

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah hak semua anak, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Semua layak mendapatkan pendidikan, baik sekolah umum maupun sekolah khusus yakni sekolah luar biasa. Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk masa depan anak bangsa sebagai generasi penerus, tanpa memandang status anak.

Di dalam pendidikan diperlukan suatu pembelajaran guna merubah perilaku / sikap serta kemampuan dari yang tadinya tidak bisa melakukan apa – apa, menjadi bisa. Adapun keterampilan mengajar bagi seorang guru adalah sangat penting kalau ia ingin menjadi seorang guru yang profesional, jadi disamping dia harus menguasai sumbstansi bidang studi yang diampu, keterampilan dasar mengajar juga adalah merupakan keterampilan penunjang untuk keberhasilan dia dalam proses belajar mengajar.

Intisari dari konsep dasar pembelajaran dasar ini diambil dari berbagai sumber dimana bahan ini digunakan untuk para mahasiswa yang melakukan praktek mengajar di sekolah sebelum dia bekerja sepenuhnya sebagai seorang guru. Pada kenyataannya dewasa ini banyak para guru yang mengajar dengan pola tradisional dan mengabaikan keterampilan-keterampilan yang sangat mendasar ini. Untuk itu disini kami membahas strategi – strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh seorang pengajar guna mencapai pembelajaran yang optimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud hakikat belajar ?
2. Apa yang dimaksud hakikat pembelajaran ?
3. Apa yang dimaksud landasan konsep pembelajaran ?
4. Apa yang dimaksud proses pembelajaran ?
5. Hasi belajar dan pembelajaran.

6. Apa yang dimaksud dengan hakikat pembelajaran ABK?

C. Tujuan Laporan

Tujuan Umum

Tujuan umum dari pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran.

Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pembuatan laporan ini adalah :

1. Apa yang dimaksud hakikat belajar ?
2. Apa yang dimaksud hakikat pembelajaran ?
3. Apa yang dimaksud landasan konsep pembelajaran ?
4. Apa yang dimaksud proses pembelajaran ?
5. Hasil belajar dan pembelajaran.
6. Apa yang dimaksud dengan hakikat pembelajaran ABK?

D. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan laporan ini adalah :

1. Guru dapat lebih mengetahui bagaimana cara mengajar yang efektif.
2. Guru dapat mengetahui kebutuhan dan hambatan anak tersebut.
3. Untuk kita sebagai calon guru/pengajar agar lebih mengetahui konsep dasar pembelajaran.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Hakikat Belajar

Menurut Slavin dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Menurut Gagne dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Sedangkan menurut Bell-Gredler dalam Udin S. Winataputra (2008) pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, and *attitude*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Ciri-ciri belajar adalah : (1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor); (2) perubahan itu merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan . interaksi ini dapat berupa interaksi fisik dan psikis; (3) perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.

Belajar menurut Gagne (1984), adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut ada tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu : (1) Proses, (2)Perubahan Prilaku, dan (3) Pengalaman.

a. Proses

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktifitas dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi dirasakan oleh yang bersangkutan sendiri. Guru tidak dapat melihat aktifitas pikiran dan perasaan siswa. Guru melihat dari kegiatan siswa sebagai akibat adanya aktifitas pikiran dan perasaan siswa, sebagai contoh : siswa bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan guru, diskusi, memecahkan permasalahan melaporkan hasil kerja, membuat rangkuman dan sebagainya. Itu semua adalah gejala yang nampak dari aktifitas mental dan emosional siswa.

Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan manifestasi dari adanya aktifitas mental (berpikir dan merasakan). Belajar tidak hanya dengan mendengarkan penjelasan guru saja (tidak harus ada yang mengajar), karena belajar dapat dilakukan siswa dengan berbagai macam cara dan kegiatan, asal terjadi interaksi antar individu dengan lingkungannya. Misalnya dengan mengamati demonstrasi guru, mencoba sendiri, mendiskusikan dengan teman, melakukan eksperimen, memecahkan persoalan, mengerjakan soal, membaca sendiri, dan sebagainya. Belajar hendaknya melakukan aktifitas mental pada kadar yang tinggi. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat. (Arief Sadiman, 1986; 1)

b. Perubahan Perilaku

Hasil belajar akan nampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah pula.

Menurut para ahli psikologi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku karena faktor kematangan dan sebuah pengalaman. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dapat diklasifikasikan

menjadi tiga domain yaitu: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Domain kognitif meliputi perilaku daya cipta, yang berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, antara lain: *Knowledge, Comperehention, Application, Analysis, Sintetis, dan Evaluation*. Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Domain psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik.

c. Pengalaman

Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah lingkungan disekitar individu baik dalam bentuk alam sekitar, maupun dalam bentuk hasil ciptaan manusia.

Lingkungan pembelajaran yang baik ialah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar. Semua lingkungan yang diperlukan untuk belajar siswa ini didesain secara integral akan menjadi bahan belajar dan pembelajaran yang efektif.

Belajar dapat dilakukan melalui pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung. Siswa yang melakukan eksperimen adalah contoh belajar dengan pengalaman langsung. Sedang siswa belajar dengan mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku adalah contoh belajar melalui pengalaman tidak langsung.

Belajar, pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan beberapa hal yang menyangkut pengertian belajar sebagai berikut:

- a. Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang di mulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup.

- b. Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen.
- c. Hasil belajar ditunjukkan dengan aktifitas-aktifitas tingkah laku secara keseluruhan.
- d. Adanya peranan dalam kepribadian dalam proses belajar, antara lain, aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.

Belajar merupakan suatu proses interaksi antara berbagai unsur yang berkaitan tadi. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar. Dengan demikian, manifestasi belajar atau perbuatan belajar dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku.

B. Hakikat Pembelajaran.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas Duffy dan Roehler (1989) mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum. Dalam buku pedoman melaksanakan kurikulum SD,SLTP dan SMU (1994) istilah belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa buku, lingkungan, guru dll. Selama ini Gredler (1986) menegaskan bahwa proses perubahan sikap dan tingkahlaku itu pada dasarnya berlangsung pada suatu lingkungan buatan (eksperimental) dan sangat sedikit sekali bergantung pada situasi alami (kenyataan).

Oleh karena itu lingkungan belajar yang mendukung dapat diciptakan, agar proses belajar ini dapat berlangsung optimal.

Dikatakan pula bahwa proses menciptakan lingkungan belajar sedemikian rupa disebut dengan pembelajaran. Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh suatu pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya mudah diamati. Mengajar diartikan dengan suatu keadaan untuk menciptakan situasi yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan. Gagne dan Briggs (1979:3) mengartikan instruction atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Sepintas pengertian mengajar hampir sama dengan pembelajaran namun pada dasarnya berbeda. Dalam pembelajaran kondisi atau situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh perancang atau guru. Sementara itu dalam keseharian di sekolah-sekolah istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana di dalamnya ada interaksi guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkahlaku siswa. Apa yang dipahami guru ini sesuai dengan pengertian yang diuraikan dalam buku pedoman kurikulum (1994:3).

Sistem pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari sistem masyarakat yang memberinya masukan maupun menerima keluaran tersebut. Pembelajaran mengubah masukan yang berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik. Fungsi sistem pembelajaran ada tiga yaitu fungsi belajar, fungsi pembelajaran dan fungsi penilaian. Fungsi belajar dilakukan oleh komponen siswa, fungsi pembelajaran dan penilaian (yang terbagi dalam pengelolaan belajar dan sumber-sumber belajar) dilakukan oleh sesuatu di luar diri siswa (Arief,S. 1984:10). Sebenarnya belajar dapat saja terjadi tanpa pembelajaran namun hasil belajar akan tampak jelas dari suatu pembelajaran. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan

berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya. Dalam pembelajaran hasil belajar dapat dilihat langsung, oleh karena itu agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang semaksimal mungkin dalam proses belajar di kelas maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.

Cirri- cirri Belajar dan Pembelajaran yang menunjang pencapaian terhadap individu adalah sebagai berikut :

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.

2. Beragam dan terpadu

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, dan jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat, serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antarsubstansi.

3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis, dan oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional merupakan keniscayaan.

5. Menyeluruh dan berkesinambungan

Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan.

6. Belajar sepanjang hayat

Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, nonformal dan informal, dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan nasional dan kepentingan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan nasional dan kepentingan daerah harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Perubahan paradigma adalah perubahan pola berpikir dan bertindak. Perubahan pola berpikir akan teraktualisasi dalam bentuk kebijakan strategis, kebijakan teknis, dan kebijakan penganggaran. Perubahan pola bertindak akan terlihat dalam pengelolaan dan pelaksanaan kurikulum. Perubahan-perubahan itu akan melibatkan tenaga kependidikan, pendidik, dan pemakai jasa pendidikan.

Kebijakan strategis, teknis, dan penganggaran melibatkan tenaga kependidikan yang sekurang-kurangnya berada pada dua institusi yakni dinas pendidikan dan satuan pendidikan. Kebijakan strategis pada dinas pendidikan tentu saja hasil penjabaran dari kebijakan bidang pendidikan dari pemerintah daerah setempat. Kebijakan teknis melekat pada tataran pejabat eselon yang berada pada wilayah teknis seperti eselon tiga dan eselon empat. Kebijakan penganggaran berada pada pemerintah dan pemerintah daerah dengan pengajuan berjenjang dari tataran operasional di kelas. Kebijakan-kebijakan itu biasa secara komulatif diformulasikan oleh satuan kerja perangkat daerah (SKPD). Khusus untuk pendidikan, tentu berada pada dinas pendidikan di setiap kabupaten kota, dinas pendidikan provinsi, dan Departemen Pendidikan Nasional.

Kebijakan strategis, teknis, dan penganggaran pada tingkat satuan pendidikan melibatkan tenaga kependidikan dan pendidik yang ada pada satuan pendidikan. Tenaga kependidikan pada satuan pendidikan adalah kepala satuan pendidikan, pegawai tata usaha satuan pendidikan, komite satuan pendidikan (komite sekolah). Pendidik pada satuan pendidikan adalah guru kelas, guru mata pelajaran, dan guru pembimbing (konselor). Kebijakan strategis akan terlihat pada rencana strategis satuan pendidikan (rencana jangka panjang, menengah, dan pendek) dan rencana anggaran belanja satuan pendidikan (sekolah) atau RAPBS. Kebijakan teknis teraktualisasi di dalam rambu-rambu operasional pendidikan untuk mewujudkan visi, misi, dan tujuan satuan pendidikan.

Perubahan-perubahan itu pada hakikatnya adalah upaya untuk memberikan pelayanan kepada peserta didik. Pelayanan itu dimaksudkan untuk mengoptimalkan penguasaan standar isi dalam rangka mencapai standar kompetensi lulusan. Artinya, perubahan kebijakan strategis, kebijakan teknis, dan kebijakan anggaran hendaklah

bertolak dari kebutuhan peserta didik untuk menguasai standar isi yang bermuara kepada pencapaian standar kompetensi lulusan.

C. Landasan Konsep Pembelajaran.

a. Filsafat

Proses belajar pada dasarnya melibatkan upaya yang hakiki dalam membentuk dan menyempurnakan kepribadian manusia dengan berbagai tuntutan dalam kehidupannya. Secara filosofis belajar berarti mengingatkan kembali pada manusia mengenai makna hidup yang bisa dilalui melalui proses meniru, memahami, mengamati, merasakan, mengkaji, melakukan, dan meyakini suatu kebenaran sehingga semuanya memebrikan kemudahan dalam mencapai segala yang dicita-citakan manusia.

Belajar diperlukan oleh individu (manusia). Akan tetapi belajar juga harus dipahami sebagai suatu kegiatan dalam mencari dan membuktikan kebenaran. Harapan para filosofis bahwa dengan belajar maka segala kebenaran di dalam semesta ini bisa dinikmati oleh manusia yang pada akhirnya menyadari bahwa alam semesta ini ada yang menciptakan. Dengan demikian filsafat apapun yang telah menjadi hasil pikir manusia maka kaitannya dengan belajar ibarat siklus bahwa dengan filsafat, manusia bisa mempelajari tentang segala sesuatu.

b. Psikologi

Perilaku manusia bisa berubah karena belajar, akan tetapi akankah manusia itu memahami perilakunya sendiri, atau menyadari dia harus berperilaku seperti apa, atau dihadapkan dalam situasi dan kondisi yang berbeda. Psikologi sebagai ilmu yang mempelajari gejala kejiwaan yang akhirnya mempelajari produk dari gejala kejiwaan ini dalam bentuk perilaku-perilaku yang nampak dan sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Diantara psikologi yang banyak dan memamng masih bertahan menjadi landasan pokok dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, yaitu psikologi pendidikan dan behavioristik.

c. **Sosiologi**

Manusia adalah makhluk individu dan sosial. Melalui belajar, individu bisa mempelajari lawan bersosialisasi, teman hidup bersama dan mampu membangun masyarakat sampai dengan negara dan bangsa. Jika belajar tanpa arah tujuan pada makna hidup manusia sebagai makhluk sosial, maka belajar akan dijadikan cara untuk saling menguasai, memusnahkan, karena segala sesuatu yang dipelajari, diketahui, dipahami melalui belajar tidak digunakan dalam menciptakan kondisi kedamaian dunia. Landasan sosiologis ini sangat penting dalam mengiringi perkembangan inovasi pembelajaran yang banyak terimbas oleh perubahan jaman yang semakin hedonistik. Maka pemahaman akan belajar yang ditinjau dari aspek sosiologis inilah yang sangat dibutuhkan dewasa ini.

d. **Komunikasi**

Dalam praktek proses belajar atau pembelajaran akan menghasilkan suatu kondisi dimana individu dalam hal ini siswa dan guru, siswa dengan siswa, atau interaksi yang kompleks sekalipun pasti akan ditemukan suatu proses komunikasi. Landasan komunikasi ini akan memberikan warna dalam bentuk pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran, serta pola-pola inovasi pembelajaran. Seperti halnya landasan ilmiah yang lain, komunikasi cukup mampu memengaruhi peserta didik dalam mencapai keberhasilan membaca pesan-pesan atau informasi pembelajaran.

e. **Teknologi**

Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan, pembelajaran yang komprehensif harus memperhatikan perbedaan *interest* siswa, dimana siswa ada yang tipe auditif, visual, dan kinestetik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan menjembatani ke empat minat siswa tersebut, sehingga pembelajaran lebih akomodatif dan menyenangkan, sehingga pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Seorang guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dapat menggunakan media pembelajaran, mulai dari yang sederhana sampai ke yang teknologi canggih.

D. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran hanya menerapkan kemampuan dan menggunakan sarana serta mengikuti mekanisme yang telah diatur dengan baik dalam RPP/SAP. Proses pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Davis, (1974:30) bahwa *learning system* menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan, dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan. Demikian halnya juga dengan *teaching system*, dimana komponen perencanaan mengajar, bahan ajar, tujuan, materi dan metode, serta penilaian, dan langkah mengajar akan berhubungan dengan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan. Kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi pengorganisasian, pengelolaan, dan transformasi informasi oleh dan dari guru kepada siswa. Ketiga kategori kegiatan dalam proses pembelajaran ini berkait erat dengan aplikasi dan konsep sistem informasi manajemen.

Keterampilan mengorganisasi informasi ini merupakan dasar kelancaran proses pembelajaran. Agnew dkk (1996:17) mengungkapkan bahwa belajar adalah kemampuan untuk mampu mengorganisasi informasi merupakan hal yang mendasar bagi seseorang siswa. Meier (2002:103) mengemukakan bahwa semua pembelajaran manusia pada hakekatnya mempunyai empat unsur, yakni persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), penampilan hasil (*performance*).

Dalam proses pembelajaran meliputi kegiatan dari membuka sampai menutup pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran meliputi: (1) kegiatan awal, yaitu: melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan bila dianggap perlu memberikan pre-test; (2) kegiatan inti, yaitu: kegiatan utama yang dilakukan guru dalam memberikan pengalaman belajar, melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan; (3) kegiatan akhir, yaitu: menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah bila dianggap perlu.

1. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan peserta belajar untuk belajar. Tanpa itu, pembelajaran akan lambat dan bahkan dapat berhenti sama sekali. Namun karena terlalu bersemangat untuk mendapat materi, tahap ini sering diabaikan, sehingga mengganggu pembelajaran yang baik. Persiapan pembelajaran itu seperti mempersiapkan tanah untuk ditanami benih. Jika dilakukan dengan benar, niscaya menciptakan kondisi yang baik untuk pertumbuhan yang sehat. Demikian juga dalam pembelajaran jika persiapan matang sesuai dengan karakteristik kebutuhan, materi, metode, pendekatan, lingkungan serta kemampuan guru, maka hasilnya diasumsikan akan lebih optimal.

Berdasarkan hal diatas, maka tujuan tahap persiapan adalah untuk menimbulkan minat peserta belajar, memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang dan menempatkannya dalam situasi optimal untuk belajar. Tahap ini juga bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu, menciptakan lingkungan fisik, emosional, sosial yang positif. Menenangkan rasa takut, menyingkirkan hambatan belajar, banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, merangsang ingin tahu, dan mengajak belajar penuh dari awal.

2. Penyampaian (*Presentation*)

Tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan peserta belajar dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Presentasi berarti pertemuan, dimana fasilitator dapat memimpin, tetapi peserta belajar yang harus menjalani pertemuan itu.

Pembelajaran berasal dari keterlibatan aktif dan penuh seorang peserta belajar dengan pelajaran, dan bukan dari mendengarkan presentasi guru atau dosen saja. Belajar adalah menciptakan pengetahuan, bukan menelan informasi, maka presentasi dilakukan semata-mata untuk mengawali proses belajar dan bukan untuk dijadikan fokus utama.

Tahap penyampaian dalam belajar bukan hanya sesuatu yang dilakukan fasilitator, melainkan sesuatu yang secara aktif melibatkan peserta belajar dalam menciptakan pengetahuan di setiap langkahnya. Sedangkan tujuan tahap penyampaian adalah membantu peserta belajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal ini dapat dilakukan melalui uji coba kolaboratif dan berbagi pengetahuan, pengamatan fenomena dunia nyata, pelibatan seluruh otak dan tubuh peserta belajar. Selain itu dapat dilakukan dengan presentasi interaktif, melalui aneka macam cara yang disesuaikan dengan seluruh gaya belajar termasuk melalui proyek belajar berdasarkan-kemitraan dan berdasarkan tim, pelatihan menemukan, atau dengan memberi pengalaman belajar didunia nyata yang kontekstual serta melalui pelatihan memecahkan masalah. Dan saat ini telah banyak berkembang, seperti munculnya *quantum learning* dan *quantum teaching*, (Bobi DeForter, 200), *integrated learning*, *collaborative learning* (Campbell, 1983), *accelerated learning* (Rose & J. Nicholl, 1997), dan sejenisnya. Presentase fasilitator berhasil jika dapat menimbulkan minat, mengubah rasa ingin tahu, dan memicu pembelajaran. Dalam beberapa kasus, peserta belajar menemukan informasi atau keterampilan baru sebelum mengikuti presentasi resmi dari seorang fasilitator.

3. Latihan (*Practice*)

Tahap ini dalam siklus pembelajaran berpengaruh terhadap 70% atau lebih pengalaman belajar keseluruhan. Dalam tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya berlangsung. Bagaimanapun, apa yang dipikirkan dan dikatakan serta dilakukan pembelajaran yang menciptakan pembelajaran dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh instruktur atau pendidik. Peranan instruktur atau pendidik hanya memprakarsai proses belajar dan menciptakan suasana yang mendukung kelancaran pelatihan. Dengan kata lain tugas instruktur

atau pendidik adalah menyusun konteks tempat peserta belajar dapat menciptakan isi yang bermakna mengenai materi belajar yang sedang dibahas.

Tujuan tahap pelatihan adalah membantu peserta belajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Seperti aktivitas pemrosesan, permainan dalam belajar, aktivitas pemecahan masalah, refleksi dan artikulasi individu, dialog berpasangan atau kelompok, pembelajaran, dan tinjauan kolaboratif termasuk aktifitas praktis dalam membangun keterampilan lainnya. Dalam hal ini Rose dan J. Nicholl (1997). Telah banyak menyentuhnya dalam upaya memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu untuk mempercepat belajar seseorang.

4. Penampilan Hasil (*Performance*)

Belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan dan kearifan menjadi tindakan. Nilai setiap program belajar terungkap hanya dalam tahap ini. Tujuan tahap penampilan hasil ini adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan. Setelah mengalami tiga tahap pertama dalam siklus pembelajaran, kita perlu memastikan bahwa orang melaksanakan pengetahuan dan keterampilan baru mereka pada pekerjaan mereka, nilai-nilai nyata bagi diri mereka sendiri, organisasi, dan klien organisasi.

Tujuan tahap penampilan hasil adalah membantu peserta belajar menerapkan dan memperluas pengetahuan dan keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat, seperti; penerapan di dunia maya dalam tempo segera, penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi, dan aktivitas penguatan penerapan. Pelatihan terus-menerus, usaha balik dan evaluasi kerja aktivitas dukungan kawan, perubahan organisasi lingkungan yang mendukung.

E. Hasil Belajar dari Pembelajaran

1. Hasil Belajar

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada 4 pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*. Bloom (1956) menyebutnya dengan tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan 6 tingkatan yaitu: 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Pengertian; 4) Aplikasi; 5) Analisa; 6) Sintesa; dan 7) Evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Adapun Bloom yang banyak mendapat pengaruh dari Carrol dalam "*Model of School Learning*"-nya berusaha untuk mengatakan sejumlah kecil variabel yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar *Thesis Central Model*. Bloom menyatakan bahwa variasi dalam *Cognitive Entry Behaviours*, *Afektif Entry Characteristics*, dan kualitas pengajaran menentukan hasil belajar, Bloom yakin bahwa variabel kualitas pengajaran yang tercermin dalam penyajian bahan petunjuk latihan (tes formatif), proses balikan, dan perbaikan penguatan partisipasi siswa harus sesuai dengan kebutuhan siswa (Bloom dalam Max Darsono, 1989: 88).

Secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal adalah:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
 - a) Faktor intelektual terdiri atas:
 - Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat.
 - Faktor aktual, yaitu kecakapan nyata dan prestasi.

- b) Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.
- Yang tergolong faktor eksternal adalah:
- a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - Faktor lingkungan keluarga.
 - Faktor lingkungan sekolah.
 - Faktor lingkungan masyarakat.
 - Faktor kelompok.
 - b) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
 - c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
 - d) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan.

2. Motivasi Menuju Hasil Proses Pembelajaran

Pengaruh motivasi disini adalah motivasi baik intern maupun ekstern terhadap hasil belajar yang dimaksud. Menurut Hilgard, motif merupakan tenaga penggerak yang mempengaruhi kesiapan untuk memulai melakukan rangkaian kegiatan dalam suatu perilaku, (Pasaribu, 1988: 46). Sedangkan McClelland (1953) yang dikutip oleh Max Darsono, (1989: 99) menyatakan bahwa motif adalah suatu “*energizer*” (sumber tenaga, penggerak) suatu konsep yang diperlukan untuk menjalankan aktivitas organisme. Motif umumnya dipandang suatu disposisi pribadi, artinya bersifat potensial. Dalam hal ini Wrightman, (1975: 281) menjelaskan:

“Motive as an energizing condition of the organism that serves to direct that organism, usually toward a goal of goals or a certain class and motive is sometimes used interchangeably with the term “need” and “drive”. Pada pernyataan tersebut motif merupakan suatu sumber tenaga dalam kondisi tertentu yang biasanya dimiliki

oleh setiap individu secara langsung. Dan motif ini biasanya memberikan arah untuk memilih kesiapan tindakan yang akan dilakukan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan arahan. Menurut jenisnya, motif dibedakan menjadi motif primer dan sekunder, yang dikutip oleh Syamsudin (1990), membedakan motif sebagai berikut:

- 1) Motif Primer (*primary motives*) atau motif dasar (*basic motive*) menunjukkan kepada motif yang tidak dipelajari (*unlearned motive*) yang sering juga digunakan istilah dorongan (*drive*).
- 2) Motif sekunder (*secondary motives*) menunjukkan kepada motif yang berkembang dalam diri individu karena pengalaman, dan dipelajari (*conditioning and reinforcement*). Kedalam golongan ini termasuk:
 - Takut yang dipelajari (*learning fears*).
 - Motif-motif sosial (ingin diterima, dihargai, *conformitas*, afiliasi, persetujuan, status, merasa aman, dan sebagainya).
 - Motif-motif objektif dan *interest* (ekspolarasi, manipulasi, minat).
 - Maksud (*purposes*) dan aspirasi.
 - Motif berprestasi (*achievement motive*).

F. Hakekat Pembelajaran Adaptif

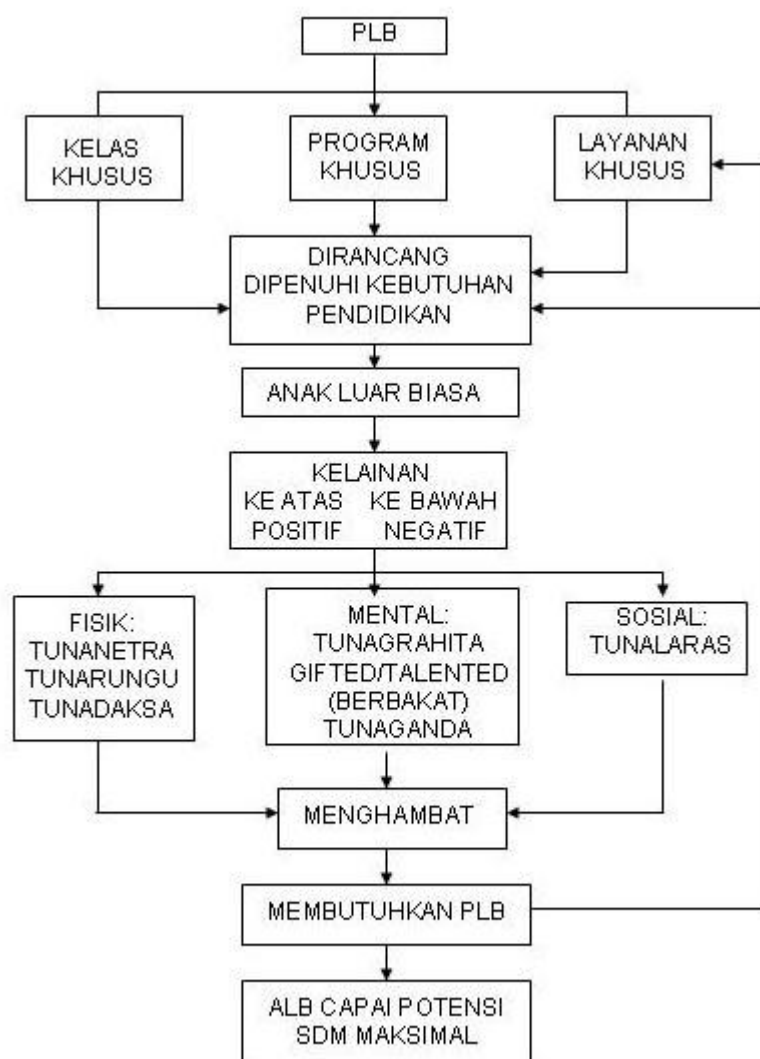
Pembelajaran adaptif merupakan pembelajaran biasa yang dimodifikasi dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dipelajari, dilaksanakan dan memenuhi kebutuhan pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Dengan demikian pembelajaran adaptif bagi ABK hakekatnya adalah Pendidikan Luar Biasa (PLB). Sebab didalam pembelajaran adaptif bagi ABK yang dirancang adalah pengelolaan kelas, program dan layanannya.

Pendidikan Luar Biasa adalah pendidikan biasa yang dirancang, diadaptasikan sesuai dengan karakteristik masing-masing kelainan anak sehingga memenuhi kebutuhan pendidikan ABK.

Rancangan Pendidikan Luar Biasa terdiri tiga komponen pokok kelas, program dan layanan. Ketiga komponen tersebut bila dirancang dengan baik dan sempurna akan memenuhi kebutuhan pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Dengan demikian Pendidikan Luar Biasa adalah Pembelajaran yang dirancang untuk

merespon atau memenuhi kebutuhan anak dengan karakteristik yang unik dan tidak dapat dipenuhi kurikulum sekolah biasa, sehingga perlu diadaptasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Dengan uraian tentang Hakekat Pembelajaran adaptif di atas, maka secara operasional di lapangan pengertian Pendidikan Luar Biasa dapat diartikan sebagai kelas khusus, program khusus dan atau layanan khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus.



Dari skema di atas jelas tidak semua ABK memerlukan pelayanan di kelas khusus. Kelas khusus dirancang bagi ABK yang memiliki kelainan berat atau alasan lain sehingga bila dimasukkan di kelas biasa akan menyebabkan adanya masalah baik

pada ABK itu sendiri maupun pada anak yang lain dalam kelas tersebut. Sebagian anak hanya memerlukan program khusus tanpa harus di kelas khusus dan sebagian lagi hanya memerlukan layanan khusus tanpa harus di kelas khusus dan disertai dengan program khusus.

BAB III

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama dan tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal. Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum.

Strategi pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru-murid di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan kepada karakteristik abstrak dari rentetan perbuatan guru-murid di dalam peristiwa belajar-mengajar. Sedangkan rentetan perbuatan guru-murid dalam suatu peristiwa belajar mengajar actual tertentu, dinamakan *prosedur instruksional*.