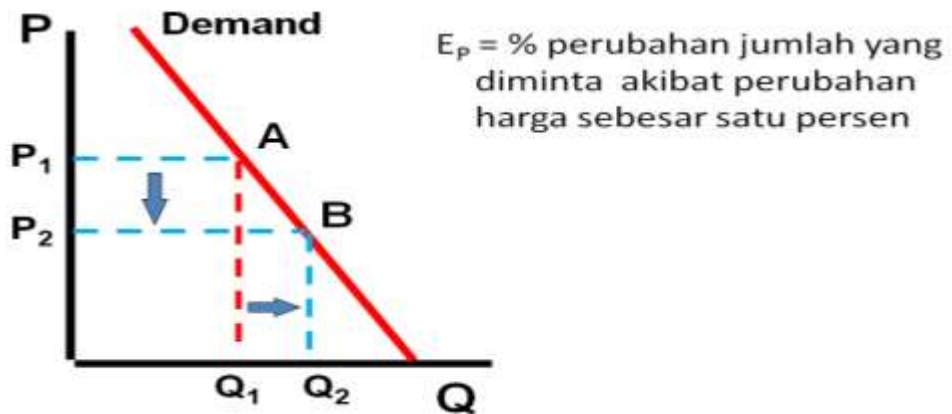
2. Dari data investigasi dan hasil koefisien, gambarkan elastisitas permintaan komoditas barang tersebut.
3. Dengan mengetahui jenis elastisitas, analisis dan beri keterangan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi elastisitas permintaan dari komoditas **tersebut**.
4. Sajikan hasil investasi kelompok Anda pada sebuah karton untuk dipresentsikan.



- Hukum permintaan dan penawaran meramalkan arah perubahan harga dan kuantitas sebagai reaksi terhadap berbagai pergeseran permintaan & penawaran
- Namun, “Berapa banyak kenaikan & penurunan yang terjadi penting juga utk diketahui”
- Mengukur dan menjelaskan hingga seberapa jauh reaksi perubahan kuantitas terhadap perubahan harga dan variabel-variabel lainnya, merupakan hal yang akan dijelaskan dalam :

KONSEP ELASTISITAS

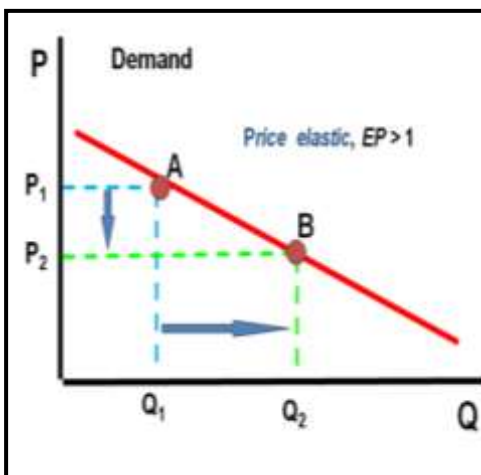
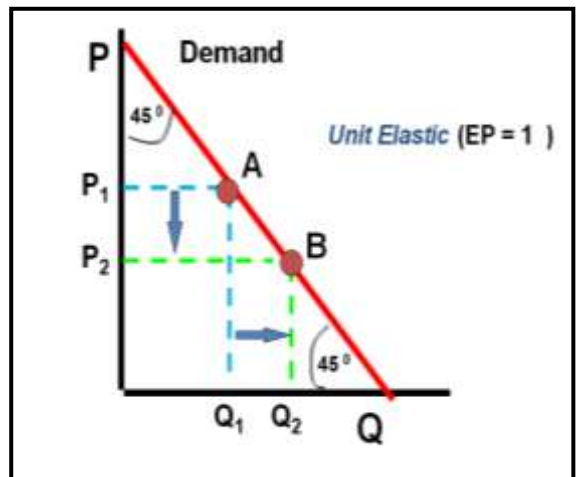
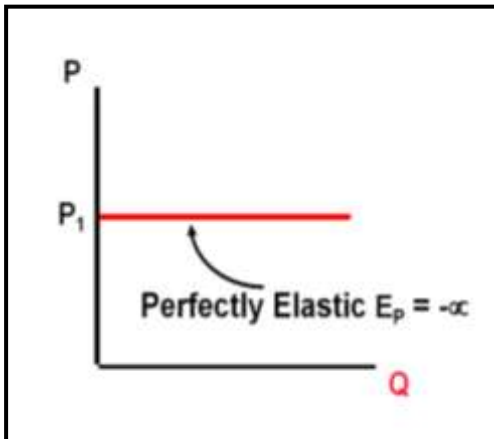
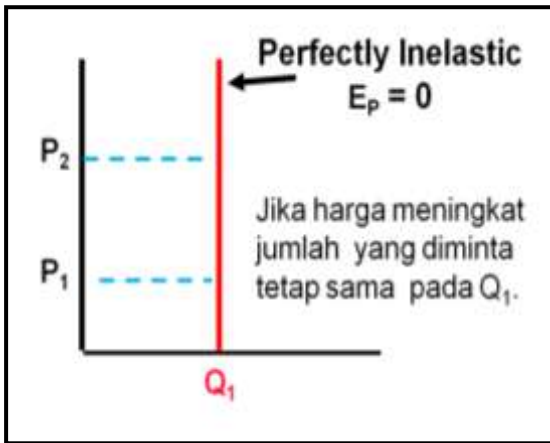
Price Elasticity of Demand (Elastisitas harga permintaan)

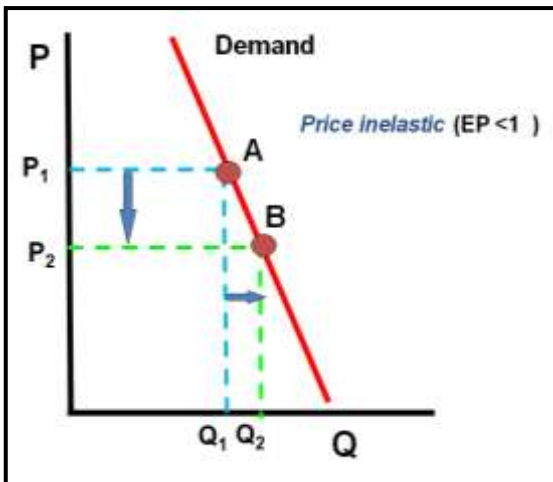


$$\eta_p = \% \Delta Q_d : \% \Delta P$$



$$\eta_p = \frac{\Delta Q_d}{\Delta P} \times \frac{P}{Q_d}$$





- Semakin tegak kurve permintaan, akan semakin inelastik.
- Semakin mendatar kurve permintaan, maka semakin elastik

A-2

- PENGHITUNGAN ELASTISITAS HARGA PERMINTAAN (EP), MENGHITUNG PERUBAHAN PROSENTASE.
- ELASTISITAS TITIK DAN ELASTISITAS BUSUR

HANDOUT A-2

Telah kita ketahui bahwa elastisitas permintaan adalah ukuran yang menunjukkan kepekaan perubahan permintaan akibat dari perubahan harga. Disini terdapat dua variabel yang mengalami perubahan yaitu permintaan dan harga dan perubahan keduanya diukur dalam prosentase, yang diistilahkan dengan koefisien elastisitas permintaan. Secara matematis hal tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Elastisitas, bila dikaitkan dengan harga barang itu sendiri disebut elastisitas harga (*Price elasticity of Demand*).

$$Ep = \frac{\% \text{ Perubahan Permintaan}}{\% \text{ Perubahan Harga}}$$

% Perubahan permintaan diperoleh dari

$$\frac{Qd2 - Qd1}{Qd1} \times 100$$

% Perubahan harga diperoleh dari

$$\frac{P2 - P1}{P1} \times 100$$

Sehingga Elastisitas Permintaan adalah

$$Ep = \frac{\frac{Qd2 - Qd1}{Qd1} \times 100}{\frac{P2 - P1}{P1} \times 100}$$

Dan bila disederhanakan

Elastisitas Permintaan dirumuskan sbb:

$$Ep = \frac{Qd2 - Qd1}{Qd1} \times \frac{P1}{P2 - p1}$$

Catatan: Dalam elastisitas tanda negatif diabaikan!

Terdapat Dua cara perhitungan Ep:

1. Elastisitas Busur
2. Elastisitas Titik

Ad 1. Elastisitas Busur

Koefisien elastisitas harga permintaan menunjukkan ukuran besarnya rasio antara persentase perubahan jumlah produk yang diminta dan persentase perubahan harga produk tersebut

$$Ep = \{ \% \Delta Qd / \% \Delta P \} \text{ atau,}$$

$$Ep = \frac{\Delta Q * (P_1 + P_2)}{2}$$

$$\Delta P * (Q_1 + Q_2) / 2$$

(rumus elastisitas busur / arc elasticity)

Elastisitas titik tengah (Ep)

Elastisitas titik tengah digunakan karena adanya perbedaan hasil koefisien elastisitas dari dua titik yang sama tetapi arahnya dilawankan (misal dari A ke B berbeda koefisiennya dengan dari B ke A)

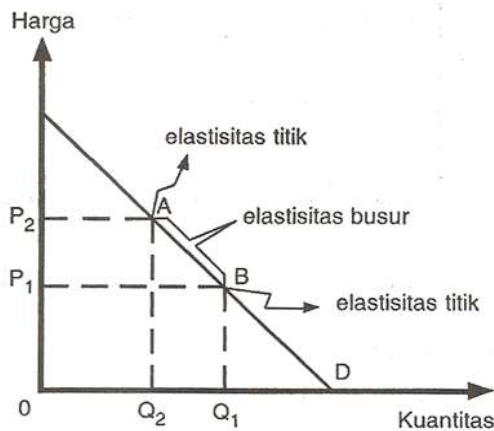
$$Ep = \{-\Delta Qd/\Delta P\} * \{ [(P1+P2)/2] / [(Q1+Q2)/2] \}$$

Elastisitas titik (point elasticity)

$$Ep = (\Delta Qd / \Delta P) * (P/Qd)$$

$$Ep = \frac{\partial Q}{\partial P} * \frac{P}{Q}$$

Dibawah ini gambar elastisitas titik dan elastisitas busur:



Hasil dari penghitungan rumus elastisitas titik diatas (point elasticity) akan sama dengan DB/ BA atau sama dengan DQ1/Q10 atau sama dengan OP1 / P1A. Dengan demikian bisa diketahui bahwa elastisitas pada tengah garis AD adalah sebesar 1

• LEMBAR KERJA A-2

Nama :

Kelompok : (merah, hijau, kuning, biru dan ungu)* **coret yang tdk perlu**

Petunjuk : Kerjakan sesuai dengan hasil undian (satu kelompok hanya mengerjakan satu kasus). Kelompok sesuai dengan warna kartu dan Anda bertindak sebagai Tim ahli. Diskusikan dengan kelompok, dan tuliskan jawaban di Karton yang telah disediakan untuk dipresentasikan setelah diskusi.

SOAL KASUS A

1. Apakah perbedaan antara elastisitas busur dengan elastisitas titik?
2. Dibawah ini terdapat data-data tentang harga dan permintaan terhadap suatu komoditas barang, dengan menggunakan elastisitas busur dan metode elastisitas titik, buatlah penghitungannya dan buat interpretasi datanya.

a.

Titik	Harga (P)	Kuantitas (Q)
A	12	30
B	10	50

b.

Permintaan suatu barang: $Q = 6000 - 10P$, bagaimana elastisitas permintaan bila diketahui harga barang Rp 200,-

SOAL KASUS B

Surat kabar di Kediri mengumumkan pengurangan harga menjadi Rp 3.000/eksp dari Rp 5.000/eksp. Hasil sirkulasi harian meningkat dari 2.400 eksemplar menjadi Rp 2.800 eksemplar. Sepintas, pemotongan harga itu mungkin kelihatan berhasil, cobalah analisislah dengan menggunakan rumus nilai tengah.

Petunjuk: Gunakan rumus titik tengah :

$$E_p = \{-\Delta Q_d / \Delta P\} * \{ [(P_1 + P_2) / 2] / [(Q_1 + Q_2) / 2] \}$$

Diskusikan, mengapa terjadi demikian.

SOAL KASUS C

Untuk masing-masing pasangan barang dibawah ini, barang mana yang anda pikir memiliki permintaan lebih elastis?, Lengkapi dengan alasan

- Buku pembelajaran VS Novel Misteri
- Rekaman musik klasik Bethoven VS Rekaman musik umum
- Soft drink VS Air
- Mobil VS Ban mobil

SOAL KASUS D

Sebuah data investigasi dari komoditas Flash disk Kingstone sebagai berikut:

Lokasi 1		Lokasi 2		Lokasi 3	
P ₁	Rp 95.000	P ₁	Rp 74.000	P ₁	Rp 75.000
P ₂	Rp 75.000	P ₂	Rp 70.000	P ₂	Rp 70.000
Qd ₁	5 biji	Qd ₁	5 biji	Qd ₁	10 biji
Qd ₂	10 biji	Qd ₂	5 biji	Qd ₂	10 biji

Dari data di atas, tentukan:

- Koefisien elastisitas permintaan pasar Flashdisk Kingstone
- Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan flashdisk Kingstone
- Dengan mengetahui jenis elastisitas permintaan dan jenis pasar flasdisk Kingstone, kemukakan strategi penjualan agar produsen flasdisk Kingstone dapat memaksimalkan labanya?
- Gambar kurva permintaan dari data di lokasi 1, lokasi2, lokasi 3 dan permintaan pasar flasdisk Kingstone

SOAL KASUS E

Sebuah data investigasi dari komoditas Rokok Surya sebagai berikut:

Lokasi 1		Lokasi 2		Lokasi 3	
P ₁	Rp 8.500	P ₁	Rp 8.500	P ₁	Rp 8.500
P ₂	Rp 9.000	P ₂	Rp 9.000	P ₂	Rp 9.000
Qd ₁	100 bungkus	Qd ₁	22 bungkus	Qd ₁	20 bungkus
Qd ₂	80 bungkus	Qd ₂	18 bungkus	Qd ₂	20 bungkus

Dari data di atas, tentukan:

- Koefisien elastisitas permintaan pasar Rokok Surya
- Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan Rokok Surya

- c. Dari informasi elastisitas permintaan rokok Surya, kemukakan strategi penjualan agar produsen rokok Surya agar produsen dapat memaksimalkan laba?
- d. Gambarkan kurva permintaan dari data di lokasi 1, lokasi 2, lokasi 3 dan permintaan pasar Rokok Surya

Jawaban Kasus A

a. Perbedaan Elastisitas titik dan Elastisitas Busur

.....

.....

.....

.....

b. $E_d = \frac{\Delta Q * (P_1 + P_2) / 2}{\Delta P * (Q_1 + Q_2) / 2} =$

.....

$E_d = \frac{\partial Q}{\partial P} * P =$

.....

Jawaban Kasus B

Elastisitas Permintaan = % / %

=

Sebelum =

Setelah =

Analisis =

.....

.....

.....


.....

.....

Jawaban Kasus C

a. Buku pembelajaran VS Novel Misteri
.....
.....
.....
b. Rekaman musik klasik Bethoven VS Rekaman musik umum
.....
.....
.....
c. Soft drink VS Air
.....
.....
.....
d. Mobil VS Ban mobil

Jawaban Kasus D

a. Koefisien dan jenis elastisitas permintaan pasar Flashdisk Kingstone
$Ep = \frac{\Delta Qd}{\Delta P} \times \frac{P}{Qd} = \dots\dots\dots$
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan flashdisk Kingstone
.....
.....
c. Strategi yang dijalankan produsen untuk memaksimalkan labanya:
.....
.....
.....
.....
.....
...
d. Gamba kurva permintaan data lokasi 1, lokasi2, lokasi 3 dan permintaan pasar Flashdisk Kingstone


a. Koefisien dan jenis elastisitas permintaan pasar Rokok Surya

$$Ep = \frac{\Delta Q_d}{\Delta P} \times \frac{P}{Q_d} = \dots\dots\dots$$

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan Rokok Surya

.....
.....
.....

c. Strategi yang dijalankan produsen untuk memaksimalkan labanya:

.....
.....
.....
.....

d. Gamba kurva permintaan data lokasi 1, lokasi2, lokasi 3 dan permintaan pasar Rokok Surya



MERUMUSKAN KOEFISIEN ELASTISITAS PERMINTAAN

ELASTISITAS PERMINTAAN:

Ukuran yang menunjukkan kepekaan perubahan permintaan karena perubahan harga

$$E_p = \frac{\% \text{ Perubahan Permintaan}}{\% \text{ Perubahan Harga}}$$

$$\% \text{ Perubahan permintaan} = \frac{Qd2 - Qd1}{Qd1} \times 100$$

$$\% \text{ Perubahan harga} = \frac{P2 - P1}{P1} \times 100$$

$$E_p = \frac{\frac{Qd2 - Qd1}{Qd1} \times 100}{\frac{P2 - P1}{P1} \times 100}$$

$$E_p = \frac{Qd2 - Qd1}{Qd1} \times \frac{P1}{P2 - p1}$$

ELASTISITAS HARGA PERMINTAAN

- Merupakan suatu ukuran reaksi **jumlah yang diminta** terhadap **perubahan harga**
- Besarnya elastisitas bervariasi antara nol hingga tak terhingga
- **Dua cara perhitungan E_p :**
 1. **Elastisitas titik**
 2. **Elastisitas Busur**

ELASTISITAS TITIK

Digunakan untuk mengetahui koefisien elastisitas dua titik dengan hasil yang sama darimanapun harga mengalami pergerakan

- Misalkan $Q_d = f(P)$, maka E_p :

$$E_p = \frac{\delta q}{\delta p} \cdot \frac{p}{q}$$

di mana;

$\delta q / \delta p$ = turunan pertama fungsi permintaan terhadap harga,

q = jumlah yang diminta

p = harga.

ELASTISITAS TITIK TENGAH

- Elastisitas titik tengah digunakan karena adanya perbedaan hasil koefisien elastisitas dari dua titik yang sama tetapi arahnya dilawankan (misal dari A ke B berbeda koefisiennya dengan dari B ke A)
- $E_p = \{-\Delta Q_d / \Delta P\} * \{ [(P_1 + P_2) / 2] / [(Q_1 + Q_2) / 2] \}$

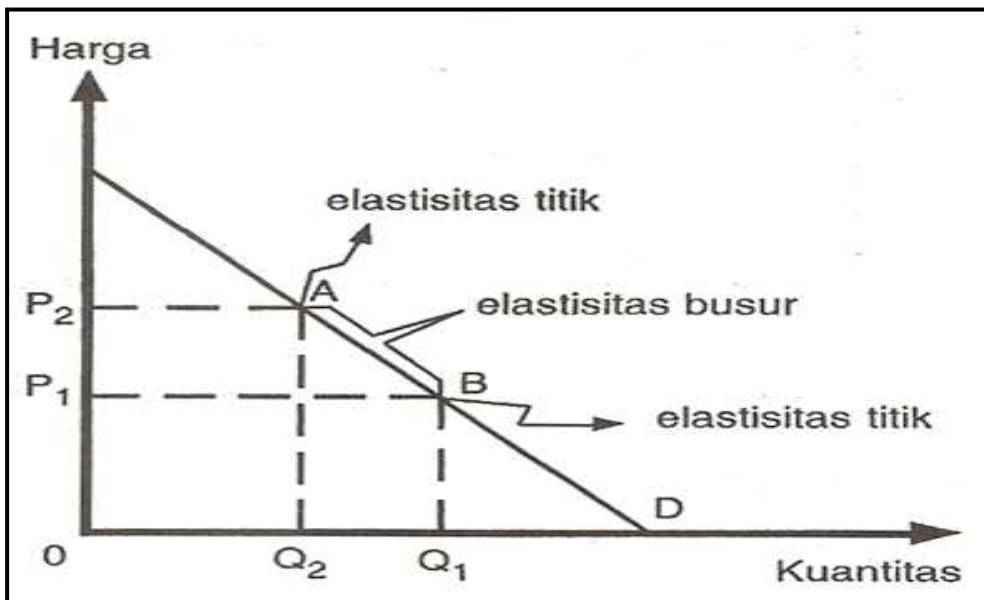
ELASTISITAS BUSUR

Koefisien elastisitas harga permintaan menunjukkan ukuran besarnya rasio antara persentase perubahan jumlah produk yang diminta dan persentase perubahan harga produk tersebut

$E_p = \{ \% \Delta Q_d / \% \Delta P \}$ atau,

$$E_p = \frac{\Delta Q * (P_1 + P_2) / 2}{\Delta P * (Q_1 + Q_2) / 2}$$

(rumus elastisitas busur / arc elasticity)



JAWABAN KASUS A

1. a. Konsep elastisitas titik digunakan bila perubahan harga yang terjadi sedemikian kecilnya sehingga mendekati nol, sedangkan elastisitas busur digunakan bila perubahan harga yang terjadi besar.
- b. Elastisitas busur di gunakan apabila apabila dalam soal diketahui harga dan jumlah secara lengkap sedangkan metode elastisitas titik digunakan apabila soal elastisitas berbentuk aljabar.

$$2 \text{ a. } E_p = \frac{\Delta Q * (P_1 + P_2) / 2}{\Delta P * (Q_1 + Q_2) / 2}$$

$$\begin{aligned} E_p &= \frac{(50 - 30) * (12 + 10) / 2}{(10 - 12) * (30 + 50) / 2} \\ &= \frac{-20 * 11}{-2 * 40} \\ &= 2,75 \end{aligned}$$

- b. Permintaan suatu barang: $Q = 6000 - 10P$

$$E_p = \frac{\partial Q}{\partial P} * \frac{P}{Q}$$

Jika $P = 200$, maka $Q = 4000$

$$E_p = (-10) * 200 / 4000 = -0,5$$

Artinya : $E_p = -5$ maka setiap kenaikan harga 1% mengakibatkan penurunan permintaan sebesar 0,5%

JAWABAN KASUS B

- Sebelum = $Rp 5.000 \times 2.400 \text{ exlp} = Rp 12.000.000,-$
Sesudah = $Rp 3.000 \times 2.800 \text{ exlp} = Rp 8.400.000,-$
- Pengurangan harga dari $Rp 5.000$ menjadi $Rp 3.000,-$ merupakan pengurangan 40% (50% jika menggunakan rumus nilai tengah).
- Kenaikan sirkulasi tiap tiap hari hanya 16,6% (15,4% bila menggunakan rumus nilai tengah. Jadi permintaannya inelastis karena dapat digambarkan sbb:
 $Elastisitas = +15,4\% / -50\% = -0,31\%$
- Ketika permintaan inelastis, pengurangan harga menyebabkan penurunan penerimaan harian.

JAWABAN KASUS C

- a. Novel misteri lebih elastis, karena novel misteri bukan barang pokok bagi siswa, sehingga konsumsinya dapat ditunda.
- b. Rekaman musik umum lebih elastis, karena memiliki barang substitusi lebih banyak.
- c. Soft drink lebih elastis karena bukan kebutuhan pokok dibandingkan dengan air
- d. Mobil lebih elastis jika dibandingkan ban mobil karena mobil memiliki barang substitusi

Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan flashdisk Kingstone

- a. Di Kediri Flashdisk saat ini masih belum merupakan kebutuhan pokok
- b. Bagi konsumen di Kediri, proporsi pendapatan yang dibelanjakan untuk pembelian flashdisk relatif besar
- c. Bagi masyarakat Kediri flashdisk memiliki banyak barang substitusi, masyarakat Kediri lebih memilih CDR, CD RW, DVD, Disket, memori HP untuk menyimpan data

JAWABAN KASUS D

Koefisien dan jenis elastisitas permintaan pasar Flashdisk Kingstone

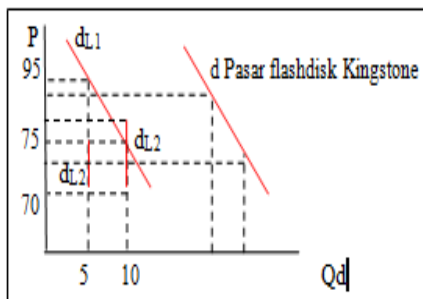
$$Ep = \frac{\Delta Qd}{\Delta P} \times \frac{P}{Qd}$$
$$= \frac{5}{9.700} \times \frac{81.300}{20} = \frac{406.500}{194.000} =$$

2,09 (Elastis)

Strategi yang dijalankan produsen untuk memaksimalkan labanya:

- Produsen Flashdisk Kingstone memperluas pangsa pasar dengan meningkatkan intensitas iklan atau promosi
- Produsen Flashdisk Kingstone memiliki inovasi bentuk yang lebih menarik, simple, modern, sesuai dengan selera pasar
- Produsen Flashdisk Kingstone meningkatkan kualitas (kecepatan dalam mentransfer data)

Gambar kurva permintaan data lokasi 1, lokasi 2, lokasi 3 dan permintaan pasar Flashdisk Kingstone



JAWABAN KASUS E

Koefisien dan jenis elastisitas permintaan pasar Rokok Surya

$$Ep = \frac{\Delta Qd}{\Delta P} \times \frac{P}{Qd}$$
$$= \frac{24}{500} \times \frac{8.500}{142} = \frac{204.000}{71.000} =$$

2.87 (Elastis)

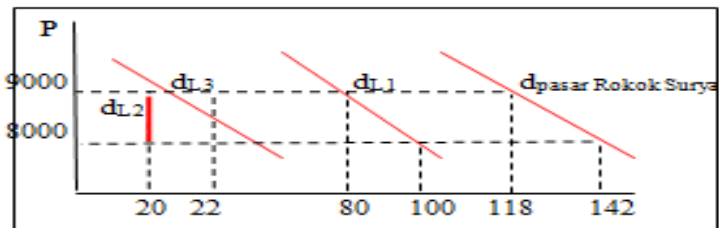
Faktor-faktor yang mempengaruhi elastisitas permintaan Rokok Surya :

- a. Bagi masyarakat di Kediri, proporsi pendapatan yang dibelanjakan untuk pembelian rokok Surya relatif besar sehingga bila rokok Surya mengalami perubahan harga masyarakat di Kediri beralih untuk mengkonsumsi jenis Rokok lain yang memiliki harga lebih rendah dari rokok Surya
- b. Bagi masyarakat Kediri Rokok Surya memiliki banyak barang substitusi

Strategi penjualan agar produsen Rokok Surya dapat memaksimalkan labanya

- a. Produsen Rokok Surya dapat memperluas pangsa pasar dengan meningkatkan intensitas iklan atau promosi
- b. Produsen Rokok Surya harus dapat mempertahankan kualitas Rokok yaitu menggunakan bahan baku yang berkualitas

Kurva permintaan data lokasi 1, lokasi2, lokasi 3 dan permintaan pasar Rokok Surya



HANDOUT A-3

A-3

- **FAKTOR-FAKTOR YANG MENENTUKAN ELASTISITAS HARGA PERMINTAAN**
- **ELASTISITAS SILANG (*CROSS ELASTICITY*) / E_c**
- **ELASTISITAS PENDAPATAN (*INCOME ELASTICITY*) / E_i**

A. Faktor Penentu Elastisitas Permintaan

Ada empat faktor utama dalam menentukan elastisitas permintaan :

1. Produk substitusi.

Semakin banyak produk pengganti (substitusi), permintaan akan semakin elastis. Hal ini dikarenakan konsumen dapat dengan mudah berpindah ke produk substitusi jika terjadi kenaikan harga, sehingga permintaan akan produk akan sangat sensitif terhadap perubahan harga.

2. Prosentase pendapatan yang dibelanjakan.

Semakin tinggi bagian pendapatan yang digunakan untuk membelanjakan produk tersebut, maka permintaan semakin elastis. Produk yang harganya mahal akan membebani konsumen ketika harganya naik, sehingga konsumen akan mengurangi permintaannya. Sebaliknya pada produk yang harganya murah.

3. Produk mewah versus kebutuhan

Permintaan akan produk kebutuhan cenderung tidak elastis, dimana konsumen sangat membutuhkan produk tersebut dan mungkin sulit mencari substitusinya. Akibatnya, kenaikan harga cenderung tidak menurunkan permintaan. Sebaliknya, permintaan akan produk mewah cenderung elastis, dimana barang mewah bukanlah sebuah kebutuhan dan substitusinya lebih mudah dicari. Akibatnya, kenaikan harga akan menurunkan permintaan.

4. Jangka waktu permintaan dianalisis.

Semakin lama jangka waktu permintaan dianalisis, semakin elastis permintaan akan suatu produk. Dalam jangka pendek, kenaikan harga yang terjadi di pasar mungkin belum disadari oleh konsumen, sehingga mereka tetap membeli produk yang biasa dikonsumsi. Dalam jangka panjang, konsumen telah menyadari kenaikan harga, sehingga mereka akan pindah ke produk substitusi yang tersedia. Selain itu, dalam jangka panjang kualitas dan desain produk juga berubah, sehingga lebih mudah menyebabkan konsumen pindah ke produk lain.

B. Elastisitas Silang (E_c) / $E_{Q_b P_m}$

Mengukur % perubahan dalam jumlah yang diminta dari satu barang (Q_b) yang diakibatkan dari perubahan satu % dari harga barang lainnya (P_m)

$$E_{Q_b P_m} = \frac{\Delta Q_b / Q_b}{\Delta P_m / P_m} = \frac{P_m}{Q_b} \frac{\Delta Q_b}{\Delta P_m}$$

Elastisitas silang dimanfaatkan untuk menentukan sifat hubungan antar barang. Sifat hubungan antar barang dapat dibedakan menjadi:

1. Barang Substitusi (Saling menggantikan) merupakan sifat hubungan antar barang dikatakan substitusi apabila elastisitas silang lebih besar dari nol (**Positif**). Contoh produk substitusi : minyak tanah dan kayu bakar, makanan ringan yang tersedia dalam berbagai merek, beras berkualitas sama merek A dan B, dan lain sebagainya.
2. Barang Komplementer (Saling melengkapi) merupakan sifat hubungan antar barang dikatakan komplementer apabila elastisitas silang lebih kecil dari nol (**Negatif**). Contoh produk komplementer misalnya bensin dan mobil (mobil tidak dapat digunakan tanpa bensin). Jika harga bensin naik, permintaan akan mobil akan cenderung turun
3. Hubungan Netral merupakan sifat hubungan antar barang dikatakan netral apabila elastisitas silang sama dengan nol.

C. Elastisitas Pendapatan (E_i)

Elastisitas pendapatan dimanfaatkan untuk menentukan suatu barang masuk ke dalam kelompok atau jenis barang apa. Jenis barang dapat dibedakan menjadi:

1. *Barang Superior (Barang Mewah)* adalah barang yang perubahan jumlah barang yang diminta lebih besar dari pada perubahan pendapatan konsumen. Suatu barang dikatakan barang mewah apabila elastisitas pendapatannya lebih besar dari 1.
2. *Barang Inferior* adalah barang yang apabila pendapatan konsumen bertambah maka jumlah barang yang diminta justru semakin berkurang. Suatu barang dikatakan barang inferior apabila elastisitas pendapatannya lebih kecil dari nol (negatif).
3. *Barang Normal (Kebutuhan sehari-hari)* adalah barang yang perubahan jumlah barang yang diminta lebih kecil dari perubahan pendapatan konsumen. Suatu barang dikatakan barang normal apabila elastisitas pendapatannya positif tapi kurang dari 1 ($0 < 1$)>

Rumus :

$$E' = \frac{\Delta Q/Q}{\Delta I/I} = \frac{I}{Q} \frac{\Delta Q}{\Delta I}$$

Keterangan : I = Income (pendapatan)

• LEMBAR KERJA A-3

Nama :

Kelompok :

KASUS A

Harga sebuah Kopi Rp 6.000,- menyebabkan permintaan terhadap gula 10 kg, dan apabila terjadi kenaikan harga kopi Rp 1.000,- akan menyebabkan penurunan permintaan terhadap gula menjadi 8 kg. Berapa elastisitas permintaannya dan intepretasikan hubungannya

KASUS B

Harga sebuah Kopi Rp 6.000,- menyebabkan permintaan terhadap teh 8 bungkus, dan apabila terjadi kenaikan harga kopi menjadi Rp 7.000,- akan menyebabkan kenaikan permintaan terhadap teh sebesar 10 bungkus. Berapa elastisitas permintaannya dan intepretasikan hubungannya.

KASUS C

Isilah Tabel di bawah ini dengan Elastisitas Pendapatan

Income	Q	% dl	% dQ	Ei	Katagori
2000	200				
3000	400				
4000	400				
5000	300				

KASUS D

Apabila harga tiket bus Rp 40.000, maka harga tiket KA dengan jurusan yang sama berada dibawah harga tiket bus. Dan permintaan rata-rata tiket KA tersebut sebanyak 2000. Jika harga tiket bus naik menjadi Rp 45.000, sementara harga tiket KA tetap, maka permintaan tiket KA tersebut akan mengalami kenaikan menjadi 2300. Berapakah besarnya koefisien elastisitas silangnya?

KASUS E

Naiknya pendapatan seseorang dari Rp 200.000, menjadi Rp 300.000 mengakibatkan bertambahnya jumlah barang X yang diminta dari 10 unit menjadi 16 unit. Berapakah besarnya elastisitas pendapatan tersebut?

JAWABAN KASUS A

Harga Kopi (y)	Permintaan Gula (x)	Ec	Hubungan/intepretasi

Buatlah Penghitungannya :

Ec =

Harga Kopi (y)	Permintaan Teh (x)	Ec	Hubungan/intepretasi

Buatlah Penghitungannya :

Ec =

Income	Q	% dl	% dQ	Ei	Katagori
2000	200				
3000	400				
4000	400				
5000	300				

Buatlah Penghitungannya:

$E_i =$

JAWABAN KASUS D

Harga Tiket Bus	Permintaan rata-2 tiket KA	Ec	Keterangan

Buatlah Penghitungannya :

$E_c =$

JAWABAN KASUS E

Pendapatan	Permintaan	Ei	Keterangan

Buatlah Penghitungannya :

Ei =

Elastisitas pendapatan dari Demand

Persentase perubahan dari jumlah yang diminta akibat perubahan satu persen pendapatan

Perhitungan Elastisitas pendapatan (Income Elasticity)

Income Elasticity of Demand, E_I = $\frac{\text{Percentage Change in Demand}}{\text{Percentage Change in Income}}$

$$E_I = \frac{\Delta Q/Q}{\Delta I/I} = \frac{I}{Q} \frac{\Delta Q}{\Delta I}$$

- ◆ Barang kebutuhan pokok "*necessities*" cenderung mempunyai *income inelastic*...
 - Contoh: makanan, minuman, pakaian, dsb.
- ◆ Barang mewah "*luxuries*" cenderung mempunyai *income elastic*...
 - Contoh : mobil, barang elektronik,.

Interpretasi elastisitas pendapatan

Elastisitas	Golongan barang	Interpretasi
positif	Normal	Konsumsi komoditi berubah sesuai dengan perubahan pendapatan
Nol	Independen	Konsumsi komoditi tidak berubah meskipun pendapatan berubah
Negatif	Inferior	Konsumsi komoditi berbanding terbalik dg arah perubahan pendapatan

Elastisitas harga silang dari permintaan (Cross-Price Elasticity of Demand)

- Mengukur % perubahan dalam jumlah yang diminta dari satu barang (Q_b) yang diakibatkan dari perubahan satu % dari harga barang lainnya (P_m)

$$E_{Q_b, P_m} = \frac{\Delta Q_b / Q_b}{\Delta P_m / P_m} = \frac{P_m}{Q_b} \frac{\Delta Q_b}{\Delta P_m}$$

Jenis barang berdasarkan pengaruh pendapatan

$E_i > 0$ barang Normal

$E_i < 0$ Barang Inferior

$E_i = 0$ Barang netral pendapatan
(Income-neutral Goods)

- ◆ Jika elastisitas silang **positif**, maka kedua barang adalah bersifat **substitusi**

Contoh: **tahu dan tempe**

- ◆ Jika elastisitas silang **negatif**, maka kedua barang adalah bersifat **komplemen**.

Contoh: **Kaos kaki dan sepatu**

Menemukan koefisien E_c

Harga kopi (y)	Permintaan gula (x)	E_c	Hubungan
6.000	10		
7.000	8	-1,2	Komplemen Barang x dan y dikonsumsi bersama-sama

Menemukan koefisien E_c

Harga kopi (y)	Permintaan teh (x)	E_c	Hubungan
6.000	8 bungkus		
7.000	10 bungkus	1,5	Substitusi Barang x dan y saling menggantikan

Tabulasi elastisitas pendapatan

Income	Q	%dI	%dQ	E_i	Kategori
2000	200	-	-	-	
3000	400	50	100	2	Normal
4000	400	33,33	0	0	Independen
5000	300	25	-25	-1	inferior

Harga Tiket Bus	Permintaan rata-2 tiket KA	Ec	Keterangan
40.000	2.000		Substitusi
45.000	2.300	1,2	

$$\begin{aligned}
 E_y &= \frac{\frac{16 - 10}{\frac{1}{2} (10 + 16)}}{\frac{300.000 - 200.000}{\frac{1}{2} (200.000 + 300.000)}} = \frac{6/13}{100.000/250.000} \\
 &= \frac{6/13}{100.000/250.000} \\
 &= 1,15 \dots\dots\dots \text{Normal}
 \end{aligned}$$

Normal : Konsumsi komoditi berubah sesuai dengan perubahan pendapatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad. Rooijackers. (1989). *Mengajar Dengan Sukses (Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran)*. Jakarta: Gramedia.
- Ahmad, Sugandi. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- A.M. Sardiman. (2005). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press.
- Anderson, James.C., & Gerbing, David W. (1988). *Structural Equation Modeling in Practice : A Review and Recommended Two-Step Approach*. *Psychological Bulletin* Vol.103, No.3, 411-423.
- Armia. (2011). *Inovasi Pendidikan Pembelajaran Ekonomi (Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi)*. *Seminar Nasional Pengembangan Ilmu Ekonomi Dalam Menghadapi Globalisasi*, 181–192. UNP=Press Padang, Fakultas Ekonomi UNP.
- Ary, D., (1982). *Pengantar Penelitian dan Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Attaturk. (2010). *The investigation of the learning style of university students*. *Journal of new horizons in education*. Vol. 3, ISSUE 1, Turki.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)*. *Sisfo*, 4(5), 352–359. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Belanger, J. (1992). *Teacher as researcher: Roles and expectations*. *An Annotated bibliography*. ED 342 751.
- Beswickwick. (1977). *Norman, Resource Based Learning*, London: Heinemann Educational Books.
- Bligh, D.A., 1974, *What's the use of lectures?* 3 edition Middlesex.
- Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Bloom, Benyamin S., (1981). *All Our Children Learning*, New York: McGraw Hill Book Company.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Brata, Sumadi Surya. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Brunner, Jerome S., (1960). *The Process of Education*, New York: Vintage Books.
- Claxton, Charles., & Yvonne Ralston. (1978). *Their Impact On Teaching and Administration*, Washington: American Association For Higher Education.

- Copper, L. R. (1990). Teachers as researchers: Attitudes, opinions and perceptions. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association. Boston, MA. ED 322 130.
- Darsono. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Semarang : IKIP Press
- David H. Jonassen, Barbara L Grabowski. (1993). Handbook of Individual Differences, Learning and Instruction, New York: Routedge.
- David Hopkins. (1993). A Teacher's Guide to Classroom Research. Philadelphia. Open University Press.
- Di Vesta F.J. and G.G Thomson. (1970). Educational Psychology: Instruction and Behavior Change, N. Y: Meredith
- De Porter, Bobby dan Hernacki, Mike. (2003). Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Quantum Learning: Unleashing The Genius In You. 1992. Bandung: Kaifa.
- De Porter, B., Reardon, M. & Singer-Nourie S. (2007). Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning Di Ruang-ruang Kelas. Bandung: KAIFA.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Edulib*, 8(1), 199.
- De Vore, P. W. (1980). Technology, An introduction. Massachusetts: Davis Publishing, Inc.
- Donald A, Bligh.(1998). What's the Use of Lectures, ExEter England: Intellect ltd.
- Dorothy, Mc Clure, Fruser. (1969). Research In Education, Washington DC: U.S. Government Printing Office.
- Elisabeth, D. (1999). *The Learning Society: International Perspectives on Core Skills in Higher Education*. Routledge.
- Elliot, John. (1982). Developing Hypothesis abot Classroom frim Teachers Practical Construcs: in Account of the Work of Ford Teaching Project, The Action Research Geelong Victoria: Deakin University
- Forijati. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Riset Pada Mata Kuliah Ekonomi Mikro di Program Magister Pendidikan Ekonomi Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 13–25. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gage, N.L.& Berliner, David (1984). Educational Psychologi 3 rd. Boston, Houghton Mifflin Company.
- Gagne, R.A. dan Driscoll, M.P. (1988). Essential of Learning for Instruction. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Gagne, Robert M. (1970). The Condition of Learning, New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

- Gagne, R.M. (1977). *The Condition of Learning* 3rd edition. New York: Holt Rinehart and Winston Inc .
- Grandy, G., and Mills, A. J. (2004). Strategy as Simulacra? A reflective look at the discipline and practice of strategy.' *Journal of Management Studies*, 41, 7: 1153-1170.
- Griffith Institute for Higher Education. (2008). *Research-based learning: strategies for successfully linking teaching and research*. University of Griffith.
- Hakim, Thursan. (2000). *Belajar Secara efektif*, Jakarta: Pupsa Swara.
- Hamalik, Oemar. (1984). *Media Pendidikan*. Cetakan ke-7, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2004). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2007). *Implementasi Kurikulum*. Bandung: Yayasan Al-Madani Terpadu
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Hilgard, E.R., (1962). *Introduction to Psychology*, New York, US/Mountain
- Ibrahim. (1988). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud, Dirjendikti Proyek PLPTK.
- J and Murphy William., (Eds). (1971). *Structure in The Social Studies*, Washington DC, NEA. Herbert, Louis.
- Johnson, Elaine B, *Contextual Teaching and Learning : Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna : Penerjemah Ibnu Setiawan, Penyunting Ida Sitompul*, Bandung : Mizan Learning Centre/MLC, 2008, cet 6.
- Joni, T. Raka. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas: Beberapa Permasalahan*. PCP, PPGSM Ditjen Dikti, Bogor
- Jarolimek, John. (1986). *Social Studies In Elementary Education*, New York: Macmillan Publishing Company.
- Joyce, B., Weil, & E, Calhoun. (2000). *Models of Teaching*, 6 th Edition Allyn and Bacon Singapore.
- Kailin, S.M. (2005). *Clasroom Action Research: Empowering Teachers to Improve Their Own Practice*.
- Kasbolah, Kasihani. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: IKIP Malang Press.
- Kerlinger, F. N. (1973). *Founding Of Behavior Research*, Holt. Rinchart and Winston Inc. New York.
- Kemmis, S dan Mc taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*, Third Edition. Victoria: Deakin university Press.

- Koehler dan Mizra. (2007). What is Technological Pedagogical Content Knowledge, <http://www.citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogical-content-knowledge/>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d. *Kurnia*, 1(1), 516–525.
- Kuswanto. (2020). Development of Micro Economic Theory Teaching Materials with ADDIE Model Approaches. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 9(06), 383–387.
- Lester D. Crow dan Alice Crow.(1958). Educational Psychology. New York: American Book Company, Rivesed Edition
- Lyna, L., & Susilowati, N. (2011). Inovasi Pembelajaran Akuntansi Berbasis Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, VI(2), 222–232.
- Mohammad Tohri. (2007). Belajar Pembelajaran, STKIP Hamzanwadi
- Moh. Uzer Usman. (1990). Menjadi Guru Profesional. Bandung: Rosda Karya
- Mc Taggart, M. (1993). Action Reseach and Parent Participation Contradictions, Concern and Consequences Curriculum Perspectives, vol 4 no.2. h. 7 -14
- Marhaeni, A.A.I.N. (2007). Pembelajaran Inovatif dan Asesmen Otentik dalam Rangka Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Produktif. Makalah (Online).(http://pasca.undiksha.ac.id/elearning/staff/images/img_info/4/10-282.pdf),
- Marno,dkk. (2008) . *Strategi dan Metode Pengajaran* . Malang : Arruzmedi
- Martinis Yamin. 2007. Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Miles, B. Mattew. (1964). *Innovation in Education, Bureau of Publication Teachers College*. New York: Columbia University.
- Mudrika, Nafis. Myers Briggs Type Indicator. www.nafismudrika.wordpress.com, 2011.
- Mulyatiningsih. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan*. <http://sta>.
- Mustaji, N. A. dan. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *KWANGSAN*, 1(1), 1–15.
- Nana, Syaodih, Sukmadinata. (2005). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution. (1984). Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta: Bina Aksara.
- Novak and Gowin. (1985). Learning how to learn. Cambridge; Cambridge University Press.
- Rahman, A., & Saleh Ahmar, A. (2016). CORRESPONDENCE Ansari Saleh

- Ahmar Exploration of Mathematics Problem Solving Process Based on The Thinking Level of Students in Junior High School OPEN ACCESS. *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(14), 7278–7285.
- Rahyono, F.X. (2009). *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
- Reed, A.J.S. and Bergermann, V.E. (1992). *A Guide to Observation and Participation in the Classroom*. Connecticut: The Dushkin Publishing Group, Inc.
- Reiser. (2007). *Trends And Issues In Instructional Design And Technology*. New Jersey: Pearson Education Inc
- Rogers, Everet. (1983). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc.
- Sahertian Piet. A dan Ida Aleida Sahertian. (2008). *Supervisi Pendidikan Dalam Rangka Inservice Education*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya. (2005). *Pembelajaran Contextual Teaching and Learning*. Bandung : Alfabeta.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan ,”* 87–102.
- Savage, Tom V and Amstrong, David, G., (1996). *Effective Teaching In Elementary Social Studies*, New Jersey: Merrill an imprint of Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Smith, Othanel B., and Ennis, Robert HJ., (1962). *Language and Concept In Education*, Chicago: Rand Mc Nally & Company
- Suciati dan Prasetya Irawan. (2001). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAUPPAI Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana dan Daeng Arifin. (1988). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiharsono, Zamroni, dan Suyanto. (2000). *Ilmu Ekonomi Makro*. Yogyakarta : Penerbit Prima Mitra Media.
- Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern. Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* (keempat). Jakarta: Erlangga.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Trilling and Fadel. (2009). *21st century skills: learning for life in our times*. Jossey Bass: USA.
- Utami Munandar. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta, PT. Gramedia
- Y, Miarso. (2004). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.



Inovasi Pembelajaran

EKONOMI MIKRO

INOVASI PEMBELAJARAN EKONOMI

Buku referensi ini membahas tentang inovasi pembelajaran ekonomi yang dapat dipergunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Materi yang dibahas dalam buku referensi ini meliputi:

1. Hakekat Pengembangan Kegiatan Pembelajaran
2. Resource Based Learning
3. Proses Belajar Mengajar
4. Learning Style
5. Mastery Learning (Ketuntasan Belajar)
6. Inovasi dalam Pembelajaran Ekonomi
7. Inovasi Pembelajaran Kuantum. Kompetensi dan Kontekstual dalam Pembelajaran Ekonomi
8. Metode dan Teknik Pembelajaran Ekonomi Mikro Inovatif
9. Mendisain Pembelajaran Ekonomi Mikro Yang inovatif
10. Suplemen contoh inobel ekonomi mikro bahsan elastisitas permintaan dan elastisitas penawaran



Dr. Dra. Rr. Forijati, S.E., M.M., lahir di Malang, 28 Januari 1967. Lulus pendidikan tinggi : S1 Jurusan Pendidikan Dunia Usaha Program Studi Administrasi Perkantoran lulus tahun 1991, S-1 yang ke dua pada STIE Kediri Program Studi Akuntansi lulus tahun 2001, Menyelesaikan S-2 Program Magister Manajemen di STIE Mahardhika Surabaya lulus tahun 2007. Pendidikan Doktor (S-3) Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Malang lulus tahun 2012. Mengikuti Sandwich like Program Dikti 2010 di University of Queensland, Brisbane Australia tahun 2010 – 2011. Sejak tahun 1992 menjadi Dosen DPK. di Universitas Nusantara PGRI Kediri Program Studi S-1 Pendidikan Ekonomi dan Magister Pendidikan Ekonomi. Aktif di organisasi profesi pendidik Ekonomi APPEKA dan ASPROPINDO, Anggota Dewan Pendidikan Kota Kediri tahun 2007 – 2011, Anggota KKMB (Konsultan Keuangan Mitra Bank) dari tahun 2005 – sekarang. Aktif sebagai reviewer internal DRPM Dikti dari tahun 2017 – sekarang, Beberapa hibah penelitian DRPM Dikti maupun Universitas telah diraih sebagai ketua peneliti dari tahun 2014- sekarang.



Dr. M. Anas, SE., MM., M.Si., Ak., C.A. lahir di Sidoarjo, 28 Oktober 1966. Lulus pendidikan sarjana S1 Pendidikan Akuntansi di IKIP Negeri Surabaya tahun 1991 dan S1 Akuntansi pada STIE Kediri tahun 1999. Menyelesaikan pendidikan pascasarjana pada Program Studi Magister Manajemen STIE MAHARDHIKA Surabaya tahun 1997 dan Program Studi Magister Akuntansi UNS Surakarta tahun 2012. Pendidikan Doktor Ilmu Ekonomi ditempuh di UNTAG Surabaya dan lulus tahun 2015. Selanjutnya menempuh Pendidikan Profesi Akuntansi (PPAk) di STIE Malang Kucecwara lulus tahun 2016. Register Negara Akuntan (NRA) diperoleh dari Departemen Keuangan RI tahun 2017, dan gelar profesi Chartered Accountant (C.A) diperoleh dari Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) tahun 2017. Kegiatan utama yang dijalani sampai saat ini menjadi dosen dalam jabatan akademik dosen Lektor Kepala dan mengajar beberapa mata kuliah di beberapa program studi jenjang S1 dan S2 Universitas Nusantara PGRI Kediri, diantaranya: Akuntansi, Auditing, dan Motode Penelitian. Aktif di organisasi profesi dengan menjadi anggota professional dan pengurus organisasi profesi IAI Wilayah Jawa Timur Komisariat Kediri Raya Periode 2017-2021. Beberapa penelitian telah dilakukan baik dengan didanai DRPM, universitas, maupun mandiri. Buku referensi yang pernah diterbitkan adalah "Akuntabilitas Pelaporan Keuangan Pemerintah Daerah" (2014).

ISBN 978-623-94619-3-5



9 786239 461935