

**MAKALAH**

**INOVASI PEMBELAJARAN EFEKTIF MENINGKATKAN  
KEMANDIRIAN MOTIVASI DAN PRESTASI  
PEMBELAJARAN SISWA**

*((disampaikan pada seminar sehari di Aceh Tengah, 21 Juni 2010))*



**OLEH:**

**DRS. MUJADI, M.Pd**

**UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH  
UNIVERSITAS TERBUKA  
BANDA ACEH  
2010**



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS TERBUKA  
UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH (UPBJJ) BANDA ACEH

11.100/H31.22/2010

## **SURAT KETERANGAN**

diberikan kepada:

*Drs. Mujardi, M.Pd.*

*Sebagai Pemakalah Pada Kegiatan Seminar Penguatan Kelembagaan Satuan Pendidikan Dasar  
Melalui Penerapan Standar Proses Dalam Mewujudkan Hak Siswa Untuk Memperoleh  
Pendidikan Bermutu di Kabupaten Aceh Tengah, Kota Taqengon  
"INOVASI PEMBELAJARAN EFEKTIF MENINGKATKAN KEMANDIRIAN, MOTIVASI  
DAN PRESTASI PEMBELAJARAN SISWA"*



Banda Aceh, 21 Juni 2010

Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka Banda Aceh



**Lembar Persetujuan**  
**Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka**  
**Banda Aceh.**

**Banda Aceh. 21 Juni 2010**







**SUSUNAN ACARA SEMINAR UNIVERSITAS TERBUKA  
UPBJJ-UT BANDA ACEH DI KABUPATEN ACEH TENGAH**

*Tema*

**PENGUATAN KELEMBAGAAN SATUAN PENDIDIKAN DASAR MELALUI PENERAPAN STANDAR PROSES  
DALAM MEWUJUDKAN HAK SISWA UNTUK MEMPEROLEH PENDIDIKAN BERMUTU**

WAKTU	KEGIATAN	PEMATERI	MODERATOR
08.00 - 09.00	Registrasi Peserta		
09.00 - 10.00	<b>Acara Pembukaan</b> - Pembacaan Qalam Ilahi - Menyanyikan Lagu Indonesia Raya, Tawar Sedenge dan Mars Universitas Terbuka - Laporan Ketua Panitia - Sambutan Kepala UPBJJ-UT Banda Aceh - Arahan dan Bimbingan Sekaligus pembukaan Seminar oleh Bupati Aceh Tengah	- Salawatina Group Paduan Suara Mahasiswa UT Acah Tengah Drs. Muhammad Daud, M.M <b>Drs. Mujadi, M.Pd</b> <b>Ir. H. Nasaruddin, M.M</b>	Panitia
10.00 - 10.15	<b>Coffec Break</b>		Panitia
10.15 - 11.25	1. Kebijakan Dinas Pendidikan dalam memenuhi Standar Kompetensi dan Kualifikasi Pendidik Era 2015 Kabupaten Aceh Tengah.	<b>Drs. H. Taufik, M.M</b>	Drs.M.Daud,M.M
11.25 - 12.30	2. Realitas Pendidikan Kabupaten Aceh Tengah dalam Persfektif Otonomi Daerah	<b>Muhammad Ridwan, S.Pd</b>	Yusniar Ibrahim
12.30 - 14.00	<b>Ishoma</b>	-	Panitia
14.00 - 15.00	3. Inovasi Pembelajaran Efektif meningkatkan kemandirian, motivasi dan prestasi pembelajaran siswa.	<b>Drs. Mujadi, M.Pd</b>	Drs. Padiman
15.00 - 16.00	4. Pendekatan Pembelajaran Aktif, kreatif, dan menyenangkan sebuah model pembelajaran masa depan	<b>Misdar, M.Pd</b>	Drs. Ismail
16.00 - 16.15	<b>Snack</b>	-	Panitia
16.15 - 16.40	Penutupan	Kepala UPBJJ-UT Banda Aceh	

**Takongon, 21 Juni 2010**

**PENGURUS KELOMPOK BELAJAR UNIVERSITAS TERBUKA KABUPATEN ACEH TENGAH**

**Yusniar Ibrahim**  
Bag.Informasi

**Drs. Muhammad Daud M.M**  
Sekretaris

**INOVASI PEMBELAJARAN EFEKTIF MENINGKATKAN KEMANDIRIAN  
MOTIVASI DAN PRESTASI PEMBELAJARAN SISWA**  
*(disampaikan pada seminar sehari di Aceh Tengah, 21 Juni 2010)*

Oleh;  
MUJADI

**A. Latar Belakang**

Pendidikan ialah proses pembentukan dan pengembangan potensi menjadi sebuah kompetensi, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah perjalanan kreatif yang mengantarkan kita menuju penguasaan dan pembentukan jati diri. Berbagai upaya dalam mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan yang sudah barang tentu dilakukan secara simultan dan berkesinambungan dalam rangka pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu tak salah apabila dikatakan bahwa pendidikan adalah soko guru suatu bangsa.

Selanjutnya keterkaitannya dengan pengertian pendidikan yang berkembang saat ini terdapat pendidikan terbuka jarak jauh. Pengertian Pendidikan Jarak Jauh ("PJJ") menurut Miarso (2004:34) adalah pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan guru dengan peserta didik. Sedangkan menurut Setiadi (2005:1) pendidikan jarak jauh adalah jenis pendidikan dimana peserta didik berjarak jauh dari pendidik, sehingga pendidikan tidak dilakukan dengan cara tatap muka. Maka penyajian materi pembelajaran kepada peserta didik harus melalui media. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 15 dijelaskan bahwa Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain.

Adapun ciri khas utama pendidikan jarak jauh yaitu:

- 1) Adanya jarak yang jauh antara pendidik dengan peserta didik
- 2) Individualisasi dan kemandirian dalam belajar. Selain itu ada beberapa karakteristik lain yang menjadi ciri khas PJJ, yaitu
- 3) Adanya bahan belajar yang biasanya dikembangkan sendiri oleh lembaga penyelenggara PJJ



- 4) Penggunaan berbagai media pembelajaran
- 5) Adanya bantuan belajar yang berupa tutorial dan bantuan belajar lain yang terbatas
- 6) Adanya proses industrialisasi dalam pengembangan, pengadaan dan distribusi bahan belajar.

Proses pembelajaran pada PJJ mengutamakan pada kemandirian belajarnya, artinya pada pembelajaran jarak jauh sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Namun dari segi yang lain mahasiswa maupun tutor tetap dituntut mempunyai Inovasi dalam proses pembelajarannya, dituntut mempunyai motivasi dan prestasi, serta efektif kreatif dalam belajar.

## **B. Pengertian Inovasi Pembelajaran**

### **1. Pengertian Inovasi**

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa istilah tentang *inovasi* yang harus diketahui oleh para calon pendidik, yaitu diskoveri (*discovery*), invensi (*invention*), dan inovasi (*inovasi*). Diskoveri adalah penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Invensi adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil karya manusia. Sedangkan inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang atau masyarakat.

Ketika mendengar kata inovasi, yang muncul di benak kita barang kali sesuatu yang bersifat baru, unik dan menarik. Pengertian inovasi menurut Suherli Kusmana (2010:2), Inovasi adalah suatu hasil penciptaan sesuatu yang dianggap baru yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah, baik berupa ide, barang, kejadian, metode dan sebagainya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok.

### **2. Pembelajaran Inovatif**

De'vasa ini menjadi perbincangan hangat diberbagai kalangan, mulai dari guru, praktisi pendidikan, dan pemerintah baik pusat maupun pemerintah daerah. Inovatif (*innovative*) yang berarti *new ideas or techniques*, merupakan kata sifat dari inovasi (*innovation*) yang berarti pembaharuan. Thompson dan Eveland (1967) mendefinisikan inovasi sama dengan teknologi, yaitu suatu desain yang digunakan untuk tindakan instrumental dalam rangka mengurangi ketidakteraturan suatu hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi, inovasi dapat dipandang sebagai suatu upaya untuk

mencapai tujuan tertentu. Rogers dan Shoemaker (1971) mengartikan inovasi sebagai ide-ide baru, praktek-praktek baru, atau objek-objek yang dapat dirasakan sebagai sesuatu yang baru oleh individu atau masyarakat sasaran. Pengertian inovasi tidak hanya terbatas pada benda atau barang hasil produksi, tetapi juga mencakup ideologi, kepercayaan, sikap hidup, informasi, perilaku, atau gerakan menuju proses perubahan di dalam segala bentuk tata kehidupan masyarakat (Rogers dan Shoemaker, 1971).

Dengan demikian, *inovasi* dapat dimaknai sebagai suatu ide, produk, informasi teknologi, kelembagaan, perilaku, nilai-nilai, atau praktek-praktek baru yang belum banyak diketahui, dan digunakan/diterapkan oleh sebagian besar warga masyarakat yang dapat mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik.

### C. *Inovasi Pembelajaran*

*Pembelajaran*, merupakan terjemahan dari *learning* yang artinya belajar atau pembelajaran. Jadi, inovasi pembelajaran adalah pembelajaran yang menggunakan ide atau teknik/metode yang baru untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar yang diinginkan. Berdasarkan definisi secara harfiah pembelajaran inovatif, terkandung makna pembaharuan. Inovasi pembelajaran muncul dari perubahan paradigma pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran berawal dari hasil refleksi terhadap eksistensi paradigma lama yang mengalami perubahan menuju paradigma baru yang diharapkan mampu memecahkan masalah.

Pada lembaga pendidikan, paradigma pembelajaran yang dirasakan telah mengalami perubahan antara lain:

1. Kecenderungan guru untuk berperan lebih sebagai transmitter,
2. Sumber pengetahuan, dan mahatahu,
3. Kuliah terikat dengan jadwal yang ketat,
4. Belajar diarahkan oleh kurikulum,
5. Kecenderungan fakta, isi pelajaran, dan teori sebagai basis belajar,
6. Lebih mentoleransi kebiasaan latihan menghafal,
7. Penggunaan media statis lebih mendominasi, dan
8. Komunikasi terbatas.



**Paradigma Pembelajaran** yang merupakan hasil gagasan baru adalah :

1. Peran guru lebih sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan, dan kawan belajar,
2. Jadwal fleksibel, terbuka sesuai kebutuhan,
3. Belajar diarahkan oleh siswa sendiri,
4. Berbasis masalah, proyek, dunia nyata, tindakan nyata, dan refleksi.
5. Perancangan dan penyelidikan,
6. Komputer sebagai alat, dan presentasi media dinamis.

Dalam proses **pembelajaran**, paradigma baru pembelajaran sebagai produk inovasi yang lebih menyediakan proses untuk mengembalikan hakikat siswa sebagai manusia yang memiliki segenap potensi untuk mengalami proses dalam mengembangkan kemampuannya. Oleh sebab itu, apapun fasilitas yang dikreasi untuk memfasilitasi siswa dan siapapun fasilitator yang akan menemani siswa belajar, seharusnya bertolak dan berorientasi pada apa yang menjadi tujuan belajar siswa. Paradigma pembelajaran yang mampu mengusik hati siswa untuk membangkitkan mood mereka hendaknya menjadi fokus pertama dalam mengembangkan fasilitas belajar.



#### **D. Konsep Belajar dan Pembelajaran**

##### ***Konsep Belajar***

Belajar merupakan proses psikologi individu dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami, belajar juga merupakan proses psikologis pedagogis yang ditandai dengan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar yang sengaja diciptakan. Menurut Bell-Gredler (1986:1) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies (kemampuan), skill (ketrampilan), dan attitudes (sikap). Menurut ahli



psikologis belajar adalah sebagai proses psikologis yang disimpulkan dari hasil penelitian tentang bagaimana anak berfikir (Hall:1883). Menurut teori behavioris belajar adalah proses relasi antara stimulus dan respon (S-R), sedangkan teori gestalt berpendapat bahwa belajar adalah relasi antara bagian dengan totalitas pengalaman. Secara konseptual Fontana (1981) mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan menurut Bower Hilgard (1981), belajar mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut disebabkan oleh insting, kematangan atau kelelahan, dan kebiasaan.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan manusia untuk menambah, memperluas, dan mendalami pengetahuan, nilai, dan sikap serta ketrampilan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan perubahan yang diinginkan.

Ciri-ciri belajar yaitu pertama, belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu, kedua perubahan merupakan buah dari pengalaman, dan yang ketiga perubahan itu relatif tetap.

Ada delapan jenis belajar menurut Gagne (1985), yaitu:

1. **Belajar isyarat (signal learning)**  
Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan karena adanya tanda atau isyarat.
2. **Belajar Stimulus-Respon (stimulus-response learning)**  
Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari luar.
3. **Belajar Rangkaian (chaining learning)**  
Belajar rangkaian terjadi melalui berbagai proses stimulus-respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan.
4. **Belajar Asosiasi Verbal (verbal association learning)**  
Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal.
5. **Belajar Membedakan (discrimination learning)**  
Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana, atau pengalaman yang luas dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak.
6. **Belajar Konsep (concept learning)**  
Belajar konsep terjadi bila individu berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak.



7. **Belajar Hukum atau Aturan** (rule learning)

Belajar hukum atau aturan terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan.

8. **Belajar Pemecahan Masalah** (problem solving learning)

Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan.

**E. Pembelajaran Inovatif**

McLeod (1989:520) mengartikan inovasi sebagai: "*something newly introduced such as method or device*". Berdasarkan takrif ini, segala aspek (metode, bahan, perangkat dan sebagainya) dipandang *baru* atau bersifat inovatif apabila metode dan sebagainya itu berbeda atau belum dilaksanakan oleh seorang guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain.

Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan apabila dilakukan dengan cara meng- integrasikan media/alat bantu terutama yang berbasis teknologi baru/maju ke dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga, terjadi proses *renovasi mental*, di antaranya membangun rasa percaya diri siswa. Penggunaan bahan pelajaran, *software* multimedia, dan *microsoft power point* merupakan salah satu alternatif.

Pelajaran bahasa Inggris di sekolah dan madrasah misalnya, tidak perlu memakai materi asli yang cenderung sekuler. Bahasa Inggris untuk MTs bisa dikembangkan sendiri, misalnya dengan menggunakan wacana-wacana ke-Islam-an tentang salat, puasa, zakat/sedekah, dan pergi haji. Penggunaan wacana-wacana khas ini tidak berarti harus mengabaikan wacana-wacana umum yang lazim misalnya tentang *interpersonal interaction*, tentang *daily life* dan tentang *hospitality*.

Namun, wacana-wacana umum itu disajikan secara inovatif dalam arti menggunakan metode dan bahan serta kosa kata yang berbeda dan dapat dipandang Islami. Ketika menjelaskan struktur kalimat *the simple present tense* yang menceritakan kegiatan sehari-hari/kebiasaan misalnya, seorang guru bahasa Inggris bisa menggunakan contoh kalimat: "*I do the Jumah prayer in the grand mosque every Friday*". (Setiap hari Jumat saya salat Jumat di masjid agung) atau "*Laila always helps her mother in the kitchen after praying the maghrib*" (Setelah salat magrib, Laila selalu membantu ibunya di dapur), dan sebagainya. Kalimat seperti ini tidak hanya Islami, tetapi juga bersifat inovatif dan lebih bermanfaat



daripada kalimat yang bunyinya sekedar “*Birds fly in the sky*” (Burung-burung terbang di angkasa) apalagi kalimat yang berbunyi “*John goes to the beach with Jane every Sunday*” (Setiap hari Ahad John pergi ke pantai bersama Jane). Cobalah Anda pikirkan, apa signifikansi kedua kalimat tadi? Tidak ada, karena semua orang sudah tahu setiap burung kalau terbang pasti di angkasa, dan kebiasaan John ke pantai berdua dengan Jane itu tidak Islami bahkan tidak *Indonesiani*.

Membangun sebuah pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan cara-cara yang di antaranya menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan/daya serap setiap siswa. Sebagian siswa ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dan keterampilan dengan menggunakan daya visual (penglihatan) dan auditory (pendengaran), sedang sebagian lainnya menyerap ilmu dan keterampilan secara kinestetik (rangsangan/gerakan otot dan raga). Dalam hal ini, penggunaan alat/perlengkapan (*tools*) dan metode yang relevan dan alat bantu langsung dalam proses pembelajaran merupakan kebutuhan dalam membangun proses pembelajaran inovatif.

Alhasil, di satu sisi **guru bertindak inovatif** dalam hal:

1. Menggunakan bahan/materi baru yang bermanfaat dan bermartabat;
2. Menerapkan pelbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru;
3. Memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan siswa, sekolah dan lingkungan;
4. Melibatkan perangkat teknologi pembelajaran.

Di sisi lain, **siswa pun bertindak inovatif** dalam arti:

1. Mengikuti pembelajaran inovatif dengan aturan yang berlaku;
2. Berupaya mencari bahan/materi sendiri dari sumber-sumber yang relevan;
3. Menggunakan perangkat teknologi maju dalam proses belajar.

Selain itu, dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif diperlukan adanya beraneka ragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi. Adapun ragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran inovatif (Sukestyarno : 2007) meliputi:

1. *Examples non-examples*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - b. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran;
  - c. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui power point;
  - d. Guru memberikan petunjuk dan peluang kepada siswa untuk memperhatikan / menganalisis gambar ;

- e. Kelompok yang terdiri atas 2-3 siswa melakukan diskusi dan analisis mengenai bagian yang merupakan *contoh* dan *bukan contoh*, lalu mencatat hasilnya;
  - f. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya;
  - g. Guru mengomentari dan memberi penjelasan mengenai materi sesuai dengan sesuai tujuan yang ingin dicapai;
  - h. Simpulan.
2. *Numbered heads together*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
- a. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor;
  - b. Guru memberi tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya;
  - c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya;
  - d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka;
  - e. Tanggapan dari teman yang lain ditampung, kemudian guru menunjuk nomor yang lain;
  - f. Simpulan.
3. *Cooperative script*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
- a. Guru membagi siswa ke dalam sejumlah pasangan;
  - b. Guru membagikan wacana/materi dan siswa membaca dan membuat ringkasannya;
  - c. Guru dan siswa menetapkan siswa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siswa-siswa lain yang berperan sebagai pendengar;
  - d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.
- Sementara itu, para siswa pendengar:
- 1) menyimak/mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap;
  - 2) membantu mengingat / menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- ❖ Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya;
  - ❖ Simpulan dibuat oleh siswa bersama guru;



❖ Penutup

4. *Kepala bernomor struktur*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Siswa dibagi ke dalam sejumlah kelompok, dan setiap siswa anggota kelompok mendapat nomor;
  - b. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai misalnya: siswa No.1 bertugas mencatat soal, siswa No. 2 mengerjakan soal, dan siswa No. 3 melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya;
  - c. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar-kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka;
  - d. Melaporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain;
  - e. Simpulan.
  
5. *Student teams-achievement divisions (STAD)*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Membentuk kelompok yang anggotanya terdiri atas 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll);
  - b. Guru menyajikan pelajaran;
  - c. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang sudah paham dapat menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu paham;
  - d. Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis para siswa tidak diperbolehkan saling membantu;
  - e. Memberi evaluasi;
  - f. Simpulan.
  
5. *Jigsaw (Model Tim Ahli)*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim yang terdiri atas 4 siswa;
  - b. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda;
  - c. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan;

gumter ?

- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka;
- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh;
- f. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi;
- g. Guru memberi evaluasi;
- h. Penutup.

6. *Problem-based instructions* (PBI), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih;
- b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.) ;
- c. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah ;
- d. Guru membantu siswa dalam merencanakan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya ;
- e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber ?

**F. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut.

Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai



sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya "*cyber teaching*" atau *pengajaran maya*, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

Penggunaan komputer dalam pendidikan dapat menggabungkan unsur inovasi, kreativitas dan hiburan, menjadikan peserta didik memiliki rasa senang, tidak jenuh menerima pelajaran dan memudahkan tenaga pendidik dalam mempersiapkan materi pembelajaran. Apabila media teknologi ini tersedia, maka dengan mudah siswa dapat memfokuskan pengambilan keputusan, refleksi, penalaran, dan *problem solving*. Hal ini akan mendorong daya pikir kritis siswa dan berkecenderungan dengan bebas. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, proses belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan hemat waktu dan prosesnya pun akan semakin individual sesuai dengan kebutuhan setiap siswa tetapi sekaligus massal. (Centron, dalam Supriadi, 2002:4)

Beberapa ahli berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan teknologi komputer dianggap sebagai revolusi ketiga. Revolusi pertama ditandai dengan ditemukannya teknologi pencetakan buku. Revolusi kedua ditandai dengan munculnya konsep perpustakaan dan teknologi komputer yang dikembangkan pada awal tahun 1950-an yang telah memberikan manfaat luar biasa bagi kehidupan manusia (Heinich, 1996)

Kemajuan teknologi komputer membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, tatkala inovasi dalam perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) mulai tumbuh, dilakukan usaha-usaha untuk menerapkan hasil-hasil inovasi teknologi tersebut dalam pendidikan umumnya dan kegiatan pembelajaran khususnya yang dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer-Assited Learning / Instruction*, disingkat CAL/CAI) dimana belajar siswa tidak lagi hanya mengandalkan tatap muka dengan guru, meskipun siapapun mengakui bahwa bahwa peran guru dalam pendidikan tak tergantikan oleh komputer (Supriadi, 2002 : 1 )

Alternatif CAI diimplementasikan dengan penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengukur kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. Bentuk CAI bermacam-macam bergantung pada kecakapan pendesain dan pengembang pembelajaran. Di antaranya ada yang berbentuk permainan (*games*) untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak yang dikonkretkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.



Ditinjau dari tujuan kognitif, komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri. Ditinjau dari tujuan psikomotor, melalui pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya, dan tujuan afektif. Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer. Selain itu banyak keuntungan yang diperoleh, karena komputer memiliki banyak keistimewaan diantaranya (Dubin dan Clemenis dalam Munir, 2001:10) :

1. *Adanya hubungan interaktif* yang menyebabkan terwujudnya hubungan antara rangsangan dengan respons, juga dapat menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat;
2. *Terjadinya pengulangan.* Komputer memberi fasilitas bagi pengguna untuk mengulang bila diperlukan, juga untuk memperkuat proses belajar dan memperbaiki ingatan. Hal ini memerlukan kebebasan kreativitas dari para siswa;
3. *Umpan balik.* Komputer membantu siswa memperoleh umpan balik (*feed back*) terhadap pelajaran secara leluasa dan dapat memacu motivasi siswa.

Proses pembelajaran yang berbasis teknologi komputer multimedia atau perangkat elektronik (*e-learning*), dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa model sesuai dengan kemampuan sekolah dalam penyediaan sarana perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

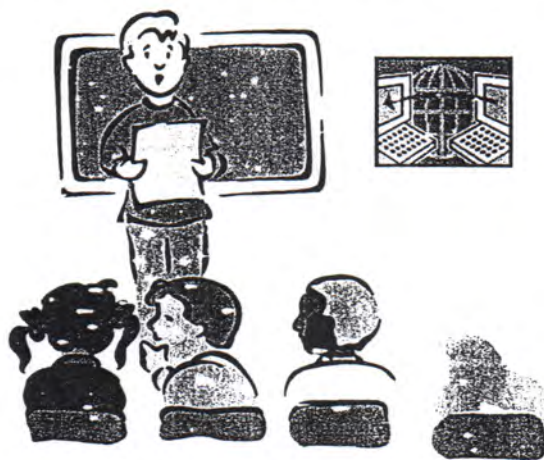
Menurut Nuruddin (Suhada,2003), terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dengan menggunakan *e-learning*, (dalam hal ini multimedia), yakni: model selektif, model sequential, dan model laboratorium. Berikut uraian rinci mengenai model-model tersebut.

#### 1. *Model Selektif*

Apabila perangkat komputer yang tersedia di sekolah sangat minim, model selektif menjadi alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan menggunakan komputer dan LCD, guru secara demonstratif menyampaikan materi ajar yang telah dibuat dalam bentuk CD interaktif.



Jika ada lebih dari satu komputer, siswa diberi peluang untuk mendapatkan pengalaman "hand on", mengoperasikan sendiri, bahan ajar langsung diakses dan ditampilkan dari CD interaktif, selain itu dapat melalui situs-situs (*web page*) mata pelajaran, referensi lain seperti buku atau bahan lain yang mendukung proses pembelajaran. Gambaran model selektif tersaji pada Gambar 1 di bawah ini.



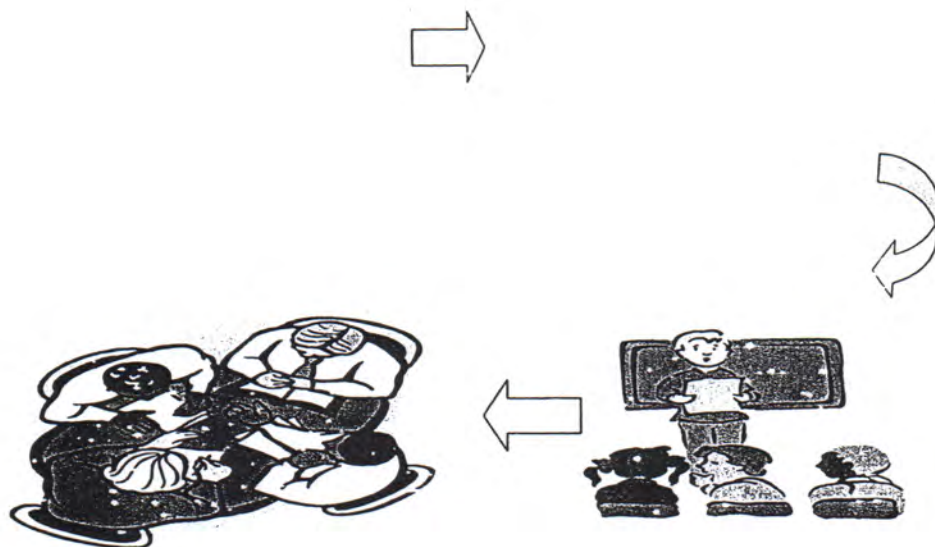
**Gambar 1. Model Selektif**

## 2. *Model Sequential*

Apabila perangkat komputer yang tersedia di sekolah cukup banyak, namun belum memungkinkan seluruh siswa menggunakan komputer yang ada, maka hal tersebut dapat diatur untuk setiap dua atau tiga siswa dapat mengakses komputernya masing-masing bahan ajar matematika yang telah diinstal pada server.

Dalam model ini para siswa secara bergantian mendapat kesempatan menggunakan komputer untuk mengeksplorasi informasi yang dilakukan secara berurutan. Pembelajaran dilakukan secara berurutan (*sequential*), yaitu *e-learning* (multimedia), buku, tatap muka di kelas, diskusi kelompok, diskusi kelas. Gambaran model *sequential* tersaji pada Gambar 2 dibawah ini.





**Gambar 2. Model Sequential**

3. *Model Laboratorium*

Model pembelajaran laboratorium adalah model pembelajaran *e-learning* yang paling ideal dimana setiap siswa dapat menggunakan perangkat komputer untuk mengakses materi ajar. Gambaran model laboartorium tersaji pada Gambar 3 ini.



**Gambar 3 . Model Laboratorium**

Pengembangan pembelajaran berbasis teknologi multimedia dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Guru membuat bahan ajar berkolaborasi dengan ahli media, selanjutnya ahli media membuatnya dalam bentuk CD pembelajaran interaktif.
2. Materi ajar tersebut selanjutnya di *up-load* pada server, kemudian diakses oleh guru dan siswa. Dalam materi tersebut tercantum referensi yang dapat ditelusuri secara online.



3. Sistem pembelajaran ini dibangun dengan kemungkinan selalu dapat diperbaharui serta disesuaikan dengan kondisi sekolah.

#### **G. Pembelajaran Kreatif**

Kreatif (*creative*) berarti menggunakan hasil ciptaan / kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran yang **kreatif** mengandung makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan kurikulum. Kurikulum memang merupakan dokumen dan rencana baku, namun tetap perlu dikritisi dan dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian, ada kreativitas pengembangan kompetensi dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber bahan dan sarana untuk belajar. Pembelajaran kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa.

Alhasil, di satu sisi **guru bertindak kreatif** dalam arti:

1. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam;
2. Membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana;

Di sisi lain, **siswa pun kreatif** dalam hal:

1. Merancang / membuat sesuatu;
2. Menulis/mengarang.

#### **H. Pembelajaran Efektif**

Pembelajaran dapat dikatakan **efektif** (*effective* / berhasil guna) jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Di samping itu, yang juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang “didapat” siswa. Guru pun diharapkan memperoleh “pengalaman baru” sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya.

Untuk mengetahui keefektifan sebuah proses pembelajaran, maka pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud di sini bukan sekedar tes untuk siswa, tetapi semacam refleksi, *perenungan* yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta didukung oleh data catatan guru. Hal ini sejalan dengan kebijakan *penilaian berbasis kelas* atau penilaian *authentic* yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar (Warta MBS UNICEF : 2006)

Alhasil, di satu sisi **guru menjadi pengajar yang efektif**, karena:

1. Menguasai materi yang diajarkan;
2. Mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh;

3. Menghargai siswa dan memotivasi siswa;
4. Memahami tujuan pembelajaran;
5. Mengajarkan keterampilan pemecahan masalah;
6. Menggunakan metode yang bervariasi;
7. Mengembangkan pengetahuan pribadi dengan banyak membaca;
8. Mengajarkan cara mempelajari sesuatu;
9. Melaksanakan penilaian yang tepat dan benar.

Di sisi lain, **siswa menjadi pembelajar yang efektif** dalam arti:

1. Menguasai pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang diperlukan;
2. Mendapat pengalimaan baru yang berharga.

### **I. Pembelajaran Menyenangkan**

Pembelajaran yang menyenangkan (*joyful*) perlu dipahami secara luas, bukan hanya berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang **dapat dinikmati** siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsur *inner motivation*, yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak siswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (*berdaya saing*).

Adapun ciri-ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan, ialah:

1. Adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang (*stress*), aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi;
2. Terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan;
3. Terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan;
4. Adanya situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari;
5. Adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang *enthusiast*.



Alhasil, dalam pembelajaran yang menyenangkan guru **tidak** membuat siswa:

1. Takut salah dan dihukum;
2. Takut ditertawakan teman-teman;
3. Takut dianggap sepele oleh guru atau teman.

Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat **membuat** siswa:

1. berani bertanya;
2. berani mencoba/berbuat;
3. berani mengemukakan pendapat/gagasan;
4. berani mempertanyakan gagasan orang lain.

## **J. Motivasi Belajar**

Motivasi Belajar – Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “ daya penggerak yang telah menjadi aktif” (Sardiman,2001: 71). Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “ keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan” (Soeharto dkk, 2003 : 110) – Pengertian Motivasi Belajar Siswa Menurut Para Ahli.

Definisi Motivasi Belajar Siswa – Dalam buku psikologi pendidikan Drs. M. Dalyono memaparkan bahwa “motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar” (Dalyono, 2005: 55). Dalam bukunya Ngalim Purwanto, Sartain mengaiakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu (Ngalim Purwanto, 2007 : 61).

Dengan demikian motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus.

Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara oleh suatu hal (Nasution, dkk: 1992: 3).Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan

kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sudjana,2002 :280).

Djamarah mengemukakan bahwa belajar adalah “suatu aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari” (Djamarah,1991:19-21).

Sedangkan menurut Slameto belajar adalah ”merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003 : 2).

Belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendapat dari bahan yang dipelajari dan adanya perubahan dalam diri seseorang baik itu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan tingkah lakunya. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

#### 1. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Berbicara tentang jenis dan macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman mengatakan bahwa motivasi itu sangat bervariasi yaitu:

##### 1). Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

- Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir
- Motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari.

##### 2). Motivasi menurut pembagian dari woodworth dan marquis dalam sardiman:

- Motif atau kebutuhan organismisalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual, dan lain-lain. Motif-motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dan sebagainya.

#### 2. **Motif-motif objektif**

##### 1). Motivasi jasmani dan rohani

- Motivasi jasmani, seperti, rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya.
- Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat.

##### 2). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

- Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.



- Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. (Sardiman, 1996: 90).

Pendapat lain mengemukakan bahwa dua jenis motivasi yaitu sebagai berikut: “Motivasi primer, adalah motivasi yang didasarkan atas motif-motif dasar. Motivasi skunder, adalah yang dipelajari” (Dimiyanti dan Mudjiono, 1999:88). Adanya berbagai jenis motivasi di atas, memberikan suatu gambaran tentang motif-motif yang ada pada setiap individu. Adapun motivasi yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa arab adalah motivasi ekstrinsik, dimana motivasi ini membutuhkan ransangan atau dorongan dari luar misalnya, media, baik media visual, audio, maupun audio visual serta buku-buku yang dapat menimbulkan dan memberikan inspirasi dan ransangan dalam belajar.

Adapun bentuk motivasi yang sering dilakukan disekolah adalah memberi angka, hadiah, pujian, gerakan tubuh, memberi tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, dan hukuman. (Djmarah dan zain, 2002 : 168). Dari kutipan di atas, maka penulis dapat menjelaskan hal tersebut sebagai berikut:

#### 1) Memberi angka

Memberikan angka (nilai) artinya adalah sebagai satu simbol dari hasil aktifitas anak didik. Dalam memberi angka (nilai) ini, semua anak didik mendapatkan hasil aktifitas yang bervariasi. Pemberian angka kepada anak didik diharapkan dapat memberikan dorongan atau motivasi agar hasilnya dapat lebih ditingkatkan lagi.

#### 2) Hadiah

Maksudnya adalah suatu pemberian berupa kenang-kenangan kepada anak didik yang berprestasi. Hadiah ini akan dapat menambah atau meningkatkan semangat (motivasi) belajar siswa karena akan dianggap sebagai suatu penghargaan yang sangat berharga bagi siswa.

#### 3) Pujian

Memberikan pujian terhadap hasil kerja anak didik adalah sesuatu yang diharapkan oleh setiap individu. Adanya pujian berarti adanya suatu perhatian yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat bersaing siswa untuk belajar akan tinggi.

#### 4) Gerakan tubuh

Gerakan tubuh artinya mimik, parah, wajah, gerakan tangan, gerakan kepala, yang membuat suatu perhatian terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Gerakan tubuh saat memberikan suatu respon dari siswa artinya siswa didalam menyimak suatu materi pelajaran lebih mudah dan gampang.

5) Memberi tugas

Tugas merupakan suatu pekerjaan yang menuntut untuk segera diselesaikan. Pemberian tugas kepada siswa akan memberikan suatu dorongan dan motivasi kepada anak didik untuk memperhatikan segala isi pelajaran yang disampaikan.

6) Memberikan ulangan

Ulangan adalah strategi yang paling penting untuk menguji hasil pengajaran dan juga memberikan motivasi belajar kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah disampaikan dan diberikan oleh guru.

7) Mengetahui hasil

Rasa ingin tahu siswa kepada sesuatu yang belum diketahui adalah suatu sifat yang ada pada setiap manusia. Dalam hal ini siswa berhak mengetahui hasil pekerjaan yang dilakukannya.

8) Hukuman

Dalam proses belajar mengajar, memberikan sanksi kepada siswa yang melakukan kesalahan adalah hal yang harus dilakukan untuk menarik dan meningkatkan perhatian siswa. Misalnya memberikan pertanyaan kepada siswa yang bersangkutan.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

- 1) Faktor individual
- 2) Seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- 3) Faktor sosial
- 4) Seperti; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial ( Purwanto. 2002 : 102)

Dalam pendapat lain, faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar yakni:

- 1) Faktor-faktor intern
  - a. Faktor jasmaniah
  - b. Faktor kesehatan
  - c. Faktor cacat tubuh



- 2). Faktor psikologis
  - a. Intelegensi
  - b. Minat dan motivasi
  - c. Perhatian dan bakat
  - d. Kematangan dan kesiapan
- 3). Faktor kelelahan
  - a. Kelelahan jasmani
  - b. Kelelahan rohani

#### **Faktor ekstern**

- 1). Faktor keluarga
  - a. Cara orang tua mendidik
  - b. Relasi antara anggota keluarga
  - c. Suasana rumah
  - d. Keadaan gedung dan metode belajar
- 2). Faktor sekolah
  - a. Metode mengajar dan kurikulum
  - b. Relasi guru dan siswa
  - c. Disiplin sekolah
  - d. Alat pengajaran dan waktu sekolah
  - e. Keadaan gedung dan metode belajar
  - f. Standar pelajaran di atas ukuran dan tugas rumah
- 3). Faktor masyarakat
  - a. Kegiatan siswa dalam masyarakat
  - b. Mass media dan teman bergaul
  - c. Bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 1997 :71)

Adanya berbagai faktor yang mempengaruhi belajar siswa di atas, peneliti dapat memahami bahwa adanya faktor tersebut dapat memberikan suatu kejelasan tentang proses belajar yang dipahami oleh siswa. Dengan demikian seorang guru harus benar-benar memahami dan memperhatikan adanya faktor tersebut pada siswa, sehingga didalam memberikan dan melaksanakan proses belajar mengajar harus memperhatikan faktor tersebut, baik dari psikologis, lingkungan dengan kata lain faktor intern dan ekstren.

Terkait dengan hal yang tersebut di atas, maka Dimiyanti dan Mudjiono mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

- 1.
2. Kemampuan siswa
3. Kondisi siswa dan lingkungan
4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar
5. Upaya guru dalam membelajarkan siswa. (Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 100)

Adapun penjelasan faktor tersebut adalah:

1. Cita-cita / aspirasi

Cita-cita merupakan satu kata tertanam dalam jiwa seorang individu. Cita-cita merupakan angan-angan yang ada di imajinasi seorang individu, dimana cita-cita tersebut dapat dicapai akan memberikan suatu kemungkinan tersendiri pada individu tersebut. Adanya cita-cita juga diiringi oleh perkembangan dan pertumbuhan keperibadian individu yang akan menimbulkan motivasi yang besar untuk meraih cita-cita atau kegiatan yang diinginkan.

2. Kemampuan siswa

Kemampuan dan kecakapan setiap individu akan memperkuat adanya motivasi. kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan membaca, memahami sehingga dorongan yang ada pada diri individu akan makin tinggi.

3. Kondisi siswa dan lingkungan

Kondisi siswa adalah kondisi rohani dan jasmani. Apabila kondisi stabil dan sehat maka motivasi siswa akan bertambah dan prestasinya akan meningkat. Begitu juga dengan kondisi lingkungan siswa (keluarga dan masyarakat) mendukung, maka motivasi pasti ada dan tidak akan menghilang.

4. Unsur dinamis dan pengajaran

Dinamis artinya seorang individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, tempat dimana seorang individu akan memperoleh pengalaman.

5. Upaya guru dalam pengajaran siswa

Guru adalah seorang sosok yang dikagumi dan insan yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Seorang guru dituntut untuk profesional dan memiliki keterampilan.

Dalam suatu kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan tidak terlepas adanya fungsi dan kegunaan. Motivasi dalam belajar yang merupakan suatu dorongan memiliki fungsi, yang dikemukakan oleh seorang ahli yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif untuk berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor penggerak melepaskan energi.

Menentukan arah perbuatan yaitu petunjuk suatu tujuan yang hendak dicapai



2. Menyelesaikan perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang akan dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. (Purwanto, 2002 : 70).

Disamping itu ada juga fungsi lain dari motivasi yaitu “motivasi adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi” (Sardiman, 2001 : 83). Jelaslah bahwa fungsi motivasi itu memberikan suatu nilai atau intensitas tersendiri dari seorang siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajarnya.

#### **K. Pengertian Pembelajaran Efektif**

Belajar atau pembelajaran adalah merupakan sebuah kegiatan yang wajib kita lakukan dan kita berikan kepada anak-anak kita. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Bari Djamarah, 1994: 21). Menurut James O. Wittaker belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman dan menurut Howard L. Kingsley belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek dan latihan (Dalyono, 2006: 104). Sedangkan menurut Cronbach belajar yang efektif adalah melalui pengalaman.

Efektif itu artinya mencapai target yang ditetapkan dalam rencana. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang efektif adalah yang menetapkan kriteria target dan guru melakukan pengukuran pencapaian. Jadi, mengajar yang efektif itu jika pelaksanaannya terdapat instrumen untuk mengukur keberhasilan dan melaksanakan pengukuran. Pembelajaran yang efektif dapat juga dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dianggap efektif jika siswa terlibat secara aktif melaksanakan tahapan-tahapan prosedur pembelajaran. Dari segi hasil, dianggap efektif jika tujuan pembelajaran dikuasai siswa secara tuntas. Bentuk perubahan dari hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu:

1. Aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.
2. Aspek efektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran.

Aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik. (Daradjat, 1995: 197) Prestasi belajar siswa yang diperoleh dalam proses belajar-mengajar disekolah dapat dilihat dan diketahui dari nilai hasil ujian semester, yang kemudian dituangkan dalam daftar nilai raport.

#### **L. Pengertian dan Ciri Kemandirian (Mandiri)**

**Kemandirian** adalah sikap (perilaku) dan mental yang memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas, benar, dan bermanfaat; berusaha melakukan segala sesuatu dengan jujur dan benar atas dorongan dirinya sendiri dan kemampuan mengatur diri sendiri, sesuai dengan hak dan kewajibannya, sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya; serta bertanggung jawab terhadap segala keputusan yang telah diambilnya melalui berbagai pertimbangan sebelumnya.

#### **CIRI-CIRI MANDIRI**

**Ciri-ciri seseorang dikatakan mandiri adalah yang memiliki semua kemampuan di bawah ini (bukan salah satu kemampuan, tetapi semua kemampuan).**

1. Memiliki kemampuan untuk selalu berusaha berinisiatif dalam segala hal.
2. Memiliki kemampuan mengerjakan tugas yang dipertanggung-jawabkan padanya.
3. Memperoleh kepuasan dari kegiatannya (yang dikerjakannya).
4. Memiliki kemampuan mengatasi rintangan yang dihadapinya dalam mencapai kesuksesan.
5. Memiliki kemampuan untuk selalu bertindak jujur dan benar sesuai hak dan kewajibannya.
6. Memiliki keinginan untuk membantu orang lain atau melakukan tindakan yang bermanfaat bagi orang lain dan lingkungannya.
7. Memiliki kemampuan berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif terhadap sesuatu yang dikerjakannya atau diputuskannya, baik dalam segi manfaat atau keuntungannya, maupun segi negatif dan kerugian yang akan dialaminya.
8. Tidak merasa rendah diri jika harus berbeda pendapat dengan orang lain, berani mengemukakan pendapatnya walaupun berbeda, dan mampu menerima pendapat yang lebih benar.



## **M. Penutup**

Inovasi pembelajaran yang efektif serta kemampuan meningkatkan kemandirian dalam bekerja/pembelajaran disekolah yang dilandasi oleh motivasi yang tinggi serta pengalaman dalam belajar mandiri di Universitas Terbuka akan menghasilkan guru-guru yang profesional dan berkualitas

## **Daftar Pustaka**

Pengertian Motivasi Belajar Siswa A.M. Sardiman, 2005, Interaksi dan Motivasi Belajar

Mengajar, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Purwanto Ngalim, 2002, Administrasi Dan Supervisi Pendidikan, Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya.

Nasution S., 2004, Didaktik Asas-asas Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara.