

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Sadar atau tidak, proses ini sebenarnya telah dilakukan manusia sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Belajar menurut kamus umum bahasa Indonesia berarti berusaha, berlatih dan sebagainya supaya mendapat kepandaian. Dari pengertian itu dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah proses perubahan kualitas dan kuantitas perilaku pada diri seseorang yang ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan, daya pikir, kecakapan, sikap, kebiasaan dan lain-lain. Belajar adalah sesuatu yang mutlak harus dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan sesuatu yang belum di mengerti atau yang belum dialami secara menyeluruh tentang suatu hal. Dengan belajar seseorang akan dapat mengubah dirinya kearah yang lebih baik, baik dari segi kualitas, maupun kuantitas pengetahuan yang dimilikinya. Apabila dalam suatu proses belajar seseorang tidak mengalami peningkatan kualitas maupun kuantitas kemampuan, maka orang tersebut pada dasarnya belum belajar, atau dengan kata lain gagal dalam belajar. Belajar merupakan serangkaian kegiatan aktif siswa dalam membangun pengertian dan pemahaman. Oleh karena itu dalam proses siswa harus di beri

waktu yang memadai untuk bisa membangun makna dan pemahaman, sekaligus membangun ketrampilan dari pengetahuan yang diperolehnya. Artinya, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk berfikir dalam menghadapi masalah sehingga siswa dapat membangun gagasannya sendiri untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Tidak membantu siswa secara dini, menghormati hasil kerja siswa, dan memberi tantangan kepada siswa dengan banyak memberi latihan soal merupakan strategi guru untuk membentuk siswanya menjadi pembelajar seumur hidup. Tanggung jawab belajar pada dasarnya berada ditangan siswa. Namun demikian bukan berarti guru tidak mempunyai tanggung jawab apapun. Tanggung jawab guru adalah menciptakan suasana belajar yang dinamis sehingga siswa terdorong motivasi belajarnya, sehingga suasana belajar yang kondusif dapat tercipta.

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan Kognitivisme yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne dalam Aunurrahman (2010:46) "cara berpikir seseorang tergantung pada; (a) keterampilan apa yang telah dimilikinya, (b) keterampilan serta hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas". Dengan demikian menurut Gagne di dalam proses belajar terdapat dua fenomena, yaitu; meningkatnya keterampilan intelektual sejalan dengan meningkatnya umur serta latihan yang diperoleh individu, dan belajar akan lebih cepat bilamana strategi kognitif dapat dipakai dalam memecahkan masalah secara lebih efisien.

Menurut Gagne dalam Aunurrahman (2010:47) menyimpulkan ada lima macam hasil belajar;

1. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi disekolah
2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir.
3. Informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot
5. Sikap, yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Keanekaragaman pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli dengan latar belakang yang berbeda. Namun dari beberapa pendapat yang berbeda itu, pada dasarnya terdapat kesamaan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah-laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Menurut Cronbach dalam Sardiman (2003:20) memberikan definisi *“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”* artinya bahwa belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah-laku sebagai dari suatu pengalaman. Harlodl Spears dalam Sardiman (2003:20) memberikan batasan: *“Learning is to imiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”* artinya bahwa belajar adalah meniru, mencoba sesuatu secara mandiri, mendengar dan mengikuti arahan. GOCH dalam Sardiman (2003:20) menyatakan *“learning change performance as a result practice”* artinya bahwa belajar belajar adalah perubahan dalam kemampuan sebagai suatu hasil dari latihan. Oleh karena itu maka seorang pengajar harus dapat memberikan pengertian kepada siswa, menurut Sardiman, (2003:3) bahwa belajar memiliki beberapa maksud yakni mengetahui suatu

kepandaian, kecakapan, atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui. Dapat mengerjakan suatu yang sebelumnya tidak dapat berbuat, baik tingkah-laku maupun keteampilan. Mampu mengkombinasikan dua pengetahuan baru baik keterampilan, pengetahuan. Konsep maupun sikap/tingkah-laku. Dapat memahami dan/atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

Definisi belajar sering diartikan sebagai penambahan pengetahuan, menurut Fontana (1981) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang relative tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Gagne dalam Paulina Panen (2002:1-2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.

Menurut Bruner inti belajar adalah cara-cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif. Pendekatannya terhadap belajar ada dua asumsi yaitu: (1) perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, artinya orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif; (2) orang mengkonstruksikan pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang diperoleh sebelumnya.

Gagne dalam Dahar (1989:28) mengemukakan bahwa dalam suatu tindakan belajar terdapat delapan fase belajar yaitu: fase motivasi, fase pengenalan, fase perolehan, fase retensi, fase pemanggilan, fase generalisasi, fase penampilan, fase umpan balik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting kematangan dan keadaan sementara seperti lelah, mabuk, mengendalikan dan lain-lainnya.

Belajar merupakan ilmu jiwa daya dalam Sardiman, (2003:30) bahwa jiwa manusia itu terdiri dari bermacam-macam daya. Masing-masing daya dapat dilatih dalam memenuhi fungsinya. Untuk melatih suatu daya itu dapat dipergunakan berbagai cara atau bahan. Sedangkan menurut teori belajar ilmu jiwa Gestalt berpandangan bahwa keseluruhan lebih penting dari bagian-bagian/unsure. Sebab keberadaannya keseluruhan itu juga terlebih dahulu, sehingga dalam kegiatan belajar bermula pada suatu pengamatan. Pengamatan itu penting dilakukan secara menyeluruh.

Pengamatan keseluruhan dalam ilmu jiwa Gestalt menurut Sardiman, (2003:31-32) ini mempunyai beberapa prinsip belajar yang penting adalah sebagai berikut:

- 1) Manusia beraksi dengan lingkungannya secara keseluruhan tidak hanya secara intelektual, tetapi juga secara fisik, emosional sosial.
- 2) Belajar adalah penyesuaian diri dengan lingkungan.
- 3) Manusia berkembang sebagai keseluruhan sejak kecil sampai dewasa, lengkap dengan segala aspek-aspeknya.
- 4) Belajar adalah perkembangan ke arah deferensiasi yang lebih luas.
- 5) Belajar hanya berhasil apabila tercapai kematangan untuk memperoleh insight.
- 6) Tidak mungkin ada belajar tanpa ada kemauan untuk belajar, motivasi memberi dorongan yang menggerakkan suatu organisme.
- 7) Belajar akan berhasil kalau ada tujuan.
- 8) Belajar merupakan suatu proses bila seseorang itu aktif, bukan ibarat suatu bejana yang diisi.

Menurut Sayiful Bahri Djamarah (2002:11), belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan perubahan

tingkah-laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Teori belajar menurut Bramer dalam Prasetia Irawan, (1995:11), motivasi dan keterampilan mengajar, mengusulkan teorinya yang disebut *free discovery learning*. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi) melalui contoh-contoh yang menggambarkan mewakili aturan yang menjadi sumbernya.

Prinsip belajar di atas sejalan dengan prinsip belajar sepanjang hayat yang harus berlanjut sepanjang hidup. Prinsip-prinsip belajar antara lain :

1. belajar harus mempunyai tujuan yang jelas, tujuan ini dimaksudkan agar seseorang dapat menentukan arah yang jelas sehingga tahap-tahap yang harus ditempuh akan tersusun dengan baik, yang memungkinkan pencapaian hasil yang maksimal
2. proses belajar akan terjadi apabila seseorang dihadapkan pada situasi yang problematik

Dengan banyaknya problem yang dihadapi akan mendorong siswa untuk berfikir mencari jalan agar masalahnya dapat terselesaikan. Semakin besar kualitas dan kuantitas problem yang dihadapi, semakin luas pula cara siswa berfikir untuk memecahkannya.
3. belajar dengan pemahaman akan lebih bermakna di banding belajar dengan hafalan

Belajar dengan pemahaman memungkinkan siswa mengetahui konsep yang diajarkan, sehingga apapun permasalahan yang di hadapi akan bisa terselesaikan dengan baik. Sedangkan belajar dengan hafalan hanya cenderung merangsang siswa untuk mengingat apa yang telah diajarkan kepadanya tanpa mengetahui konsep dasar yang relevan dengan bahan ajaran yang diterima. Hal ini menyebabkan siswa kurang terampil dalam menghadapi permasalahan yang lebih kompleks meski dengan konteks yang sama.

4. belajar secara menyeluruh akan lebih berhasil di banding belajar secara terbagi
 Dengan belajar secara menyeluruh siswa akan lebih mengerti dengan jelas hubungan-hubungan dari berbagai komponen yang ada dalam suatu bahan ajaran. Sehingga memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mudah dan cepat di bandingkan dengan belajar bagian demi bagian.
5. belajar memerlukan kemampuan untuk menangkap intisari pelajaran itu sendiri
 Sehubungan dengan pengertian di atas, apa yang di terima siswa dalam belajarnya mempunyai arti bahwa siswa telah menangkap intisari dari pelajaran yang disampaikan.
6. belajar merupakan proses kontinu. Belajar merupakan suatu proses, dan proses itu membutuhkan waktu. Hal ini didasarkan pada keterbatasan kemampuan manusai dalam menerima sesuatu secara spontan. Oleh karena itu belajar akan membawa hasil yang maksimal apabila dilakukan secara kontinu dengan jadwal yang teratur dan materi yang sesuai dengan kebutuhan.
7. proses belajar memerlukan metode yang tepat Penggunaan metode yang tepat dalam proses belajar mempunyai arti yang penting baik bagi siswa maupun guru. Dengan materi yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar dalam

diri siswa, sehingga proses transfer pengetahuan akan lebih cepat dilakukan. Dengan metode yang tepat pula guru berhasil menjadi fasilitator dari proses belajar yang terjadi.

8. belajar memerlukan minat dan perhatian siswa. Proses belajar membutuhkan minat dan perhatian siswa untuk dapat menyerap materi yang disampaikan. Tugas seorang gurulah yang harus membangkitkan minat manusia dalam mengembangkan, menambah pengetahuan, dan mengikuti perkembangan di segala bidang kehidupan.

Anderson (1995:33)” berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang mana perubahan-perubahan yang bersifat relatif permanen terjadi dalam potensi perilaku sebagai suatu akibat pengalaman. Kata kunci: (a) Proses, bukan produk, (b) sifat relatif permanen, (c) perilaku, (d) potensi, (e) pengalaman.

Menurut Chance (1988:20), “belajar adalah satu perubahan yang relatif tahan lama pada perilaku akibat pengalaman”. Kata-kata kunci: (a) perubahan perilaku, (b) akibat pengalaman dan pengalaman itu sendiri. Hergenhahn & Olson (1997:77) “menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau dalam potensialitas perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman dan tidak dapat diatribusikan pada kondisi tubuh sementara seperti kondisi-kondisi tubuh yang disebabkan oleh penyakit, kelelahan. atau obat-obat”. Kata-kata kunci: (a) perubahan perilaku, (b) relatif permanen, (c) belajar dan performans, (d) pengalaman.

Belajar merupakan proses dari pengalaman yang memberikan hasil perubahan berupa sikap yang nampak (perilaku) dan sikap tidak tampak (potensi perilaku) yang bersifat permanen. Sikap yang nampak (perilaku) bisa diobservasi oleh

orang lain. Sedangkan potensi perilaku bersifat proses mental. Berdasarkan definisi-definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah upaya yang dilakukan dengan tujuan perubahan tingkah-laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan istilah yang baru digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya digunakan istilah proses belajar-mengajar dan pengajaran. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction*. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso (2007:528), pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran atau instruksional adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu.

Dalam hal ini lebih memilih istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses siswa. Apabila menggunakan istilah pengajaran hanya terbatas pada konteks tatap muka antara guru dengan siswa di dalam kelas. Berpijak dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa ciri utama pembelajaran adalah meningkatkan dan mendukung proses belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran. Sedangkan ciri lain dari pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi tersebut

terjadi antara siswa yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, siswa lainnya, factor, media dan sumber belajar lainnya.

Sadirman (2003:4) proses belajar pembelajaran guru diharapkan bisa menciptakan kondisi yang kondusif serta memberi motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya. Dalam rangka membina, membimbing dan memberikan motivasi kearah yang dicita-citakan, maka hubungan guru dengan siswa harus bersifat edukatif. Interaksi edukatif ini adalah sebagai suatu proses timbal balik yang memiliki tujuan tertentu, yakni untuk mendewasakan siswa agar bisa berdiri sendiri, dapat menemukan dirinya secara utuh. Guru harus dapat mengembangkan motivasi dan aktivitas dalam setiap kegiatan interaksi dengan siswanya. Proses belajar pembelajaran dalam suatu kegiatan mempunyai tujuan dasar motivasi dan aktivitas belajar diri siswa, kedudukan guru, dan usaha mengelola interaksi belajar pembelajaran harus dipahami. Seorang guru pada saat akan melaksanakan pembelajaran harus menyiapkan bahan pengajaran mengenai setiap pokok/satuan bahasan kepada siswa-siswanya, ia harus mengadakan persiapan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat dengan lancar, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Proses pembelajaran dimaksudkan disini merupakan interaksi semua komponen/unsur yang terdapat dalam upaya pembelajaran yang satu sama lainnya saling berhubungan dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen pembelajaran ini meliputi antara lain tujuan pengajaran yang hendak dicapai, materi dan kegiatan pembelajaran, media dan alat pengajaran, serta evaluasi sebagai alat ukur tercapai tidaknya tujuan.

R. Ibrahim Nana Syaodih (2003:68) dalam mempersiapkan proses pembelajar, yang pertama kali dilakukan oleh guru adalah merumuskan tujuan-tujuan pengajaran yang akan dicapai. Setelah itu, langkah berikutnya adalah menyusun alat evaluasi yang akan digunakan dalam menilai seberapa jauh tujuan-tujuan perlu ditentukan pokok-pokok materi dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan tersebut. Selanjutnya ditetapkan media dan alat pengajaran yang dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

Dari uraian singkat di atas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan proses pembelajaran yang terdiri atas berbagai komponen tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran disini merupakan titik pusat yang akan dijadikan acuan dalam keseluruhan upaya pembelajaran sehingga akan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Dilihat dari kawasan (*domain*) atau bidang yang dicakup, tujuan pendidikan dapat dibagi atas tujuan kognitif, tujuan psikomotor, dan tujuan efektif.

1. Tujuan Kognitif

Tujuan-tujuan kognitif adalah tujuan-tujuan yang lebih banyak berkenaan dengan perilaku dalam aspek berfikir/intelektual. Contoh: Siswa-siswa dapat memecahkan persamaan kuadrat.

Menurut Benjamin Bloom, ada enam tingkatan dalam domain kognitif yang berlaku juga untuk tujuan-tujuan dalam domain ini:

a. Pengetahuan/ingatan,

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal/mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar. Yang penting disini adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar. Pada umumnya, unsure pengetahuan ini menyangkut hal-hal yang perlu diingat seperti: batasan, peristilahan, pasal, hokum, dalil, rumus, nama orang, nama tempat, dan lain-lain. Penguasaan hal tersebut memerlukan hapalan dan ingatan. Tujuan dalam tingkatan pengetahuan ini termasuk kategori paling rendah dalam domain kognitif.

b. Pemahaman,

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu: Penerjemahan, Penafsiran, dan Ekstrapolas (menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui). Aspek ini satu tingkat diatas pengetahuan, sehingga untuk mencapai tujuan dalam tingkatan pemahaman ini dituntut kreatifitas belajar siswa yang lebih baik.

c. Penerapan/aplikasi,

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip, dan sebagainya, dalam memecahkan persoalan tertentu. Jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hokum, rumus,

kemudian diterapkan atau digunakan dalam memecahkan suatu persoalan. Tujuan dalam aspek setingkat lebih tinggi dari pada tujuan dalam aspek pemahaman, sehingga kegiatan belajar-mengajar yang dituntutpun lebih tinggi.

d. Analisis,

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami. Kemampuan ini merupakan akumulasi atau kumpulan pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa lebih tinggi dari pada keaktifan belajar yang dituntut aspek aplikasi.

e. Sintesis,

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis adalah lawan dari analisis. Kemampuan sintesis (membentuk) relative lebih tinggi dari kemampuan analisis (menguraikan), sehingga untuk menguasainya diperlukan belajar yang lebih kompleks.

f. Evaluasi.

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala/peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu. Hasil belajar dalam tingkatan ini merupakan hasil belajar yang tertinggi dalam domain kognitif, sehingga memerlukan semua

tipe hasil belajar tingkatan sebelumnya (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis). Dengan demikian, kegiatan belajar yang dituntut untuk mencapai tujuan dalam tingkatan ini jelas lebih tinggi lagi.

2. Tujuan Psikomotor

Tujuan-tujuan psikomotor adalah tujuan-tujuan yang banyak berkenaan dengan aspek keterampilan motorik atau gerak dari peserta didik/siswa. Contoh: siswa-siswa dapat menampilkan berbagai gerakan senam kesegaran jasmani (SKJ) dengan baik.

Menurut Elizabeth Simpson, domain psikomotor terbagi atas tujuh kategori, yaitu sebagai berikut:

a. Persepsi,

Aspek ini mengacu pada penggunaan alat drier untuk memperoleh kesadaran akan suatu objek/gerakan dan mengalihkannya kedalam kegiatan/perbuatan. Dalam bermain bulu tangkis misalnya: siswa menggunakan indera pengelihatannya, pendengaran, dan sentuhan untuk dapat menyadari unsur-unsur fisik dari permainan tersebut. Aspek ini merupakan tingkatan yang paling rendah dalam domain psikomotor.

b. Kesiapan (Set),

Aspek ini mengacu ada kesiapan memberikan respon secara mental, fisik, maupaun perasaan untuk suatu kegiatan. Kesiapan fisik dan mental pada saat seseorang sedang mengambil anjang-ancang sebelum melakukan *service* pada permainan bulutangkis, misalnya: merupakan contoh dari aspek kesiapan (set) ini. Aspek ini berada satu tingkat diatas persepsi.

c. Respons terbimbing,

Aspek ini mengacu pada pemberian respons sesuai dengan contoh perilaku/gerakan-gerakan yang diperlihatkan/didemonstrasikan sebelumnya. Siswa yang mempraktekkan pukulan-pukulan service dengan cara tertentu berdasarkan petunjuk-petunjuk yang diperlihatkan oleh gurunya, merupakan salah satu contoh dari respons terbimbing. Aspek ini berada satu tingkat diatas kesiapan (set).

d. Mekanisme,

Aspek ini mengacu pada keadaan dimana respons fisik yang dipelajari telah menjadi kebiasaan. Siswa yang selalu melakukan pukulan service dengan cara-cara tertentu sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya, merupakan contoh dari aspek mekanisme. Aspek ini berada satu tingkat diatas respons terbimbing.

e. Respons yang kompleks,

Aspek ini mengacu pada pemberian respons atau penampilan perilaku/gerakan yang cukup rumit dengan terampil dan efisien. Siswa yang dapat bermain bulu tangkis dengan pukulan-pukulan *service* yang akurat, tanpa membuat kesalahan selama permainan, merupakan contoh respons yang kompleks. Aspek ini berada satu tingkat diatas mekanisme.

f. Adaptasi,

Aspek ini mengacu pada kemampuan menyesuaikan respons atau perilaku/gerakan dengan situasi yang baru. Sebagai contoh, setelah menguasai cara-cara bermain bulutangkis dengan lawan-lawan tertentu, siswa dapat menerapkan/menggunakan keterampilan yang telah dikuasainya dalam

menggunakan keterampilan yang telah dikuasainya dalam menghadapi lawan-lawan yang lain. Aspek ini berada satu tingkat diatas respons yang kompleks.

g. Originasi.

Aspek ini mengacu pada kemampuan menampilkan dalam arti menciptakan perilaku/gerakan yang baru. Setelah cukup lama belajar dan berlatih bulutangkis, siswa dapat menciptakan cara pukulan *service* yang unik, berbeda dari yang lain. Aspek ini menduduki tingkatan yang paling tinggi dalam domain psikomotor.

3. Tujuan Afektif

Tujuan-tujuan afektif adalah tujuan-tujuan yang banyak berkenaan dengan aspek perasaan, nilai, sikap, dan minat perilaku peserta didik/siswa. Contoh: siswa-siswa menghargai hasil karya kerajinan tangan dari tanah liat.

Menurut Krathwohl, Bloom, dan Mansia, dalam Aunurrahman (2010:49) domain afektif terdiri dari lima kategori, yaitu:

a. Penerimaan,

Aspek ini mengacu pada kesediaan menerima dan menaruh perhatian terhadap nilai tertentu, seperti kesediaan menerima norma-norma disiplin yang berlaku disekolah. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

b. Pemberian Respons,

Aspek ini mengacu pada kecenderungan memperlihatkan reaksi terhadap norma tertentu, menunjukkan kesediaan dan kerelaan untuk merespons, seperti

misalnya mulai berbuat sesuai dengan tata tertib disiplin yang telah diterimanya. Aspek ini satu tingkat diatas penerimaan.

c. Penghargaan,

Aspek ini mengacu pada kecenderungan menerima suatu norma tertentu, menghargai suatu norma, serta mengikat diri pada suatu norma. Misalnya, telah memperhatikan perilaku disiplin yang menetapkan dari waktu ke waktu. Tujuan-tujuan dalam aspek ini dapat diklasifikasikan sebagai “sikap” dan “apresiasi”, yang berada satu tingkat diatas pemberian respons.

d. Pengorganisasian,

Aspek ini mengacu pada proses membentuk konsep tentang suatu nilai serta menyusun suatu sistem nilai-nilai dalam dirinya. Pada tahap ini seseorang mulai memilih nilai-nilai yang dia sukai, misalnya tentang norma-norma disiplin tersebut, dan menolak nilai-nilai yang lain. Aspek ini atau tingkat diatas penghargaan.

e. Karakterisasi.

Aspek ini mengacu pada proses mewujudkan nilai-nilai dalam pribadi sehingga merupakan watak, dimana norma itu tercermin dalam pribadinya. Dalam tarap ini perilaku disiplin, misalnya benar-benar telah menyatu dalam dirinya. Aspek ini merupakan tingkatan paling tinggi dari domain afektif.

Dengan memperhatikan penggolongan tujuan-tujuan tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran tentang lingkup dan tingkatan tujuan-tujuan pengajaran yang dapat dikembangkan dalam perencanaan program pengajaran.

Sejalan dengan apa yang telah diungkapkan dalam uraian terdahulu, tujuan pengajaran merupakan titik awal yang sangat penting dalam proses perencanaan pembelajaran, sehingga baik arti maupun jenis-jenisnya perlu dipahami betul oleh setiap guru/calon guru.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses pembelajaran. Peranan tujuan ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses pembelajaran. Karena itu, tujuan pengajaran atau tujuan instruksional sering dinamakan juga pembelajaran.

Tujuan pembelajaran diartikan sebagai suatu upaya pendidik/guru dalam hubungan dengan tugas-tugasnya membina peserta didik/siswa, misalnya:

- Meningkatkan kemampuan baca siswa,
- Melatih keterampilan tangan siswa,
- Menumbuhkan sikap disiplin dan percaya diri di kalangan siswa.

R. Ibrahim Nana Syaodih (2003:69) dewasa ini, tujuan pembelajaran lebih diartikan sebagai perilaku hasil belajar yang kita harapkan dimiliki siswa-siswa setelah mereka menempuh proses belajar-mengajar, misalnya:

1. Siswa-siswa memiliki kemampuan membaca yang lebih baik.
2. Siswa-siswa menguasai keterampilan tangan yang memadai.
3. Siswa-siswa bersikap disiplin dan percaya diri.
4. Siswa-siswa dapat memecahkan persamaan kuadrat.
5. Siswa-siswa gemar membuat kerajinan tangan dari tanah liat.
6. Siswa-siswa dapat mengemukakan cara-cara yang tepat untuk mencegah timbulnya penyakit disentri.

7. Siswa-siswa dapat menuliskan contoh-contoh kalimat tunggal dalam bahasa Indonesia.

Dari uraian di atas terlihat bahwa, tujuan pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan guru, sedangkan dewasa ini tujuan pembelajaran lebih diartikan sebagai suatu produk atau hasil yang dicapai oleh siswa. Atau, dengan kata lain, tujuan pembelajaran pada waktu yang lalu berpusat pada pendidik/guru, sedangkan tujuan pembelajaran dewasa ini selalu berpusat pada peserta didik/siswa.

Dengan berpusatnya tujuan pembelajaran pada siswa, keberhasilan proses pembelajaran lebih banyak dinilai dari seberapa jauh perubahan-perubahan perilaku yang diinginkan telah terjadi pada diri siswa. Tugas seorang guru tidak berakhir jika siswa-siswanya telah memiliki perilaku-perilaku yang diharapkan sebagai hasil dari proses pembelajaran, yang telah ditempuh.

Disamping itu, tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa dirasakan dapat memberikan petunjuk yang terarah bagi perkembangan alat evaluasi, pemilihan materi dan kegiatan pembelajaran, serta penetapan media dan alat pembelajaran.

2.1.2 Aktivitas Belajar

Mengapa di dalam belajar diperlukan aktivitas? Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan.

Frobel mengatakan bahwa “manusia sebagai pencipta”. Dalam ajaran agamapun diakui bahwa manusia adalah sebagai pencipta yang kedua (setelah Tuhan). Secara alami anak didik memang ada dorongan untuk mencipta. Anak adalah suatu organisme yang berkembang dari dalam. Prinsip utama yang dikemukakan Frobel bahwa anak itu harus bekerja sendiri. Untuk memberikan motivasi, maka dipopulerkan suatu semboyan “berpikir dan berbuat”. Dalam dinamika kehidupan manusia, berpikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Begitu juga dalam belajar sudah barang tentu tidak mungkin meninggalkan dua kegiatan itu, berpikir dan berbuat. Seseorang yang telah berhenti dan berbuat perlu diragukan eksistensi kemanusiaannya. Hal ini juga sekaligus merupakan hambatan bagi proses pendidikan yang bertujuan ingin memanusiakan manusia. Ilustrasi ini menunjukkan penegasan bahwa dalam belajar sangat memerlukan kegiatan berpikir dan berbuat.

Montessori juga menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan Montessori ini memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Kegiatan belajar ini hal ini, Rousseau memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Ilustrasi ini diambil dalam kasus dalam

lingkup pelajaran Ilmu Bumi. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Itulah sebabnya Helen Parkhurst menegaskan bahwa ruang kelas harus diubah/diatur sedemikian rupa menjadi laboratorium pendidikan yang yang mendorong anak didik bekerja sendiri. J.Dewey sendiri juga menegaskan bahwa sekolah harus dijadikan tempat kerja. Sehubungan dengan itu, ia menganjurkan perkembangan metode-metode proyek, *problem solving*, yang merangsang anak didik untuk melakukan kegiatan. Semboyan yang ia populerkan *learning by doing*.

Beberapa pandangan dari berbagai ahli tersebut di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, subyek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktifitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

2.1.2.1 Prinsip-Prinsip Aktivitas

Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang subyek belajar/subyek didik, dapatlah diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu. Karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktifitas dalam belajar-mengajar, yakni siswa dan guru.

Melihat prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa ini secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni Ilmu Jiwa Lama dan Jiwa Modern.

1. Menurut pandangan ilmu jiwa lama

John Locke dengan konsepnya *Tabularasa*, mengibaratkan jiwa(*psyche*) seseorang bagaikan kertas putih yang tidak bertulis. Kertas putih ini kemudian akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Terserah dari unsur luar yang akan menulis, mau ditulisi merah atau hijau, kertas itu akan bersifat reseptif. Konsep semacam ini kemudian di transfer kedalam dunia pendidikan. Siswa diibaratkan kertas putih, sedang dari unsur luar yang menulisi adalah guru. Dalam hal ini terserah kepada guru, mau dibawa kemana, mau diapakan siswa itu, karena guru adalah yang memberi dan mengatur isinya. Dengan demikian aktivitas didominasi oleh guru, sedang anak didik bersifat pasif dan menerima begitu saja. Guru menjadi seorang yang adikuasa di dalam kelas.

Selanjutnya Herbert memberikan rumusan bahwa jiwa adalah keseluruhan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi. Atau dengan kata lain dipengaruhi oleh unsur-unsur dari luar. Relevansinya dengan konsep John Locke, bahwa guru pulalah yang aktif, yakni menyampaikan tanggapan-tanggapan itu. Siswa dalam hal ini pasif, secara mekanis hanya menuruti alur dari hukum-hukum asosiasi tadi. Siswa kurang memiliki aktivitas dan kreativitas.

Mengombinasikan dua konsep yang baik dikemukakan John Locke maupun Herbert, jelas dalam proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa terlalu pasif, sedang guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru. Gurulah yang menentukan bahan dan metode, sedang siswa menerima begitu saja. Aktivitas anak terutama terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan guru bila guru memberikan pertanyaan. Mereka para siswa

hanya bekerja karena atas perintah guru, menurut cara yang ditentukan guru, begitu juga berfikir menurut yang digariskan oleh guru. Memang sebenarnya anak didik itu tidak pasif secara mutlak, hanya proses belajar-mengajar semacam ini jelas tidak mendorong anak didik untuk berpikir dan beraktivitas. Yang banyak beraktifitas adalah guru dan guru dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki. Hal ini sudah barang tentu tidak sesuai dengan hakikat pribadi anak didik sebagai subyek belajar.

2. Menurut pandangan ilmu jiwa modern

Aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik itu juga bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh sebab itu, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri.

Pendidik tugasnya menyediakan makanan dan minuman rohani anak, akan tetapi yang memakan serta meminumnya adalah anak didik itu sendiri. Guru bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing. Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Bahkan sekarang dipopulerkan suatu kiasan, “kalau mengajari anak untuk mendapatkan ikan, janganlah si pengajar memberikan ikan, tetapi si

pengajar cukup memberikan kailnya”. Kiasan ini sebenarnya memiliki makna yang cukup penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebab siswa harus aktif sendiri termasuk bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai. Guru hanya memberikan acuan atau alat (ibarat kailnya). Ini semua menunjukkan bahwa yang aktif dan mendominasi aktivitas adalah siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat anak didik sebagai manusia yang penuh dengan potensi yang berkembang secara optimal apabila kondisi mendukungnya. Sehingga yang penting bagi guru adalah menyediakan kondisi yang kondusif itu.

Perlu ditambahkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Sebagai contoh seseorang itu sedang belajar dengan membaca. Secara fisik kelihatan bahwa orang tadi membaca menghadapi suatu buku, tetapi mungkin pikiran dan sikap mentalnya tidak tertuju buku yang dibaca. Ini menunjukkan tidak ada keserasian antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental. Kalau sudah demikian, maka belajar itu tidak akan optimal. Begitu juga sebaliknya kalau yang aktif itu hanya mentalnya juga kurang bermanfaat. Misalnya ada seseorang yang berfikir tentang sesuatu, tentang ini, tentang itu atau renungan ide-ide yang perlu diketahui oleh masyarakat, tetapi kalau tidak disertai dengan perbuatan/aktivitas fisik misalnya dituangkan pada tulisan atau disampaikan kepada orang lain, juga ide atau pemikiran tadi tidak ada gunanya.

Sehubungan dengan hal ini, Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk

berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan.

Dengan demikian, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

2.1.2.2 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, Menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan,

membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan

soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

Paulina Panen, (2002:6.3) berpendapat belajar hanya mungkin terjadi, apabila yang belajar siswa terlibat secara aktif. Keaktifan siswa dalam belajar diperlukan, karena prinsip belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah-laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar apabila tidak ada aktivitas. Maka aktivitas merupakan prinsip atau rasa yang sangat penting di dalam interaksi belajar-pembelajaran. Menurut Froebel dalam Sardiman, (2003:96-97), disebutkan bahwa prinsip utama anak itu harus bekerja sendiri. Untuk memberi motivasi, maka dipopulerkan suatu semboyan berpikir dan berbuat. Montessori juga menegaskan bahwa anak-anak itu mempunyai tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati

bagaimana perkembangan anak didiknya. Pernyataan tersebut memberi petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri.

Menurut Fraenkel dalam Soenarjati (1989:107-108) disebutkan bahwa hasil aktivitas belajar yang diinginkan (*desired outcomes*), digolongkan menjadi tiga, yakni:

Pertama, kemajuan dalam kemampuan dan tingkah-laku yang berhubungan dengan nilai. Kedua, aktivitas belajar yang dapat menciptakan berbagai macam produk yang telah ditentukan. Ketiga, hasil aktivitas belajar yang berupa pengamalan yang berhubungan dengan nilai.

Pengalaman yang dimaksudkan adalah untuk memperluas pandangan siswa tentang nilai. Adapun aktivitas belajar yang dapat memberikan pengalaman antara lain adalah: partisipasi dalam suatu demonstrasi, bermain peran tentang dilemma nilai, mendiskusikan mengenai perasaan yang dirasakan pada suatu peristiwa.

Menurut Rousseau dalam Sardiman (2003:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Dari beberapa pendapat tersebut di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat, oleh karena itu dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar tidak mungkin berjalan dengan baik.

Keaktifan siswa dalam belajar diperlukan, karena prinsip belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar

apabila tidak ada aktivitas. Maka aktivitas merupakan prinsip atau asa yang sangat penting di dalam interaksi belajar-pembelajaran. Menurut Frobel (Sardiman, 2003:96-97), disebutkan bahwa prinsip utama anak itu harus bekerja sendiri. Untuk memberi motivasi, maka dipopulerkan suatu semboyan berpikir dan berbuat. Montessori juga menegaskan bahwa anak-anak itu mempunyai tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Pernyataan tersebut memberi petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri.

Menurut Rousseau (Sardiman, 2003:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Dari beberapa pendapat tersebut di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat, oleh karena itu dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar tidak mungkin berjalan dengan baik.

2.1.3 Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan tolak ukur dalam dunia pendidikan, khususnya sekolah, setelah menjalani proses pembelajaran maka siswa akan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan apa yang telah dilakukannya.

Hasil belajar tersebut dinyatakan berupa huruf dan angka mutu. Hal ini sesuai dengan pendapat Abu Ahmadi (1988 : 21) yang mendefinisikan prestasi belajar sebagai berikut : “ Prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai dalam

suatu usaha dalam kegiatan belajar dan perwujudan prestasinya dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setiap mengikuti tes”.

Pendapat ini pun diperkuat oleh Thantowy. R (1997 : 96) yang menyatakan bahwa “Prestasi belajar adalah tanda atau simbol keberhasilan yang telah dicapai dalam usaha belajar, tanda atau simbol tersebut biasanya dinyatakan dalam nilai angka atau huruf, tanda tersebut melambangkan kemampuan aktual dalam bidang pengetahuan dan keterampilan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa usaha yang siswa lakukan selama mengikuti proses pembelajaran akan memperoleh prestasi belajar dalam bentuk penghargaan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa. Penghargaan tersebut berupa angka atau huruf mutu.

Pendapat lain mengenai prestasi belajar dapat dilihat keberhasilannya, dengan cara penilaian yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (1983 : 28) yang membedakan penilaian sebagai berikut :

1. Penilaian formatif yang berfungsi memperbaiki proses belajar mengajar
2. Penilaian sumatif untuk menentukan angka kemajuan atau hasil belajar Siswa
3. Penilaian diagnostik berfungsi untuk memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa tertentu
4. Penilaian penempatan berfungsi untuk menempatkan siswa dalam situasi belajar yang sesuai.

Sedangkan cara penilaiannya menurut Oemar Hamalik (1983 : 28) sebagai berikut: “ 1. Cara kuantitatif, hasil penilaian diberikan dalam bentuk angka misalnya : 1, 2, 3 , 4 dan seterusnya. 2. Cara kualitatif, hasil penilaian ini dinyatakan dalam verbal, misalnya : baik, cukup, dan kurang”.

Dalam proses pembelajaran agar siswa memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriono (1991 : 130) adalah sebagai berikut :

1. Faktor Internal

- a. Faktor jasmaniah (fisologis) baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya : penglihatan, pendengaran, struktur tubuh.
- b. Faktor psikologis baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :
 - a. Faktor intelektual yang meliputi :
 1. Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
 2. Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b. Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
 - c. Faktor kematangan fisik maupun psikis

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor sosial terdiri dari : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian
- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim
- d. Faktor lingkungan spriritual atau keamanan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, salah satunya adalah faktor fasilitas belajar. Prestasi belajar dapat diraih jika fasilitas atau sarana dan prasarana pendidikan memadai untuk proses belajar mengajar. Fasilitas belajar yang lengkap pada hakikatnya akan mempermudah, mempercepat, dan memperdalam pengertian siswa dalam proses belajar. Fasilitas belajar sangat diperlukan untuk menunjang prestasi belajar yang semaksimal mungkin. Fasilitas itu diantaranya adalah meja,

kursi, alat tulis, papan tulis, alat peraga, komputer, kelas yang memenuhi syarat, laboratorium, dan perpustakaan yang menyediakan buku-buku pelajaran dan sumber belajar lainya yang diperlukan oleh siswa.

2.1.4 Model Pembelajaran

Secara etimologis, istilah model berasal dari bahasa latin yaitu modulus atau modul yang mempunyai pengertian kecil; sesuatu dengan istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan, model merujuk kepada 2 hal yaitu: (1) contoh atau sesuatu yang ditiru dan (2) bentuk, pola atau rancangan. Selain itu, Horton seperti dikutip oleh Suriasumantri (1986) mengemukakan bahwa model bersifat menjelaskan hubungan berbagai komponen, aksi dan reaksi serta sebab akibat. Lebih jelas lagi model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat: (1) menggambarkan sesuatu, (2) menjelaskan suatu proses, (3) mengkaji atau menganalisis suatu sistem, (4) menggambarkan dari suatu situasi, dan (5) bersifat memprediksi sesuatu keputusan yang akan diambil. Penelitian survey Miarso (1999) menunjukan adanya empat klasifikasi yaitu: model untuk peningkatan kemampuan pengajaran, pembuatan produk pembelajaran, peningkatan sistem serta model untuk peningkatan organisasi.

2.1.5 Model Pembelajaran Portofolio

Agar tidak terjadi verbalisme, yakni tahu nama tidak tahu arti dan maknanya , mari kita bicarakan dahulu apa arti portofolio itu. Selama ini orang lebih mengenal istilah fortfolio dalam lapangan pemerintahan, yakni digunakan untuk menyebut salah satu jabatan menteri, yakni menteri yang tidak memimpin departemen. Dalam bahasa inggris dikenal istilah *minister without portfolio*,

artinya menteri yang tidak memimpin departemen alias menteri Negara. Dalam lapangan pendidikan dan pengajaran, istilah portofolio relatif masih belum banyak dikenal secara luas. Akan tetapi akhir-akhir ini seiring dengan diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), istilah portofolio mulai banyak dibicarakan dan dipelajari.

Portofolio sebenarnya dapat diartikan sebagai suatu wujud benda fisik, sebagai suatu proses sosial pedagogis, maupun sebagai adjective. Sebagai suatu wujud benda fisik portofolio itu adalah bundel, yakni kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik yang disimpan pada suatu bundel. Misalnya hasil tes awal (*pre-test*), tugas-tugas, catatan anekdot, piagam penghargaan, keterangan melaksanakan tugas terstruktur, hasil tes akhir (*post-test*), dan sebagainya. Sebagai suatu proses social pedagogis, portofolio adalah *collection of learning experience* yang terdapat di dalam pikiran peserta didik baik yang berwujud pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*skill*), maupun nilai dan sikap (*afektif*). Adapun sebagai suatu adjective portofolio sering kali disandingkan dengan konsep lain, misalnya dengan pembelajaran dan penilaian. Jika disandingkan dengan konsep pembelajaran maka dikenal istilah pembelajaran berbasis portofolio (*portfolio based learning*). Sedangkan jika disandingkan dengan konsep penilaian maka dikenal istilah penilaian berbasis portofolio (*portfolio based assessment*).

Dalam buku praktik belajar kewarganegaraan, portofolio merupakan suatu kumpulan pekerjaan peserta didik dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditemukan. Panduan-panduan ini beragam tergantung pada mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio itu

sendiri. Portofolio biasa merupakan karya terpilih dari seorang siswa. Tetapi dapat juga berupa karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah.

Istilah “karya terpilih” merupakan kata kunci dalam portofolio. Maknanya adalah bahwa yang harus menjadi akumulasi dari segala sesuatu yang ditemukan para siswa dari topik mereka harus memuat bahan-bahan yang menggambarkan usaha terbaik siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya serta mencakup pertimbangan terbaiknya tentang bahan-bahan mana yang paling penting. Oleh karena itu portofolio bukanlah kumpulan bahan-bahan yang asal comot dari sana sini, tidak ada relevansinya satu sama lain, ataupun bahan yang tidak memperlihatkan signifikansi sama sekali. Yang demikian bukanlah portofolio, tetapi hanya kumpulan bahan-bahan lepas yang tidak tampak validitasnya. Portofolio dengan demikian bukan keranjang sampah (*garbage coilector*).

Model pembelajaran berbasis portofolio merupakan satu bentuk dari praktik belajar kewarganegaraan, yaitu suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori secara mendalam melalui pengalaman belajar prakti-empirik. Praktik belajar ini dapat menjadi pendidikan yang mendorong kompetensi, tanggung jawab, dan partisipasi peserta didik, belajar menilai dan mempengaruhi kebijakan umum (*public policy*), memberanikan diri untuk berperan serta dalam kegiatan antar siswa, antar sekolah dan anta anggota masyarakat (Boediono, (ed), 2001).

1. Landasan Pemikiran

Upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu UNESCO mencanangkan empat pilar pendidikan sekarang dan masa depan yaitu: (1) *learning to Know*, (2) *learning to do* (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Untuk mengimplementasikan “learning to know” (belajar untuk mengetahui), Guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai fasilitator. Di samping itu guru dituntut untuk dapat berperan ganda sebagai kawan berdialog bagi siswanya dalam rangka mengembangkan penguasaan pengetahuan siswa. Sekolah sebagai wadah masyarakat belajar seyogjanya memfasilitasi siswanya untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimiliki, serta bakat dan minatnya agar “*Learning to do*” (belajar untuk melakukan sesuatu) dapat terrealisasi, “*learning to be*” (belajar untuk menjadi seseorang), “*learning to live together*” (belajar untuk menjalani kehidupan bersama),.

(<http://roebyarto.multiply.com/journal/item/91>, 25-06- 2009)

b. Pandangan Konstruktivisme

Pandangan konstruktivisme sebagai filosofi pendidikan mutakhir menganggap semua peserta didik mulai dari usia taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi memiliki gagasan/pengetahuan tentang lingkungan dan peristiwa/gejala lingkungan di sekitarnya, meskipun gagasan/pengetahuan ini sering kali naif dan miskonsepsi. Mereka senantiasa mempertahankan gagasan/pengetahuan naif ini secara kokoh ini dipertahankan karena gagasan/pengetahuan ini terkait dengan gagasan/pengetahuan awal lainnya yang sudah dibangun dalam wujud “*schemata*” (struktur kognitif).

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa inti kegiatan pendidikan adalah memulai pelajaran dari “apa yang diketahui peserta didik”. Guru/dosen tidak dapat mengindoktrinas gagasan ilmiah supaya peserta didik mau mengganti dari memodifikasi gagasannya yang non-ilmiah menjadi gagasan/pengetahuan ilmiah. Dengan demikian, arsitek dan guru/dosen hanya berperan sebagai “fasilitator dan penyediaan kondisi” supaya proses belajar bias berlangsung. Beberapa bentuk kondisi belajar yang sesuai dengan filosofi konstruktivisme antara lain: diskusi yang menyediakan kesempatan agar semua peserta didik mau mengungkapkan gagasan, pengujian dan hasil penelitian sederhana, demonstrasi dan peragaan prosedur ilmiah, dan kegiatan praktis lain yang memberi peluang peserta didik untuk mempertajam gagasannya.

c. Democratic Teaching

Bangsa Indonesia yang tengah melakukan reformasi menuju kehidupan demokratis pada penghujung abad ke-20, harus berpikir bahwa semua institusi harus dapat mendukung untuk mewujudkan kehidupan yang demokratis di dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, lembaga pemerintah, maupun non-pemerintah. Ada adagium yang menyatakan bahwa “demokrasi dalam suatu Negara akan tumbuh subur apabila dijaga oleh warganegara yang memiliki kehidupan demokratis”. Oleh karena itu, sekolah sebagai sebuah institusi penting, perlu menciptakan kehidupan yang demokratis.

Democratic Teaching adalah suatu bentuk upaya menjadikan sekolah sebagai pusat kehidupan demokrasi melalui proses pembelajaran yang demokratis. Secara singkat democratic teaching adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan menjunjung keadilan,

menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keragaman peserta didik. Dalam prakteknya para pendidik hendaknya memposisikan peserta didik sebagai insane yang harus dihargai kemampuannya dan di beri kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu adanya suasana yang terbuka, akrab, dan saling menghargai. Sebaliknya menghindari suasana belajar yang kaku, penuh dengan ketegangan, dan sarat dengan perintah dan instruksi yang membuat peserta didik menjadi pasif, tidak bergairah, cepat bosan, dan mengalami kelelahan.

2. Prinsip Dasar Pembelajaran Portofolio

Model Pembelajaran Berbasis Portofolio (MPBP) mengacu pada sejumlah prinsip dasar pembelajaran. Prinsip-prinsip dasar pembelajaran dimaksud adalah prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), kelompok belajar kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif (*reactive teaching*).

a. Prinsip Belajar Siswa aktif

Proses pembelajaran dengan menggunakan MPBP berpusat pada siswa. Dengan demikian model ini menganut prinsip belajar siswa aktif. Aktivitas siswa hampir diseluruh proses pembelajaran, dari mulai fase perencanaan di kelas, kegiatan lapangan, dan pelaporan. Dalam fase perencanaan aktivitas siswa terlihat pada saat mengidentifikasi masalah dengan menggunakan teknik bursa ide (*brain storming*). Setiap siswa boleh menyampaikan masalah yang menarik baginya, disamping tentu saja yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah masalah

berkumpul, siswa melakukan voting untuk memilih satu masalah untuk kajian kelas.

Dalam fase kegiatan lapangan, aktivitas siswa lebih tampak. Dengan berbagai teknik (misalnya dengan wawancara, pengamatan, kuesioner, dan lain-lain) mereka mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang menjadi kajian kelas mereka. Untuk melengkapi data dan informasi tersebut, mereka mengambil foto, membuat sketsa, membuat klipping, bahkan ada kalanya mengabadikan peristiwa penting dalam video.

Pada fase pelaporan aktivitas mereka terfokus pada pembuatan portofolio kelas. Segala bentuk data dan informasi disusun secara sistematis dan disimpan pada sebuah bundle (portofolio seksi dokumentasi). Adapun data dan informasi yang paling penting dan menarik (*eyes catching*) ditempel pada portofolio seksi penayangan, yaitu papan panel yang terbuat dari kardus bekas atau bahan lain yang tersedia. Setelah portofolio selesai dibuat, dilakukan public hearing dalam kegiatan *show-case* di hadapan dewan juri. Kegiatan ini merupakan puncak penampilan siswa, sebab segala jerih payah siswa di uji dan diperdebatkan di hadapan dewan juri.

c. Kelompok Belajar Kooperatif

Proses pembelajaran dengan MPBP juga menerapkan prinsip belajar kooperatif, yaitu proses pembelajaran yang berbasis kerjasama. Kerjasama antar siapa? Tiada lain adalah kerjasama antar siswa dan antarkomponen-komponen lain di sekolah, termasuk kerjasama sekolah dengan orang tua siswa dan lembaga terkait. Kerjasama antar siswa jelas terlihat pada saat kelas sudah memilih satu masalah

untuk bahan kajian bersama. Semua pekerjaan disusun, orang-orangnya ditentukan, siapa mengerjakan apa, merupakan satu bentuk kerjasama itu.

Dengan komponen-komponen sekolah lain juga sering kali harus dilakukan kerjasama. Misalnya pada saat para siswa hendak mengumpulkan data dan informasi lapangan sepulang dari sekolah, bersama waktunya dengan jadwal latihan olahraga di sekolah. Dalam hal ini perlu dicari jalan keluarnya, yakni membicarakannya dengan guru olahraga sekolah. Apakah jadwal latihan olah raga yang diundur atau kunjungan lapangan yang diubah. Kasus ini memerlukan kerjasama, walaupun dalam lingkup kecil dan sederhana. Hal serupa sering kali terjadi dengan pihak keluarga. Orang tua juga perlu diberi pemahaman, manakala anaknya pulang agak terlambat dari sekolah karena melakukan kunjungan lapangan terlebih dahulu. Sekali lagi, dari peristiwa ini tampak perlunya kerjasama antar sekolah dengan orang tua dalam upaya membangun kesepahaman.

Kerjasama dengan lembaga terkait di perlukan pada saat para siswa merencanakan mengunjungi lembaga tertentu atau meninjau suatu kawasan yang menjadi tanggung jawab lembaga tertentu. Misalnya mengunjungi dinas perpajakan untuk mengetahui kebijakan mengenai perpajakan. Mengunjungi kantor bupati atau wali kota untuk mengetahui kebijakan mengenai penertiban pedagang kaki lima. Mengenai dampak pembuangan limbah pabrik pada suatu kawasan tertentu, dan sebagai mana kegiatan para siswa itu tentu saja dibekali surat pengantar dari para sekolah selaku penanggungjawab kegiatan sekolah.

d. Pembelajaran Partisipatorik

Model Pembelajaran Berbasis portofolio juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, sebab melalui model ini siswa belajar sambil melakoni (learning by

doing). Salah satu bentuk pelakonan itu adalah siswa belajar hidup berdemokrasi? Sebab dalam tiap langkah dalam model ini memiliki makna yang ada hubungannya dengan praktik hidup berdemokrasi. Sebagai contoh pada saat memilih masalah untuk kajian kelas memiliki makna bahwa siswa dapat menghargai dan menerima pendapat yang didukung suara terbanyak. Pada saat berlangsungnya perdebatan siswa belajar mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, menyampaikan kritik dan sebaliknya belajar menerima kritik, dengan tetap berkepala dingin. Proses ini mendukung adagium yang menyatakan bahwa “democracy is not in heredity but learning” (demokrasi ini tidak diwariskan, tetapi dipelajari dan dialami). Sebab dalam kenyataannya tidak ada jaminan anak dari seorang ayah yang democrat akan menjadi seorang democrat pula. Yang mungkin terjadi adalah seorang ayah yang democrat, mendidik dan membina anaknya tentang hidup demokrasi dalam suasana pergaulan yang demokratis, sehingga pada suatu ketika ia menjadi seorang democrat pula. Dengan demikian, menjadikan seorang democrat harus melalui proses pendidikan yang demokratis pula.

Oleh karena itu mengajarkan demokrasi itu harus dalam suasana yang demokratis dan untuk mendukung kehidupan yang demokratis (teaching democracy in and for democracy). Tujuan ini hanya dapat dicapai dengan belajar sambil melakoni atau dengan kata lain harus menggunakan prinsip belajar partisipatorik.

e. Reactive Teaching

Untuk menerapkan MPBP guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu akan dapat tercipta kalau guru dapat menyakinkan siswa akan kegunaan materi pelajaran bagi

kehidupan nyata. Demikian juga, guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik, tidak membosankan. Guru harus punya sensitifitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membosankan siswa. Jika hal ini terjadi, guru harus segera mencari cara untuk menanggulangnya. Inilah tipe guru yang reaktif itu.

Ciri guru reaktif itu diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.
- b. Pembelajaran dimulai dengan hal-hal yang sudah diketahui dan dipahami siswa.
- c. Selalu berupaya membangkitkan motivasi belajar siswa dengan membuat materi pelajaran sebagai sesuatu hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan siswa.
- d. Segera mengenali materi atau metode pembelajaran yang membuat siswa bosan. Bila hal ini ditemui, ia segera menaggulangnya.

Mode pembelajaran berbasis portofolio mensyaratkan guru yang relatif, sebab tidak jarang pada awal pelaksanaan model ini, siswa ragu dan bahkan malu untuk mengemukakan pendapat. Hal tersebut terjadi oleh karena secara empiric potensi dan kemampuan siswa bervariasi. Ada siswa yang sudah terbiasa mengemukakan pendapat, berdiskusi, bahkan berdebat, akan tetapi siswa yang lain banyak yang tidak demikian. Dalam keadaan seperti ini guru hendaknya dapat memberikan dorongan dan motivasi. Caranya adalah dengan memberikan penghargaan setiap pendapat siswa dihargai, lama kelamaan pada diri mereka muncul kepercayaan dirinya untuk tidak malu-malu lagi mengemukakan pendapat.

3. Model Pembelajaran Portofolio dalam PKn

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga Negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga Negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itupun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.

Menimbang dasar fikiran dan tujuan Pkn di atas, selayaknya pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu mendapat perhatian anda sebagai guru atau calon guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn di kelas, yakni bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran.

Hal terakhir ini merupakan titik yang masih lemah untuk mengantarkan para peserta didik menjadi warga Negara yang demokratis. Pembelajaran portofolio (*portfolio learning*) merupakan alternative utama guna mencapai tujuan Pkn tersebut.

Namun demikian, sebelum membahas lebih jauh tentang model pembelajaran Pkn yang berbasis portofolio anda perlu pula mengenali materi pembelajarannya.

Materi Pkn dengan paradigma baru dikembangkan dalam bentuk standar nasional PKn yang pelaksanaannya berprinsip pada implementasi kurikulum terdesentralisasi. Ada empat isi pokok pendidikan kewarganegaraan, yakni :

1. kemampuan dasar kemampuan kewarganegaraan sebagai sasaran pembentukan
2. standar materi kewarganegaraan sebagai muatan kurikulum dan pembelajaran;
3. indikator pencapaian sebagai kriteria keberhasilan pencapaian kemampuan;
4. rambu-rambu umum pembelajaran sebagai rujukan alternative bagi para guru.

PKn dengan paradigma baru bertumpu pada kemampuan dasar kewarganegaraan (civic competence) untuk semua jenjang SD/MI, SLTP/MTs, dan SM/MA. Kemampuan dasar tersebut selanjutnya diuraikan atau dirinci dalam bentuk sejumlah kemampuan disesuaikan dengan tingkat/jenjang sekolah sejalan dengan tingkat perkembangan para siswa.

Kemampuan diuraikan lagi dalam bentuk butiran standar materi dan kata kunci standar pencapaian. Contoh, Kemampuan Dasar : “Menyadari hakekat individu sebagai insan Tuhan Yang Maha Esa, makhluk sosial, dan warga Negara Indonesia yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Kemampuan dasar yang pertama ini dapat dioperasionalkan dalam bentuk kemampuan, standar materi dan kata kunci standar pencapaian untuk siswa dalam bentuk matrik sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tabel standar materi dan kata kunci standar pencapaian untuk siswa dalam mata pelajaran PKn.

No	Kemampuan Dasar	Kemampuan	Standar Materi	Kata Kunci Standar Pencapaian
1	Menyadari Hakekat individu sebagai insan Tuhan YME, makhluk sosial, dan warga Negara Indonesia yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya	Memahami makna ajaran agama masing-masing dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara	Kehidupan beragama dalam lingkungan masyarakat dan Negara	Makna ajaran agama dalam konteks kehidupan keluarga

Demikianlah contoh cuplikan materi pembelajaran PKn dengan paradigma baru.

Pertanyaan selanjutnya, bagaimana materi pembelajaran yang bertumpu pada kemampuan dasar tersebut dapat dibelajarkan untuk mencapai tujuan PKn, yakni membentuk warga Negara yang cerdas, bertanggung jawab dan berpartisipasi dalam kehidupan politik serta taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Sebagaimana telah dikemukakan diatas bahwa model pembelajaran Pkn dengan paradigma baru hendaklah dapat mengakomodasi untuk pencapaian tujuan PKn itu sendiri. Selanjutnya anda akan diajak untuk mengenal model pembelajaran tersebut, ialah model pembelajaran yang berbasis portofolio. Namun demikian perlu anda ingat bahwa model pembelajaran ini perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan siswa bahkan tingkat perkembangannya. Guru dapat memodifikasi model ini dengan tidak mengubah prinsip-prinsip pokok.

Portofolio dalam pembelajaran PKn merupakan kumpulan informasi yang tersusun dengan baik yang menggambarkan rencana kelas siswa berkenaan dengan suatu isu kebijakan publik yang telah diputuskan untuk dikaji mereka,

baik dalam kelompok kecil maupun kelas secara keseluruhan. Portofolio kelas berisi bahan-bahan seperti pernyataan-pernyataan tertulis, peta, grafik, fotografi, dan karya seni asli. Bahan-bahan ini menggambarkan :

1. hal-hal yang telah dipelajari siswa berkenaan dengan suatu masalah yang telah mereka pilih;
2. hal-hal yang telah dipelajari siswa berkenaan dengan alternatif-alternatif pemecahan terhadap masalah tersebut;
3. kebijakan publik yang telah dipilih atau dibuat oleh siswa untuk mengatasi masalah tersebut;
4. rencana tindakan yang telah dibuat siswa untuk digunakan dalam mengusahakan agar pemerintah menerima kebijakan yang mereka usulkan;

Dengan demikian, portofolio merupakan karya terpilih kelas/siswa secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan publik untuk membahas pemecahan terhadap suatu masalah kemasyarakatan.

Dalam menilai portofolio, “karya terpilih” merupakan istilah yang sangat penting. Yang harus menjadi akumulasi dari segala sesuatu yang dapat ditemukan para siswa pada topic mereka bukanlah seksi penayangan dan bukan pula seksi pendokumentasian. Melainkan portofolio harus memuat bahan-bahan yang menggambarkan usaha terbaik siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya, serta mencakup pertimbangan terbaiknya tentang bahan-bahan mana yang paling penting.

Pembelajaran PKn yang berbasis portofolio memperkenalkan kepada para siswa dan mendidik mereka dengan beberapa metode dan langkah-langkah yang digunakan dalam proses politik. Pembelajaran ini bertujuan untuk membina

komitmen aktif para siswa terhadap kewarganegaraannya dan pemerintahannya dengan cara:

1. Membekali pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif;
2. Membekali pengalaman praktis yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi dan efektifitas partisipasi;
3. Mengembangkan pemahaman akan pentingnya partisipasi warga Negara.

Pembelajaran ini akan menambah pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan memperdalam pemahaman siswa tentang bagaimana bangsa Indonesia, yakni kita semua, dapat bekerja sama mewujudkan masyarakat yang lebih baik. Pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa belajar bagaimana cara mengungkapkan pendapat, bagaimana cara menentukan tingkat pemerintahan dan lembaga pemerintah manakah yang paling tepat dan layak untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi oleh mereka, dan bagaimana cara mempengaruhi penetapan-penetapan kebijakan pada tingkat pemerintah tersebut. Pembelajaran ini mengajak para siswa untuk bekerja sama dengan teman-temannya dikelas dan, dengan bantuan guru serta para relawan, agar tercapai tugas-tugas pembelajaran berikut.

1. Mengidentifikasi masalah yang akan dikaji
2. Mengumpulkan dan menilai informasi dari berbagai sumber berkenaan dengan masalah yang dikaji.
3. Mengkaji pemecahan masalah
4. Membuat kebijakan publik.
5. Membuat rencana tindakan.

Dalam usaha mencapai tugas-tugas pembelajaran ini ditempuh melalui enam tahap kegiatan sebagai berikut.

Tahap I : mengidentifikasi masalah kebijakan public di masyarakat.

Tahap II : memilih satu masalah untuk kajian kelas.

Tahap III : mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji kelas.

Tahap IV : membuat portofolio kelas.

Tahap V : menyajikan portofolio

Tahap VI : refleksi terhadap pengalaman belajar.

Dalam pembelajaran PKn yang berbasis portofolio, kelas dibagi ke dalam empat kelompok. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk membuat satu bagian portofolio kelas.

Apa saja tugas dari keempat kelompok portofolio tersebut? Setiap kelompok memiliki tugas yang berbeda, namun mulai kelompok pertama sampai keempat harus saling terkait (sekuensial) dan merupakan satu kesatuan. Adapun tugas mereka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kelompok portofolio satu: menjelaskan masalah

Kelompok portofolio satu ini bertanggung jawab untuk menjelaskan masalah yang telah dipilih untuk dikaji oleh kelas. Kelompok inipun harus menjelaskan mengapa masalah tersebut penting dan mengapa lembaga pemerintahan tersebut harus menangani masalah tersebut.

2. Kelompok portofolio dua: menilai kebijakan alternatif yang diusulkan untuk memecahkan masalah

Kelompok ini bertanggung jawab untuk menjelaskan kebijakan saat ini dan/atau kebijakan alternatif yang dirancang untuk memecahkan masalah.

3. Kelompok portofolio tiga: membuat satu kebijakan publik yang akan didukung oleh kelas

Kelompok ini bertanggung jawab untuk membuat satu kebijakan publik tertentu yang disepakati untuk didukung oleh mayoritas kelas serta melakukan justifikasi terhadap kebijakan tersebut.

4. Kelompok portofolio empat: membuat suatu rencana tindakan agar pemerintah mau menerima kebijakan kelas

Kelompok ini bertanggung jawab untuk membuat suatu rencana tindakan yang menunjukkan bagaimana warga Negara dapat mempengaruhi pemerintah untuk menerima kebijakan yang didukung oleh kelas.

2.3 Penelitian yang Relevan

1. Pebriati, 2008 dalam penelitiannya yang berjudul Profil perkembangan kemampuan siswa pada mata pelajaran IPS melalui penilaian portofolio (studi kualitatif di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung). Secara umum data hasil penelitian menunjukkan cukup baik, terbukti pada laporan hasil belajar pada semester 2 dengan rata-rata kelas 7,5 mencakup penilaian kognitif, psikomotorik, dan afektif dimana sebelumnya pada semester 1 nilai rata-rata kelas hanya 6,2.
2. Dodik Santoso, 2009 dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan model Quantum Learning dengan media berbasis computer untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar sejarah di SMA YP Unila Bandar Lampung tahun pelajaran 2009/2010. penerapan model Quantum Learning berdampak positif yaitu siswa menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih aktif, juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa lebih meningkat.

2. Hermawan Widyastantyo, 2007 dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan model Quantum Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA bagi siswa kelas V SD kebonsari Kabupaten Temanggung menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar IPA. Penerapan model pembelajaran tersebut memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran maupun peningkatan prestasi belajar siswanya.